

바슐라르의 물질적 상상력과 디자인 창의성 연구

Material-Imagination of Bachelard and Design Creativity

강 성 중

건국대학교 예술문화대학 산업디자인전공 교수

Kang, Sung Joong

Professor, Industrial Design Major, Konkuk University

1. 서 론

- 1.1. 연구의 배경 및 목적
- 1.2. 연구의 방법과 범위

2. 바슐라르의 물질적 상상력

- 2.1. 바슐라르의 생애와 학문
- 2.2. 물질적 상상력
- 2.3. 4원소론과 물질적 상상력
- 2.4 「물과 꿈」에서의 물질적 상상력
- 2.5. 물질적 상상력의 발전

3. 상상력과 창의성

- 3.1. 창의성의 개념
- 3.2. 디자인에서 상상력과 창의성
- 3.3. 바슐라르 상상력 이론 기반의 창의성
- 3.4. 물질적 상상력의 의미와 한계

4. 결 론

- 4.1. 디자인 창의성 교육으로의 적용
- 4.2. 연구의 한계점과 제언

참고문헌

논문요약

가스통 바슐라르는 이성 중심의 서구문화사에서 과소평가된 상상력에 새로운 의미와 가치를 부여하였다. 본 연구는 바슐라르의 물질적 상상력의 개념을 파악하고, 이에 기초하여 디자인 창의성에 적용할 수 있는 방안을 제시하는 것을 목적으로 한다. 물질적 상상력은 서구 문명의 4원소론에 뿌리를 두고 있으며, 물, 흙, 공기, 불을 대상으로 바슐라르는 상상력 이론을 천착시켰다. 그의 물질적 상상력은 사물의 형상이 아니라, 사물을 구성하는 질료에 대한 상상력으로, 형상을 대상으로 하는 형식적 상상력과 구별된다. 상상력 활동의 방향성인 '문화 콤플렉스'는 사회의 상징체계와 밀접한 관계를 가진다. 바슐라르의 물질적 상상력은 역동적 상상력, 원형적 상상력으로 발전한다. 이미지는 상상력이 만든 결과물로, 상상력은 창의성의 원동력이 된다. Folkmann은 디자인 프로세스에서 창의성을 추상화된 개념과 구체화된 관점 사이에 특별한 연계를 창출하는 것이며, 상상력은 의식과 물질세계 사이의 인터랙션이 된다. 바슐라르의 상상력 이론은 디자인 프로세스에서 추상화된 개념 추출을 설명하고, 주관적·직관적 디자인 방법론의 이론적 근거를 제공하며, 문화 콤플렉스를 통해 문화디자인의 방향성을 제시하고, 그리고 디자인 언어를 위해

인문학과와의 연계를 보여준다. 그의 상상력 이론은 지나치게 언어에 의존하고, 지극히 주관적이어서 타인과의 소통이 어려운 한계점을 지닌다. 물질적 상상력 이론은 디자인 교육에서 창의성 활동의 확대, 물질과 형상의 분리 접근, 문화디자인 교육의 도구로 응용될 수 있다.

주제어

물질적 상상력, 창조성, 가스통 바슐라르

Abstract

Gaston Bachelard gave new meaning and value into imagination which reason-based Western culture had underestimated. This study aims to explore the concept of material-imagination, and to examine applicable methods into design creativity. Material-imagination is rooted at the Four Elements of western culture, Bachelard explored his imagination theories with respect to water, fire, earth, and air. Material-imagination is image not for form but for matter, it distinguishes from form-imagination based on visual appearance. Bachelard calls the directness of imagination activity as 'culture complex', which has to do with symbolic system of society. Folkmann addresses that creativity in design creates a specific connection of abstract concept and concrete view, wherein imagination is the interaction between consciousness and the exterior aspect of the material world. Material-imagination is evolved to dynamic imagination, and archetypical imagination. Image is the result of imagination, imagination is a energy for creativity. Bachelard's imagination theories bring us explanation for extracting abstract concepts, theoretical base for subjective design methodologies, direction of culture design through culture complex, and connection with humanities. His theory has limitation of dependence with language, and subjectiveness. Material imagination could be applied as expansion of creativity activity, approach to form and matter, and tool for culture design in design education.

Keyword

Material-imagination, Creativity, Gaston Bachelard

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 목적

2000년대 이후 규모의 경제를 토대로 하는 경쟁에서, 모방할 수 없는 핵심 역량의 차별화가 경쟁력의 핵심이 되면서 우리 사회에서 '창의적 인재'와 '창의성'이 더욱 중시되고 있다. 창의적 인재란 창의력을 발휘하여 창의적인 사고를 통해 창의적 산물을 창조하는 사람을 말한다. Lumsdaine(1995)는 창의성을 상상력과 가능성을 가지고, 아이디어, 사람, 환경과의 상호작용 속에서 새롭고 의미 있는 관계를 만들어가는 과정으로 정의하였다.

브리타니카 백과사전(2000)에서 '디자인은 개념적 의미를 가지고 있으며 상징화 과정을 통해 이루어지는 창조적 활동'으로 정의하고 있으며, Charles Eastman (2001)은 디자인을 "창조하는 것, 방법, 실행, 혹은 계획을 통해 구성하는 것", "기능적 디자인의 미를 구현하는 창조적 예술활동"으로 설명한다. (홍정표, 2008, p.113, 재인용) Folkmann(2010)은 창의성이 상상력으로부터 시작되며, 추상적 개념을 구체적 대상으로 변형시키는 능력을 디자인의 창의성으로 간주하였다. 상상력(想像力, imagination)의 사전적 정의는 "마음속에서 눈에 보이지 않는 것의 영상(映像)을 만들거나 경험을 초월한 세계를 만드는 정신적 능력"으로, 어떤 것을 마음속에 그리는 일로 예술 활동에서 창조적 기능의 중요한 부분을 이룬다. 아인슈타인이 '상상력은 지식보다 중요하다'라고 언명한 것과 같이, 상상력은 디자인뿐만 아니라 인문, 과학 등 모든 분야에 적용될 수 있는 정신 작용으로, 창조와 밀접한 관계를 가지고 있다. 디자인의 본질이 '창조'에 있는 만큼, 창의성 발현 방법에 대한 연구가 많은 반면, 창의성에서 중요한 요소가 되는 상상력에 대한 연구는 상대적으로 미약하다.

