

창의적 사고의 유도를 위한 실험 / 패러디 + 엽기 = 유머

An Experiment on Inducement of Creative Thinking

문 철

홍익미대 시각디자인과 조교수

Moon, Chul

Dept. of visual communication design, college of fine arts,
hong-ik university.

• Key words: Synectics, Parody, Humor

1. 서론

이 연구는 창의적 사고를 유도하는데 있어서 자기 자신을 탐구하거나 다른 사람과 의사소통하기 위해 감성적이고 비이성적인 요소일지라도 주제적인 인격양성을 목표로 하는 대학교육에 있어서 보다 새로운 각도로의 창의적 사고와 다양한 방법을 모색해보는데 중요한 의의가 있다.

즉 창의적 사고는 감성적인 부분이 지성적인 부분보다 더 중요하며 창의적인 사고를 위한 과정은 정보, 패턴, 아이디어 생각을 받아들이며 이것을 새로운 각도에서 어떤 다른 것으로 변형시키기도 한다.

이는 복잡 다양한 사회속에서 창의적 사고는 일반인의 마음속에 자리잡게 하기 위해서는 좀더 독특한 이미지와 호소력을 가져야 하기 때문이다.

이 실험은 세 가지의 주요 목적이 있다.

1. 학생들의 창조적인 잠재력을 탐구하고
2. 시각사고능력과 분석적 사고능력을 계발하는 것을 돕고
3. 시각적으로 빈틈없고 창의적인 능력을 발전시키는 동안 즐거운 시간을 갖도록 유도하는데 있다.

2. 시네틱스(Synectics)적 사고 발상

시네틱스는 서로 관련이 없는 요소들간의 결합을 의미하는 희랍어의 'synecticos'로 서로 다른 성질이나 관련 없는 두 요소를 비교하여 새로운 아이디어를 만들어내는 것이다. 이는 보다 일반적인 문제와 관련시켜서 좀더 자유분방한 아이디어를 내게 하고, 더욱 구체적인 문제로 접근하여 아이디어를 찾아내는 방법이다.

시네틱스적 사고는 잠재 의식적인 심리과정을 중시하면서 새로운 각도에서 보고 생각하는 발상 방법을 말하며 그렇게 함으로써 중요한 잠재의식이 작용하여 창조 활동에 보다 효과적이고 유익한 심리상태를 유도해 내는 것이다.

시네틱스적 발상의 메커니즘 과정

독창적인 발상은 아무것도 없는데서 나오는 것이 아니다. 우선 문제나 해야 할 일을 확인해야 한다. 그 다음 우리 머릿속에 이미 들어있는 정보들을 서로 융합시키기 위해 그것에 관련된 정보들을 수집해야만 한다. 그리고 그것들은 창조적인 사고와 관련된 정보들을 수집해야만 한다. 그리고 그것들은 창조적인 사고와 개념의 순환속에서 서로 상호작용하는 것이다. 이 때 상식적인 것은 너무나 편협해서 창조적인 해결을 방해하므로 정보는 많으면 많을수록 좋게된다. 이렇게 모아진 정보들은 조심스럽게 자신의 주제와 연관지어 분석하고 연구해야하는 것이다. 즉 이 문제를 변형하거나 해결해 줄 수 있는 가능한 방법에 대한 이해가 필요하다.

- ① 3가지의 유추발상을 기초로 한다

첫째, 의인적 유추는 학생에게 주어진 과제 혹은 문제의 대상이 되고 있는 것에 완전히 일치해버리는 발상이다.

둘째, 직접적 유추는 우리들 주위에 있는 사상과 사물을 학생이 갖고 있는 생각과 연결시키는 것이다.

셋째, 상징적 유추는 동화나 이야기의 상징적 인물이나 사건에서 힌트를 얻는다.