이성 중심의 서양문화사에서 상상력은 실증적으로 설명할 수 없는 주관적 사유의 산물로 그 가치를 올바르게 인정받지 못했다. 상상력이 인간의 중요한 정신 활동으로서 적극적인 의미를 부여받게 된 것은 '상상력의 코페르니쿠스적 혁명'을 이룩한 바슐라르에 이르러서이다. 바슐라르에 의해 꿈은 상상력이라는 격상된 지위를 획득하게 된다. 바슐라르는 상상력이 인간의 그 어떤 인식 기능보다 원초적이라는 것, 인간이 이룩한 문화는 모두 상상력의 산물이라는 것을 보여준다. (진형준, 2010, p.67) 바슐라르가 제시한 '물질적 현상학'이라는 이름의 상상력에 대한 연구는 인간이 문학적 원형에 기초하여 사물과 현상을 설명하고 해석할 수 있는지를 보여준다. 본 연구는 디자인

창의성에 중요한 동력이 되는 상상력을 바슐라르가 제시한 방법으로 설명하고, 이를 디자인에 적용할 수 있는 가능성을 모색하는 것을 목적으로 한다. 가스통 바슐라르가 주장한 물질적 상상력과 이에 기초한 디자인 창의성의 관계를 중심으로 본 연구는 다음과 같은 세부 목표를 갖는다. 첫째, 가스통 바슐라르의 물질적 상상력의 개념을 파악하고, 이로부터 물질과 형상의 관계를 밝힌다. 둘째, 가스통 바슐라르의 저서 「물과 꿈」의 내용 분석을 통해 물질적 상상력의 적용 방법을 이해하고, 이를 디자인 창의성으로의 수용 가능성을 검토한다. 셋째, Folkmann의 상상력 도식화에 기초하여 상상력과 창의성의 디자인 프로세스를 살펴보고, 바슐라르가 제안한 물질적 상상력 이론을 디자인 교육 등 실제 영역에서 적용할 수 있는 방안을 제시한다.

1.2. 연구의 방법과 범위

본 연구는 물질적 상상력을 설명하는 바슐라르의 주요 저작과 그의 연구를 분석한 논문, 그리고 디자인의 창의성을 설명하는 선행연구물 등의 문헌연구가 핵심 연구 방법이 된다. 바슐라르는 일생동안 물질의 상상력과 관계된 많은 독창적 저작물을 남겼는데, 본 연구에서는 물질의 상상력에 대한 바슐라르의 생각이 가장 잘 드러나는 「물과 꿈」을 대상으로 물질적 상상력의 특성을 분석하도록 한다. 바슐라르의 상상력 연구의 노정은 시대에 따라 조금씩 다른 특성을 보이는데, 「공간의 시학」, 바슐라르의 상상력 이론 체계의 중요한 전환점으로 새로운 현상학적 방법을 채용하고 있다. 「물과 꿈」에는 역동적 상상력, 모성적 상상력도 함께 설명되나, 본 연구에서는 물질적 상상력, 문화 콤플렉스에 초점을 맞추어 분석하도록 한다.

상상력과 디자인 창의성과의 관계를 보여주는 과정은 Folkmann의 연구 모델을 따르며, Folkmann 연구에서 설명하지 못하는 추상적 개념(abstract concept)의 정립 과정을 바슐라르의 물질적 상상력 이론을 통해 도출하도록 한다.

2. 바슐라르의 물질적 상상력

2.1. 바슐라르의 생애와 학문

가스통 바슐라르(Gaston Bachelard, 1884-1962)는 프랑스 동북부 상파뉴 지방의 바르-쉬르-오브에서 태어나 순탄한 정규교육을 받지 못했다. 우체국 직원으로 일하면서 독학으로 28세에 학사학위를 얻는다. 1차 세계대전에 5년간 참전하여 훈장을 받고 제대후

고향인 바르-쉬르-오브 중고등학교에서 물리와 화학 교사로 재직 중 36세에 아내를 잃고 어린 딸 쉬잔느를 혼자 키우면서 독학으로 철학박사를 받고, 43세에 파리의 소르본느 대학에서 과학철학으로 박사학위를 받는다. 46세에 디종대학교 교수로 있다가, 56세에 소르본느 대학 교수로 임명되어 과학사와 과학철학을 가르친다. 70세에 은퇴하여 프랑스의 레지옹 도뇌르 훈장과 국가문학대상을 수상하고, 78세에 파리에서 숨을 거두었다.

가스통 바슐라르는 학문적 이력으로 과학철학자이다. 그는 과학사를 통해 새로운 과학적 발견, 발견들이 이루어진 과정을 천착함으로써, 과학적 진리란 엄정히 객관적이며 확고성을 가지고 있다는 당시의 실증주의 과학관을 부정하고, 과학적 진리는 기실 인간 이성에 의해 능동적이고 적극적으로 구성되는 것이라는 능동적 이성주의라는 과학사상을 주장했다. 이는 과학의 점진적 발전을 부정하고, 패러다임을 통해 결정된다는 토마스 쿤(Thomas Kuhn)의 이론과 유사하는 것으로 이러한 생각을 맨 처음 했던 사람 중 하나이다. (곽광수, 1995, p.13)

바슐라르의 후대의 영향력은 과학철학에서보다는 문학에서 더 크게 나타나는데, 이는 그의 상상력 이론 때문이다. 바슐라르의 상상력에 대한 연구는 과학철학 연구의 연장선에서 시작되었다. 과학철학의 끝에서 객관적 인식이라는 문제에 천착하게 된 바슐라르는 '객관적 인식'의 정신 분석을 연구 목표로 삼고 객관적 인식을 가로막는 방해물들(이미지와 상상력)을 하나하나 제거하다 보면 객관적 인식에 도달할 것이라 생각했다. 하지만 이미지와 상상력은 인간의 정신 활동에 있어서 하나의 오류가 아니라 주관적 가치 체계이고 이 주관적 가치체계야말로 인간 정신의 가장 중요한 요소임을 깨달은 바슐라르는 이미지와 상상력의 긍정적 가치에 대한 탐구로 방향을 전환하게 된다. (이현주, 2008, p.15)

유경훈(2007)은 서구 전통의 차원에서 상상력 이론을 오류의 근원으로 반드시 배제되어야 할 능력, 감각과 개념을 매개하는 재생산의 능력, 그리고 창조 능력의 세 가지 능력으로 상상력을 구분하였다. 첫째의 전통은 플라톤을 따른 것으로 사물의 불변하는 진리를 파악하는 지성의 차원에 비해 상상력은 열등하게 평가된다. 두 번째 전통은 아리스토텔레스의 철학에 근거한 것으로 상상력은 감각과 지식의 매개 역할을 하며, 창조적 역할보다는 재생산의 역할을 수행하는 것으로 평가된다. 세 번째 전통으로 낭만주의 시대에는 플라톤이 일부분 인정한 '영감으로서의 상상력'이 예술창조의 핵심으로 부상했다. 바슐라르의 상

상력 이론은 낭만주의의 전통의 일부를 계승하고 있지만, 상상력 이론의 새로운 지평을 연 것으로 평가 받는다.

바슐라르의 독창적인 점은, 그 이전까지 사람들이 상상력을 단순히 외계의 대상들의 이미지를 기억하는 정신기능으로 생각했던 데 반해, 그는 상상력이 외계의 대상들의 이미지와는 관계없이 독자적인 법칙에 의한 작용을 가지고 있다고 생각한데 있다. 극단적으로 그는 '이미지를 가지지 않는 상상력'의 존재를 가정하기에 이른다. 이와 같이 상상력을 경험론적인 설명에서 완전히 벗어나게 하고 오직 우리들의 정신차원에서만 가능케 함으로써, 그는 상상력을 '하나의 관념철학의 근본적인 원리'로 정립시키기에 이른다. (Bachelard, G. 정영란 옮김, 2001, p.19)

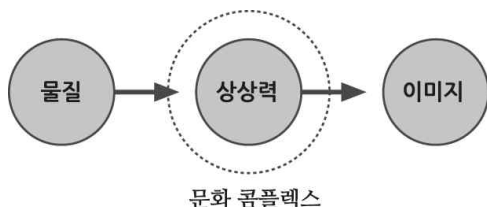
2.2. 물질적 상상력

바슐라르에게 상상력은 "현실의 이미지를 형성하는 능력이 아니고, 현실을 넘어서 현실을 노래하는 이미지를 형성하는 능력", "새로운 생명을 창조하고, 여러 가지 새로운 유형을 지니는 비전의 눈을 뜨게 하여 보이지 않는 것을 보게 하고, 경탄하는 능력"을 갖추게 한다. (Bachelard, G. 이가림역, 2004, p.36) 이런 능력을 갖추기 위해서, 상상력은 "물체와 함께 ... 꿈꾸는 것이 아니라, 깊이 꿈꾸기 위해서는 '물질'과 함께 꿈꾸지 않으면 안된다"(Bachelard, G. 이가림역, 2004, p.49)라고 바슐라르는 표현한다. '물체'가 아니라 '물질'과 함께 꿈꾸기는 바슐라르 상상력 이론의 특이성을 구성하는 중요한 측면이다. 여기에서 파악해야 할 것은 바로 물체와 물질을 변별하는 것이다. 물체가 말 그대로 우리가 바라보는 사물의 외형이라면, 물질은 사물의 심층에서 형태를 구성하는 질료의 의미를 갖는다. 즉 시각으로 보는 사물의 외부 형태가 물체이고, 눈에 직접 보이지는 않지만 사물의 내부에서 유동하며 끊임없이 새로운 형태를 산출하는 근원적 힘으로서의 질료가 물질이다. 상상력이 질료·물질의 운동에 동참할 때, '형식적 상상력'과 구별되는 소위 '물질적 상상력'의 세계에 도달한다. (유경훈, 2007, p.623)

아리스토텔레스에 따르면 모든 사물에는 형상(form)과 질료(matter)가 있고, 이들이 하나로 뭉쳐 사물을 이룬다. 물질적 상상력은 우리에게 이미지를 제공해주는 대상을 형태로 파악하는 것이 아니라 사물을 구성하는 질료, 즉 물질로서 파악하는 것이다. 진흙으로 구형의 항아리를 만든 경우, 항아리의 형상을 통한 상상력이 형식적 상상력이라면, 항아리를 구

성하는 질료인 흙을 대상으로 한 상상력이 물질적 상상력이다. 바슐라르가 이처럼 사물의 형상이 아니라 물질을 증시한 것은 형상을 질료가 만들어낸 산물로 파악하고, 물질을 형상을 결정짓는 본질로 평가했다. 예시한 향아리처럼 형상을 가진 모든 것은 생명을 가지지만, 물질은 변형을 통해 새로운 생명력을 가질 수 있다. 물질적 이미지는 물질적 상상력에 의해 만들어지고 동일한 물질이라도 상황에 따라 전혀 다른 속성의 이미지를 만든다. 그런 측면에서 형식적 이미지는 시각적 이미지에 속하고, 물질적 이미지는 정신적 이미지에 속한다.

바슐라르는 상상력과 이미지 연구를 하면서, 우리의 상상력이 특정한 경우에 매우 유사한 이미지를 만들어 내는 것을 발견하게 된다. 동일한 대상에 대한 많은 작가들이 동일한 이미지를 만들어내는 데, 이처럼 상상력 발현의 방향성을 바슐라르는 ‘문화 콤플렉스’라고 표현했다. 문화 콤플렉스의 본질은 상상력의 주체인 개인이 자신이 속해있는 문화에 의해 상상력의 방향 설정에 영향을 받는다는 것이다. 문화 콤플렉스는 한 사회의 상징체계와 긴밀한 관계를 가지고 있어, 신화, 전설, 문화관습 등에 무의식적인 지배를 받게 된다. 자신은 주체적, 독창적으로 상상한다고 생각하지만 이미 그 상상의 내용이 자신이 속해있는 문화에 의해 구조화되어 있는 것이다. 홍명희(2005)는 문화 콤플렉스는 문화가 상상력의 중요한 변수 중 하나이고, 개인적 상상력의 방해물이 될 수 있지만, 순기능도 함께 인정한다. 문화 콤플렉스에 의해 형성된 이미지이라도 그 원인이 되는 문화와 개인적 상상력의 메커니즘을 이해할 수 있는 도구로서 사용될 수 있다. 바슐라르는 「물과 꿈」에서 “좋은 면에서 보면 문화 콤플렉스는 전통을 되살리고, 다시 젊게 만든다. 나쁜 면으로 보면 문화 콤플렉스는 상상력이 결핍된 교과서적 습관이다.”라 하며, 상상하는 주체의 문화적 포용성을 강조하고 있다. [그림 1]