② 시네틱스 창조과정

- 문제제기(Problem as Given = PAG)
- 전문가에 의한 문제분석과 설명 (Analysis and Expansion = A&E)
- 문제내용의 간소화(Purge)
- 문제완전파악(Problem as Understood = PAU)
- 파악된 문제에 대한 유추와 비유를 유도해 내는 질문과정 (Evocative Question = EQ)
- 시적인 간결한 말로서 문제를 관찰 (Symbolic Analogy = SA)
- 직접적인 유추(Direct Analogy = DA)
- 효율적인 아이디어 선택(Selection)
- 선택된 아이디어에 대한 시험(Test)
- 유추를 유효하게 만들기 위해 문제에 강제적으로 적합 (Force Fit = FF)
- 유추한 결과와 문제를 비교할 때 새로운 관점에서 확인 (View Point = VP)
- 시네틱스의 창조과정의 반복(Repeating)

3. 아이디어의 발상과 창의적 사고

아이디어 발상

아이디어의 발상이란 창의적인 이미지 구상을 의미하는 즉, 아이디어의 소재(idea matter), 주제(theme), 표현형태(design), 제작방법(재료, 용구, 기법) 등을 형상화하여 아이디어 발상의 여러 조건을 유기적으로 충족시킬 수 있는 해결책을 찾아야 하며, 아이디어의 이미지 형성과정은 창의적 사고, 즉 독창적 사고에 입각한 창의적인 사고로의 새로운 메커니즘을 가져야 한다.

패러디

'패러디'란 단어의 사전적 의미를 찾아보면 '모방', '풍자', '조롱' 등의 의미와 더불어 '창조성이 없으며 악의가 개입된' 등의 의미와 더불어 '창조성이 없으며 악의가 개입된', 하지만 '웃음의 본질은 문화적 정신'이라는 구절로 설명되어 진다.

패러디는 한 작품의 원작을 모방하여 재창조되어지기도 하며, 각 장르 내에서 텍스트를 비꼬거나 그를 통해 의미를 재생산하는 방식으로 모방의 형식이 내제되어 있기도 한다. 즉 패러디는 원전을

해체함으로써 권위에 도전하는 것으로 이해되기는 하지만, 모방의 형식은 원전이 지닌 권위와의 의존으로 여겨지기도 한다. 그러므로 패러디는 끊임없는 이중적인 비판의 형식, 즉 원전 텍스트와 패러디 된 텍스트 그 자체를 순환적으로 비판하면서 생산적인 형식을 보여주어야 한다.

엽기

엽기의 사전적 뜻은 "기괴한 것에 강한 흥미를 갖고 찾아다니는 것"으로 정의한다.

요즘은 기괴하고 비정상적인 것들 자체를 그냥 '엽기'란 말로 쓰게 되었다. '엽기'란 말은 '기괴함', '비정상적으로 기괴함', '그로테스크' 같은 말로 바꿔 쓰는 것이 더 적합하다. "잔혹하고 기괴한 것"이란 의미에서 "뭔가 색다르고 참신한 것"까지 포괄하는 의미, 오히려 후자가 더 자주 쓰이는 말로 바뀌었다.

이처럼 '엽기적'이란 말이 유행하는 것은 요즘 사람들이 뭔가 기괴하고 이상스럽다는 감각으로 세상을 보기를 좋아한다는 것이다.

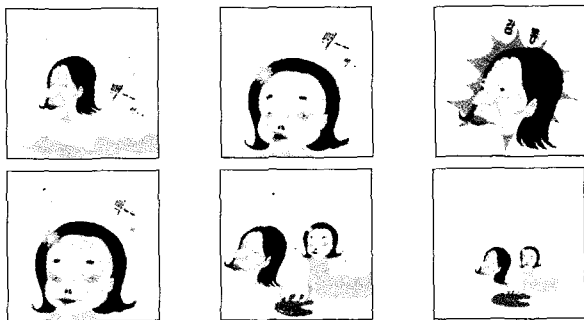
유머

Freud는 유머를 '긴장'과 '긴장의 해소'에 중점을 두어 논하였으며, Herbert Spencer는 쾌감 또는 기쁨이 웃음으로 되는 것을 잉여에너지라는 학설로 설명하였다. 웃음을 일으키는 메카니즘은 첫째, 심리적 긴장으로부터 해방, 둘째, 우월감의 만족인데, 우월감의 적극적인 만족에서 나오는 웃음이 있는가 하면, 자신보다 우위에 있는 어떤 절대적인 상대를 웃음의 대상으로 삼아, 직접적인 공격을 피하고 간접적으로 정신적 즐거움을 얻는 경우도 있다. 셋째, 자기방어의 요소인데, 웃음의 본질 중에는 천성적으로 자기 방어적인 요소가 깃들여 있다.