[그림 1] 물질적 상상력과 문화 콤플렉스

2.3. 4원소론과 물질적 상상력

바슐라르의 이미지와 상상력의 세계'속에서 주목할 것은 4원소이론이다. 4원소 이론은 객관적 실험에

의거한 과학적 지식에 관한 것이 아니라 동양의 음양 오행사상과 같이 정신세계를 구성하는 서구적 세계관의 차원에서 이해해야 한다. 물과 꿈의 서문에서 바슐라르는 “우리는 상상력의 영역에서 불, 공기, 물, 흙의 어느 원소에 결부되는가에 따라 다양한 물질적 상상력을 분류해주는, 4원소의 법칙을 규정하는 것이 가능하다”라고 말한다. 모든 것을 4원소의 조합으로 설명하는 4원소론은 고대 그리스 철학자 엠페도클레스 이래로 서구에 널리 확산되어 온 인식론이다. 여기서 4원소는 세계의 모든 원소를 뜻하며, 서구인의 상상계를 구성하는 체계가 된다. 바슐라르에게 4원소론은 문학 이미지를 형성하는 질서체계를 이룬다.

바슐라르는 과학철학에서 상상력으로 연구 방향을 전환한 후, 「불의 정신 분석」, 「물과 꿈」, 「대지와 의지의 몽상」, 「공기와 꿈」, 「공간의 시학」 등 그 4원소의 물질적 상상력을 밝히는 연구에 몰두했다. 일례로 불에 대한 바슐라르의 물질적 상상력을 보면, ① 대립하는 속성으로 불의 남성성과 여성성, 즉 강렬함과 온화함, ② 불에서 고귀한 죽음을 맞이하고 그 잔재 속에서 또 다시 태어나는 불새로 표상되는 불의 이미지, ③ 죽음과 관련된 소멸의 미학인 ‘엠페도클레스 콤플렉스’와 관련된 불의 이미지, ④ 불을 만드는 마찰에 주목한 남성성의 표상으로서 불의 이미지, ⑤ 그리스 신화에서 불을 훔친 프로메테우스에서 유래된 사회적 금기로서의 불, ⑥ 생명의 근원으로서 정액적이고 생식적이고 성숙적이라는 니콜라스 드 로크의 개념을 차용한 성화된 불의 이미지 ⑦ 불 속에서 자신을 태우는 알코올, 브렌디와 같은 불의 물로 불의 특성을 설명했다. (이현주, 2008, pp.18-24)

예시한 불의 물질적 상상력을 보면, 서구 문화에 대한 충분한 이해 없이 그 의미를 찾기 어려운 것이 있다. 불새, 엠페도클레스의 소멸 미학, 프로메테우스 콤플렉스, 브렌디와 같이 서구의 문화적 근원에 기초하여 불에 대한 상상력을 개진한 것이다. 이런 점에서 바슐라르의 상상력은 대상의 물질성 그 자체만을 나타내는 것이 아니라, 외부로부터 인간의 감각을 통해 알게 된 대상의 이미지가 어떻게 상상력에 의해 동적 변화를 가지는지를 설명한다.

2.4. 「물과 꿈」에서의 물질적 상상력

4원소를 기초로 한 ‘물질의 상상력’에 대한 바슐라르의 생각이 가장 뚜렷하고 계시적인 것으로 나타난 것은 「물과 꿈」에서이다. 물은 특정의 형태가 없으므로 물질적으로만 파악되기 때문에 ‘형상을 가지지 않는 상상력’으로 묘사될 수 있다. 모두 8장으로

되어 있는 이 책은 다음과 같이 구성되어 있다. (이지훈, 2004, p.65)

서문(상상력과 질료) → ①맑은 물, 봄의 물 ②깊은 물 ③카론의 콤플렉스 ④복합적인 물 ⑤모성적인 물 ⑥순수성과 순수화 ⑦부드러운 물의 우월함 ⑧난폭한 물 → 후기(물의 말)

이지훈(2004)에 따르면 「물과 꿈」의 구성은 그 자체로 하나의 거울상으로, ④는 거울로서, 물에 들어있는 대립의 일치와 이중성이 '복합적인 물'로 표현되어 있으며, ①②③과 ⑤⑥⑦의 꿈들은 이 거울을 두고 마주 서있다고 주장한다. 물리적으로 동일한 '물'이라는 대상이 이처럼 다양한 상상력이 가능한 것은 물질적 상상력이 소재나 재료가 아니라, 운동의 양상으로 설정되기 때문이다.

이가람(1980)은 바슐라르에게 물의 이미지는 대별해서 '부드러운 물'과 '난폭한 물'로 구분되지만, 난폭한 물은 인간이 접촉하거나 감지할 수 없기 때문에 우리의 상상세계는 근본적으로 '부드러운 물'의 지배 아래 있다. 「물과 꿈」에서 물의 상상세계는 ①물의 물질적 상상력 ②문화 콤플렉스 ③역동적 상상력 ④모성적 상상력, 이렇게 네 개의 형태로 구별해 볼 수 있다. '물의 물질적 상상력'은 인간이 물과의 직접 접촉을 통해 무의식의 근원이 되는 물로 ①봄의 물 ②깊은 물 ③복합적인 물로 구분된다. '봄의 물'은 맑은 물로 반영과 신성함의 속성을 갖는다. 이는 거울의 이미지, 즉 나르시스의 이상화로 작용한다. '깊은 물'은 잠자는 물을 가리키며, 어두운 것이 특징이다. 이는 존재의 어두운 심연, 즉 죽음의 이미지로 나타난다. '복합적인 물'은 물과 흙, 물과 불, 물과 공기와 같이 물과 다른 요소가 결합된 이미지를 말한다.

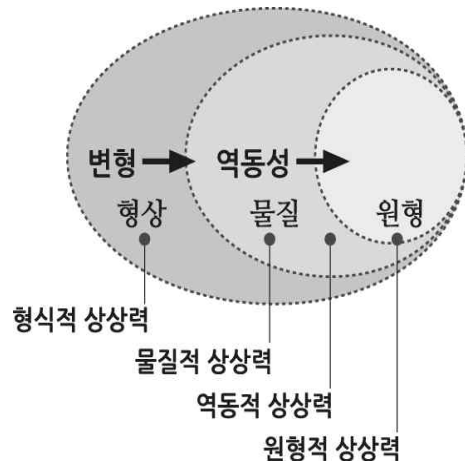
문화적 콤플렉스는 물질화된 무의식 세계가 아니라 책, 전설, 신화의 영향으로 물의 상상 세계를 만든다. 책에서는 '카론의 콤플렉스'와 '오필리아의 콤플렉스'로 나누어본다. 카론은 사자를 저승으로 인도하는 뱃사공으로 죽음으로 인한 이별의 이미지를 가리킨다. 오필리아는 햄릿의 비극적 여주인공으로 죽음의 갈망적 요소로 보다 여성적이고 마조히스트적이다. 바슐라르는 물의 이미지를 물질적 상상력을 통해 전개하고 있는데, 이는 인간의 믿음, 열정, 이상, 사고 등의 심층적 상상 세계를 이해하기 위해서는 그것을 지배하는 물질의 속성으로 파악해야 하기 때문이다.

2.5. 물질적 상상력의 발전

곽광수(1995)는 바슐라르의 상상력 이론에서 물질적 상상력, 역동적 상상력, 원형적 상상력의 세 가지

형태의 상상력이 나타남을 본다. 여기에 바슐라르가 연구 대상으로 삼지 않았지만, 우리가 익숙하게 알고 있는 형상에 기초한 형식적 상상력까지 모두 네 형태의 상상력이 제시된다. 바슐라르는 물질적 상상력에서 물질에 대해 변형이라는 형태로 상상력이 변화한다. 그러나 이는 상상 속의 대상이 변화한 것이 아니라, 즉 대상이 자기 스스로 변화함으로써 우리들의 상상력으로 하여금 그 변화를 따라오게 하는 것이 아니라, 오히려 인간의 상상력이 대상을 제멋대로 변화시키는 것이다. 이처럼 인간의 욕망과 의지에 의한 상상력을 바슐라르는 역동적 상상력이라 칭했다.

바슐라르는 4원소에 관한 이미지들을 연구해 가는 가운데 시공을 초월하여 끊임없이 여러 상이한 작가들에게 되풀이해 나타나는 이미지들이 있음을 발견하는데, 이 이미지들이 원형이다. 우리들 각자의 상상력은 동일한 목적을 지향하며 인류 전체의 모든 상상력들은 하나의 똑같은 궁극성을 가짐으로써 서로 교감할 수 있음을 보여준다. (곽광수, 1995, p.51) 바슐라르의 원형은 심리학자 융(Carl Gustav Jung)이 원형(archetype)라 명명한 것과 거의 동일한 개념으로, 만인에게 선형적이며, 초월적으로 인간에 내재된 의식을 지칭한다. 이처럼 바슐라르는 물질적 상상력을 기반으로 하여 더 높은 차원으로 상상력의 이론을 전개하였다. 다른 관점으로 과학철학에서 시작한 상상력의 연구가 정신분석학으로 확장되고 있음을 보여준다. [그림 2]



[그림 2] 바슐라르의 상상력 체계

3. 상상력과 창의성

3.1. 창의성의 개념

독일에서 출판한 디자인사전(Michael Erlhoff, Tim Marshall, 2008, p.92)에서 창의성은 일반적으로 지적이며, 공식화된, 방법론적인, 그리고 불가결한 방법

또는 활동과 구별되는 방법과 활동을 지칭한다. 일반적으로 창의성을 예술가, 작가, 연주자 등의 활동을 설명할 때 사용되나, 이는 창의성을 편협한, 그리고 잘못된 의미로 이끌 수 있다. 창의성은 인간이 추구하는 모든 영역에서 명백한 속성이다. 과학, 공학, 농업, 기업경영의 약진에는 창의성이 관여한다.

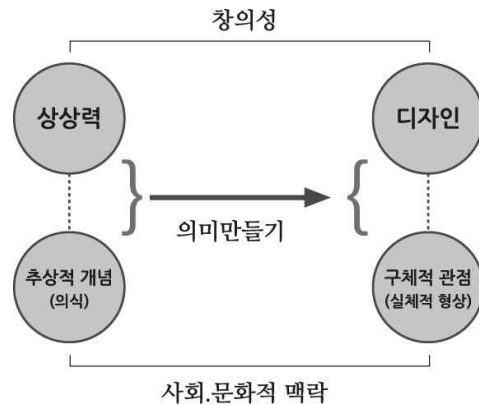
남상미(2010)는 창의성에 대한 여러 가지 정의를 종합하여, 다음과 같이 정의의 공통 사항을 추출하였다. 첫째, 인간은 모두 일정 범위의 창의적 재능을 갖고 태어났지만 경험에 따라서 잠재력이 발현될 수도, 그렇지 않을 수 있으며 개발 가능하다는 것이다. 둘째, 창의성이란 경험이 없는 새로운 것을 만들어 내는 것이 아니라 익숙한 생각을 새롭게 재조립하여 정리하는 것이라 볼 수 있다. 남상미는 이로부터 창의성을 '존재하는 것을 새로운 것으로 재창조해내는 능력으로 모든 인간이 가지고 있으며 개발 가능한 것으로 정의하였다.