4. 창의적 발상을 통한 실험 사례

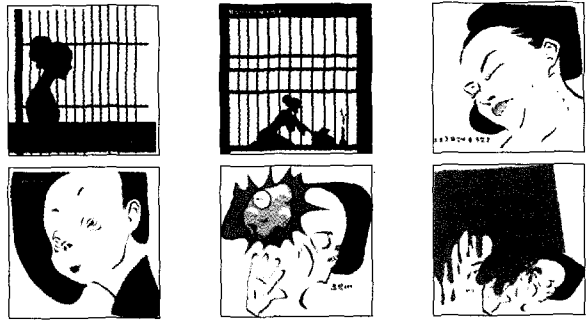
사람은 일반적으로 기본적인 창의력이 잠재되어있으나 그것을 깨워내는 계기의 포착이 문제이다. 본 실험은 비 논리성의 합리화, 사고의 전환, 시점의 변화, 수평적사고의 표현 등과 잠재력을 깨워내기 위한 하나의 실험이다. 창의력은 수직적이고 논리적 사고에 탈피하고 다양하고 넓은 사고의 폭에서 드러날 수 있다. 즉, 문제의 핵심을 정확하게 전달할 수 있도록 창의적 잠재력의 계발을 유도할 수 있는 구체적이고 체계적인 방법론으로 패러디, 엽기, 유머를 적용한 발상을 실험해 보았다.

[그림 1]



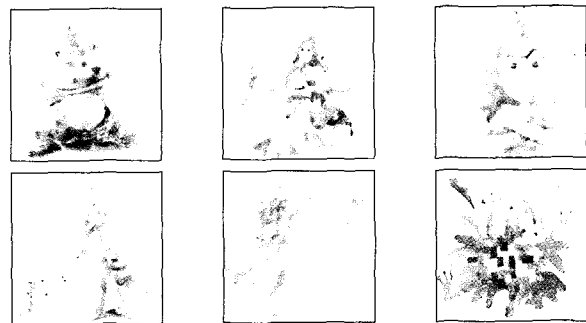
패러디(은행CF) + 엽기(딸이 아버지에게 등을 긁어주는 가족의 화목과 단란함의 묘사와는 다르게 딸의 상상할 수 없는 괴기스런 행동으로 인해 등에 뼈만 앙상하게 남게 되는 엽기적인 모습) = 유머(기발한 발상에 의한 visual fun 유도)

[그림 3]



패러디(화장품CF) + 엽기(화장품의 기능성을 강조해 피부가 새롭게 태어난다는 원래의 의미와는 다르게 피부가 송두리째 벗겨나가는 엽기적인 모습) = 유머(기발한 발상에 의한 visual fun 유도)

[그림 3]



패러디(전래동화 '개구리왕자') + 엽기(동화내용을 미리 알고 있는 공주는 개구리를 집어던진 후 왕자의 출현을 기대하지만 예상과는 다르게 개구리는 처참하게 죽는 엽기적인 모습) = 유머(기발한 발상에 의한 visual fun 유도)

4. 결론

산업의 발달로 인해 시각적 커뮤니케이션의 활용방법 및 분야가 다양해지고 그 중요성 또한 인식되고 있으며 시각표현에 있어서 상상력이 함목적성을 창의적으로 부여할 때 잠재가능성은 개발되어짐을 알 수 있다. 아인슈타인 박사는 "지식보다 더 중요한 것은 상상력이다"라는 말을 했지만 지식은 창의적으로 응용될 때 가장 강한 이미지로서 거듭나는 것이다.

본 연구는 학생들에게 호기심을 불러 일으켜 커뮤니케이션에 있어서 설득력과 창의적 발상의 동기를 부여함은 물론 창의적인 능력을 발전시키는 동안 즐거운 시간을 갖도록 유도하는데 매우 긍정적인 결과를 얻을 수 있었다.

그러나 자칫 패러디, 엽기, 유머라는 시각커뮤니케이션으로서의 본질이 창의적 발상 과정에서 왜곡되거나 거부감이 형성될 수 있어 좀더 명확하고 처음 의도한 목적이 뚜렷해야 함을 알 수 있었다.

오늘날 대학교육은 새로운 시대에 부응하는 개인의 창의력교육의 중심지가 되어야 하며 좀더 체계적이고 계획적인 교육이 중요하게 대두되어져야 하며 이성과 감성이 조화를 이루는 자발적이고 주체적인 인격양성의 목표가 되어야 할 것이다.