김인한(1998)은 디자인 프로세스에서 창의성의 근원에 세 가지 다른 견해로 있다고 주장한다. 첫째 무의식과정(unconscious process)으로 의식적으로 어디에서 오는지 알지 못하는 상태에서 오는 갑작스러운 창의적 도약이다. 둘째, 새로운 경험과 정신적 사고와의 상호 관계에 의해 생성되는 연관 과정(associative process)이다. 셋째, 문제공간가설(problem space hypothesis)에 의거한 문제해결과정(problem solving process)이다. 김인한은 세 가지 견해로부터 복잡한 창의성 과정을 완전히 설명하기는 어렵지만, 그것이 무(無)에서 나오는 것이 아니라, 생각을 기대하고 촉발하는 정신 과정에서 온다고 결론지었다.

3.2. 디자인에서 상상력과 창의성

Folkmann(2010)은 디자인의 창의성 과정을 상상력에 기원하여 디자인 프로세스를 설명한 이론을 개진하였다. 그는 상상력을 내부(자기 의식)와 외부(물질 세계의 외관 측면) 사이의 역동적 상호작용에서 자체적으로 생성되는 구조로 접근한다. 여기서의 역동적 상호작용은 내부의, 추상적 개념화와 외부의 구체적 물질화 사이의 교차점을 확인하는 것이다. Folkmann의 연구는 상상력의 활동과 구체적인 디자인 솔루션 사이의 구조적 관계를 밝히는 것으로, 이는 개념(concepts)과 물질성(materiality), 즉 디자이너의 심적 구성과 디자인 대상 사이의 관계로 치환된다. 디자이너는 디자인을 통해 추상적 개념화와 구체적 관점의 특정한 관점을 창출한다. 이런 측면에서 디자인 프로세스는 도식화(schematization)의 과정으

로 논할 수 있다. Folkmann은 개념과 감각적 인상, 또는 물질을 연결시키는 행위를 의미(meaning) 만들기 과정으로 간주한다. 디자이너의 작업을 특별하게 만드는 것은 추상적 개념을 구체적이며 실체가 있는 디자인 솔루션으로 변형(transform)시키는 능력이다. 추상적 개념과 구체적 관점을 연결시키는 과정은 문화와 사회적 맥락과 같은 환경과 디자인 사이의 상호작용을 고려한 디자이너의 의도를 통해 의미를 만드는 것이다. [그림 3]



[그림 3] 상상력과 디자인의 관계

Folkmann이 제시한 디자인 프로세스에서의 창의성은 추상적 개념의 상상력을 구체적 솔루션으로서 물질성을 지닌 디자인으로 변형시키는 능력이다. 이 과정에서 개인적이고 주관적인 영역을 뛰어넘는 역동적이고 유연한 사고 행위가 이루어지며, 변형은 '의미 만들기'로 이해될 수 있다. Folkmann의 디자인 상상력 프로세스는 추상적 개념에서 시작하여 디자인 구현까지의 과정을 창의성으로 도식화로 설명하지만, 상상력에서 추상적 개념의 발생은 제외하고 있다. 본 연구에서 제시한 바슐라르의 물질적 상상력은 Folkmann에 제시한 도식화 모형의 전단계로서 물질에서부터 디자인까지 과정을 설명할 수 있는 이론이 될 수 있다.

3.3. 바슐라르 상상력 이론 기반의 창의성

바슐라르의 상상력 이론은 형태-물질-역동-원형의 구조로 발전하는 위계를 갖는 것으로 해석할 수 있다. 디자이너들은 특정 대상에 대해 시각적 형상의 이미지를 만드는 능력을 배양하도록 교육받았다. 대학 입시의 실기 전형에서부터 주어진 주제를 창의적으로 표현하도록 하며, 디자인 컨셉은 궁극적으로 가시적 형태로 구현되는 일련의 프로세스를 거친다. 많은 연구에서 밝힌 바와 같이 창의성은 상상력과 깊은

관련성을 가지며, 오늘날 사회 모든 분야에서 창의성이 요구되는 만큼 상상력이 창의성 발현에 이전보다 더 많은 역할을 하게 될 것이다.

바슐라르는 이미지가 인간의 가장 주관적인 표현 형태이기 때문에 언어에 선행한다고 생각한다. 따라서 그는 시각적으로 이미지가 만들어질 수 있는 형식적 상상력보다 '이미지가 없는' 물질적 상상력이 더 근원적이라 주장한다. 디자인의 창의성은 자연스럽게 시각적 이미지와 연결된다. 이미지는 상상력이 만들어낸 결과물이고, 시각적 이미지는 이미지가 가지고 있는 특성의 일부이다. (홍명희, 2005, p.72) 따라서 새로운 이미지의 가치는 그것을 형성하는 상상력의 힘으로부터 나온다.

바슐라르의 생애 가운데 디자이너에게 주목할 것은 그가 1922년 철학교사 자격증을 받은 후 바르-쉬르-오르 중학교에서 화학, 물리, 자연사뿐만 아니라 산업디자인까지 담당했다는 점이다. (홍명희, 2005, p.17) 바슐라르가 상상력에 대한 본격적인 강의는 1940년 소르본 대학의 철학교수로 부임한 이후이며, 그는 '상상력의 형이상학'이라는 파격적인 강의를 개설하였다.

디자인 창의성 관점에서 바슐라르의 상상력 이론이 가지는 의미는 새로운 이미지를 만드는 창조의 힘으로써 상상력의 가치를 확립한 것이다. 「공기와 꿈」에서 바슐라르는 다음과 같은 말로 상상력에 대한 논의를 개진한다. "사람들은 상상력이란 이미지를 형성하는 능력이라고 주장한다. 그러나 상상력이란 오히려 지각 작용에 의해 받아들여지게 된 이미지들을 변형시키는 능력이며, 무엇보다도 애초의 이미지로부터 우리를 해방시키고, 이미지를 변형시키는"이다. (Bachelard, G. 정영란 옮김, 2001, p.19) 바슐라르의 관점에서 모든 예술은 그 본질에 있어서 상상력의 소작(所作)이라 할 수 있다. 홍명희(2005)는 바슐라르 이전까지의 상상력 연구가 인간이 이전에 경험한 것의 재현하는 능력으로 폄하한 것이라면, 바슐라르의 상상력은 단순한 재현적 이미지의 유도 능력이 아니라 새로운 이미지를 창조하는 능력임을 밝힌 것이다. 이를 기점으로 상상력은 인간 능력의 창조적 원동력이라는 시각이 형성되었다. 바슐라르의 물질적 상상력은 시각적 이미지를 규정지을 수 있는 형식적 상상력을 극복함으로써, 물질을 통해 역동적이고 정신적인 이미지를 가능케 하였다.

3.4. 물질적 상상력의 의미와 한계

3.3.1. 창의성 관점에서의 물질적 상상력의 의미

바슐라르의 물질적 상상력은 창의적 디자인 작업에서 다음과 의미를 가진다. 첫째 물질적 상상력 이론은 Folkmann 창의성 프로세스에서 언급되지 않은 추상화 개념의 도출 방법을 설명한다. 눈에 보이는 형태 이전의 질료인 물질을 대상으로 상상력을 창출함으로써 사물에 대한 근원적인 접근의 통로를 제시한다. 형상이 만들어지기 이전의 물질로 접근한다는 것은 추상화된 개념으로써 대상을 바라보게 되며, 이는 '의미찾기' 과정으로 이해할 수 있다.

둘째 화이트박스(white-box) 개념의 순차적, 논리적 디자인 방법에서 소외된 주관적, 직관적 디자인 방법론의 이론적 기초를 제공한다. 바슐라르가 사물을 기술하는 방식을 보면 진리는 상대적이며, 구체적 경험을 통해 언제고 수정될 수 있음을 보여준다. 바슐라르의 상상력 이론은 기계론적 디자인 방법론으로 설명할 수 없는 예술적 영감, 직관적 창의성과 같이 지극히 개인적인 사색과 경험으로 이루어지는 디자인 접근법의 이론적 근거가 된다.

셋째, '문화 콤플렉스'의 개념으로부터 '문화디자인'의 하나의 방향성을 제시한다. 바슐라르의 물질적 상상력은 사구의 4원소론을 대상으로 진행되었으며, 「물과 꿈」에 예시된 물에 대한 물질적 상상력은 신화, 전설, 문학 등 서구의 문화적 배경에 대한 이해가 동반되어야 한다. 바슐라르의 문화 콤플렉스는 자신이 습득한 문화에 대한 연상 작용으로, 상상력의 방향성이 된다. 디자인에서 문화의 비중이 증대하면서, 어떻게 문화를 디자인에 수용할 것인가의 문제에 직면한다. 문화 콤플렉스는 사용자가 속한 사회의 상징체계와 관련이 깊으며, 이는 문화체계에 의해 의미가 달라질 수 있다.

넷째 바슐라르의 상상력 이론은 디자인이 언어를 통해 문학, 철학, 역사 등 인문학과 연계될 수 있음을 보여준다. 「생각의 창조」에서 창의성은 예술만이 독점하는 것이 아니라, 공학, 과학, 문학 등 모든 분야에 필요한 요소이다. 바슐라르는 언어를 통해 상상력을 표현한다. 형상을 넘어 물질적 상상력을 디자인에 적용하려면, 형상이 갖는 제한성을 극복하기 위해 언어를 사용해야 한다. 디자인이 조형을 넘어 언어로 인문학과 소통할 때, 디자인의 조형언어도 함께 진화할 것이다.

3.3.2. 창의성으로서 물질적 상상력의 한계

바슐라르의 상상력 이론에 따르면 상상력은 이미지를 창출할 수 있지만, 이미지는 상상력을 만들 수 없다. 바슐라르의 상상력 이론은 형상 중심의 이미지에서 물질과 그 이면에 문화로까지 상상력의 근원을

설명하고 있다. 하지만 문학적 비평에서 탁월한 성과를 낸 바슐라르의 상상력 이론을 창조의 과정과 접근 방식이 상이한 디자인의 창의성에 그대로 적용하기에는 한계도 함께 가지고 있다. 첫째, 그의 상상력은 언어를 통해 이루어지고 있어 디자인의 창의성까지 연결시키기 위해서는 다른 차원의 지식 또는 방법론을 필요로 한다. 인간사고 표현의 상당 부분이 언어에 의존하고, 언어가 인간의 사고 체계에 결정적 역할을 하지만 언어만을 사용해서 상상력을 디자인의 창조 작업으로 바로 연계시키기 어렵다.

둘째 사물, 특히 물질에 대한 상상력은 매우 주관적인 것으로 타인과의 소통에서 공통된 경험을 공유하기가 어렵다. 이는 현상학의 지향성이 갖는 문제와 연결된 것으로 바슐라르 역시 「물과 꿈」에서 사람이 경험과 외관 사이의 균형을 회복하였을 때에야 비로소 물질적 상상력의 교의를 이해할 수 있음을 인정했다. 물질적 상상력으로 창출된 이미지를 타인과 공유하기 위해서는 공통된 기반의 문화 콤플렉스가 선행되어야 한다.

4. 결론

4.1. 디자인 창의성 교육으로의 적용

디자인학은 과학(science)을 지향하면서 자연과학이 추구한 실증주의의 원리를 수용하였다. 객관적 논리와 합리성을 중시한 디자인은 효율적이고 체계적인 디자인 방법론을 확립했다. 디자인이 기능과 조화된 미학적 조형만을 창조하는 것이 아니라 사용자에게 차별화된 감성과 경험을 제공하는 것으로 역할이 발전하고 있는 시점에서, 객관성과 합리성만을 강조한 과학적 디자인 프로세스에 의존해서는 다양해진 디자인의 속성을 충족시키기 어려워졌다.

도올 김용옥(1999)은 ‘디자인은 훈련(discipline)과 자유로운 상상력의 소산’으로 주장하면서, 정보사회에서 정보의 홍수 속에서 상상력의 빈곤과 획일화를 초래하는 현실에 유감을 표했다. 바슐라르 역시 ‘시각과 멀어질수록 좋은 이미지가 나온다’라고 생각했다. 이런 관점에서 창의적 디자인 교육이란 우리 내부에서 항상 역동적으로 활동하고 있는 상상력을 끄집어내는 것이다. 바슐라르의 주장처럼 이미지를 만드는 근본적인 힘은 인간이 가지고 있는 상상력인데, 시각 이미지들의 지나친 범람은 상상력을 단순히 주어진 대상에 대한 지각을 재현하는 능력 정도로 생각하게 만드는 것이다. 바슐라르의 개념을 빌리자면 시각적 형상에 치중하는 형태적 이미지는 단편적인 상상력만을 불러올 수 있다.

현대인들은 시각 매체의 홍수로 인해 자발적인 상상력의 활동에 의해 자신의 이미지를 만들어내기 보다는 외부에서 주어진 인공적인 이미지를 받아들이는데 익숙하다. 바슐라르의 물질적 상상력은 실제 디자인 프로세스의 구체적인 적용이 아니라 창의적 사고 방식, 또는 개념적 사고로서 유효한 가치를 가진다. 본 연구는 관습적인 시각 이미지로서의 상상력을 넘어 새로운 상상력의 발현을 위해 바슐라르의 물질적 상상력 이론을 디자인 고등교육에 다음과 같이 적용할 것을 제안한다. 첫째 기초디자인과 같이 기초 과정에서 창의성 발상의 차원으로 특정 대상을 제시하고, 이에 연관된 문학작품과 예술작품을 찾아 이를 언어로 풀어쓰도록 하는 것이다. 이대 사용된 언어는 추상화된 개념으로, 대상에 대한 의미를 찾아보는 것이다. 이는 디자이너가 사용하는 시각언어와 언어사이의 간극을 줄이고, 언어와 연동하여 창의적 사고를 하도록 하는 것이다. 둘째, 동일 사물에 대해 물질과 형상을 분리하여 상상력을 발휘하도록 하는 것이다. 동일한 사물을 다양하게 그리고 다르게 상상할 수 있는 것이 창의성이라는 점에서, 단순하게 더 많은 상상력을 요구할 것이 아니라 형상과 함께 물질을 제시함으로써 구체적인 접근법을 알려주는 것이다. 마지막으로 디자이너가 속한 사회문화에 대한 입체적 이해를 통해 상상력의 방향성인 문화 콤플렉스를 형성하게 하는 것이다. 문화 콤플렉스는 상상력 활동에 방해요소도 되지만 타인과의 소통을 가능하게 하며, ‘문화디자인’ 시대에 효과적인 이론 도구가 될 수 있다. 이를 위해 인문학과의 연계 및 융합 교육의 방향을 제시할 수 있다.

4.2. 연구의 한계점과 제언

이성만을 중요시하고 참된 것이라 여기던 플라톤에 뿌리를 둔 합리주의 중심의 서구 문명사회에서 바슐라르는 상상력과 이미지에 대한 연구로 감성의 중요성을 재인식시키고자 했다. 또한 그의 물질적 상상력은 대상의 본질로부터 어떻게 인간이 역동적으로 상상력을 발휘할 수 있는지를 보여준다. 바슐라르의 물질적 상상력의 개념으로부터 디자인 창의성으로 연계 방안을 모색한 본 연구는 다음과 같은 한계를 지니고 있다. 첫째 디자인 창의성이 상상력과 밀접한 관계가 있음은 분명하지만, 다른 많은 요인을 간과함으로써 창의성과 상상력을 일대일의 도식관계로 배치할 수 있는 위험을 가지고 있다. 둘째 바슐라르의 상상력 이론은 문학 비평에서 많은 성과를 낸 것에 비해 조형미술에서는 비평적 관점으로만 적용되었을 뿐

창작과정에 적용된 사례는 제한적이다.

디자인에서 감성, 경험 등 주관적 가치가 증대 될 수록 디자인 방법과 도구로서 상상력의 역할도 커질 것이다. 상상력은 지극히 주관적이고 직관적인 만큼 체계적인 디자인시스템 속으로 이를 수용할 수 있는 방법론이 필요하다. 아울러 물질적 상상력의 이론을 적용하여 4원소론과 같이 한국의 질료에 대한 상상력 연구도 문화디자인이라는 측면에서 요청된다.

참고문헌

- Bachelard, G. 이가람 옮김.(1980), '물과 꿈', 문예출판사.
- Bachelard, G. 정영란 옮김.(2001), '공기와 꿈: 운동', 이학사.
- Bachelard, G. 광광수 옮김.(1990), '공간의 시학, 민음사에 관한 상상력', 이학사.
- 광광수.(1995). '바슐라르', 민음사.
- 이지훈.(2004). '예술과 연금술, 바슐라르에 관한 깊고 느린 몽상', 창비.
- 진형준.(2010). '상상력 혁명', 살림.
- 홍명희.(2005). '상상력과 가스통 바슐라르', 살림.
- 김용욱.(1999). 흙, 건강, 디자인. '월간 디자인', 254호.
- 김은주, 홍정표, 홍찬석.(2008). 디자인 창의성 평가 척도 개발, '디자인학 연구', 제21권 제5호, p.250.
- 김인한.(1998). 디자인의 창의성과 건축 디자인 사고 과정 모델에 관한 연구, '대한건축학회논문집', 14권, 3호.
- 송희영.(2010). 바슐라르와 상상력, 그리고 현대 디지털 아트. *The Journal of Global Contents*, Vol.4.
- 송태현.(2003). 가스통 바슐라르: 과학철학에서 상상력철학으로, '한국프랑스학논집', 제42권.
- 유경훈.(2009). 바슐라르의 상상력 이론과 창의성의 철학적 기초, '영재교육연구', 제19권 3호.
- 이현주.(2008). '물질적 상상력'과 회화 이미지에 관한 연구, 대구가톨릭대학교 대학원.
- 홍정표.(2008). 창조, 디자인, 조화, 인생, '봄 국제학술발표대회 논문집', 한국디자인학회.
- Michael Erlhoff, Tim Marshall.(2008). Design Dictionary, *Birkhauser*, p.92.
- Edward K. Kaplan.(1972). Gaston Bachelard's Philosophy of Imagination: An Introduction, *International Phenomenological Society*, Vol. 33, No. 1.
- Mad Nygaard Folkman.(2010). Enabling Creativity. Imagination in Design Process, *First International Conference on Design Creativity, ICDC 2010*.