

# 창의적 조형력 향상을 위한 기초디자인 콘텐츠 구성에 관한 연구

## Developing the Education on the Contents for the Basic Design

안철홍

서울산업대학교 산업디자인학과

Ahn, Cheol-Hong

Dept. of Industrial Design, SNUT

우흥룡

서울산업대학교 산업디자인학과

Woo, Heung-Ryong

Dept. of Industrial Design, SNUT

• Key words: Creativity, Design Principles, phantasma

### 1. 서론

디자인이 창조하기 위한 의식적인 행위라고 볼 때, 이러한 행위는 창의력에 대한 보편적이고 객관적인 조형원리의 습득과 조형능력에서 비롯된 중요한 요소라고 할 수 있을 것이다. 따라서 본 연구는 기초적 연구의 초석마련을 위한 것으로 기초디자인에 있어서 기존의 조형적 원리와 더불어 창의적인 조형력 행위의 효과적인 수행을 위한 기초디자인 콘텐츠를 구성하는데 목적이 있다. 목적에 대한 배경은 콘텐츠 구성요소들을 통해 기본기의 충실함과 창의적이고 유연한 발상을 더한다면 디자인의 본래의 목적을 보다 만족스럽게 수행할 수 있을 것이라는 가정을 두고 있다. 본 연구의 내용은 디자인에 대한 창의적 행위에 있어서 행위자의 독창성을 찾아야 하는 까닭에 창의적 조형행위는 주관적인 것 외에 객관성과 보편성을 가져야 한다는 것. 그리고 창의적 조형력 향상을 위해 기초조형의 요소들이 어떠한 특정한 효과성취와 어떠한 방법으로 결합해야 하는가에 대한 기초디자인 콘텐츠 구성을 말하고 있다. 즉, 조형기초학습에 필요한 논제와 일반적인 원리를 시적각자료를 통해 제시하고 이에 해당하는 주제를 참여자들에게 제안하여 나타나는 작업물의 사례를 기반으로 한다.

### 2. 창의적 조형력에 대한 고찰

사람들은 똑같이 태어나지 않기 때문에 지능 모두 다르다는 하워드 가드너의 말처럼, 지능과 창의성(력)에 대한 정의들 간의 논의는 향후연구의 일환으로 접어두도록 할 것이다. 왜냐하면 이 둘은 문제해결과 사물의 창조를 포함하고 있기 때문이며 어떤 사람이 창의적이라고 하는 것은 그 사람의 어떤 한 가지 영역이나 학문 분야, 또는 기술에 대해서만 의미가 있기 때문에 지능과 창의성(력)은 거리감을 가진다고 할 수 있다. 단지 인간의 창의성(력)은 단순한 사회적 산물이 아니라 일상 삶의 적극적이고 직접적인 형성과정이며 결과라고 할 수 있을 것이다. 왜냐하면 현 사회에서 인터넷이 새로운 문화를 형성하고 새로운 패러다임을 만들어낼 때 창의성(력)은 이미 가장 예민하고 깊숙하게 관여하고 있으며, 영향력을 발휘하고 또한 표현한다고 할 수 있기 때문이다. 또한 이것은 조형력 향상에 있어서 일상적이고 친밀한 단어가기 때문이라고 할 수도 있을 것이다. 이에 따른 조형력은 대상의 외적형식을 빌려 인간의 내적 정신형식을 표출할 수 있는 것이라 말할 수 있을 것이며, 다시 말하면 관찰할 수 있는 시각적 형태를 지니며 이를 통하여 창조적 인간의 예술의지를 표현한다는 것으로 해석될 수 있을 것이다.

### 2-1. 조형력에 있어서의 판타스마(phantasma)

조형력에 있어서의 판타스마는 조형형상의 기초를 이루는 것으로 사람이나 현상의 전형적인 특징을 구체적 감각적인 형태

안에서 재현하고 객관적 현실의 법칙성을 반영하여 인식적 및 사상적 가치를 가지는 것이라 할 수 있다. 어떤 대상을 보고 그것들의 특성을 화판위에 하나의 그림으로 그리는 과정과 어떤 대상을 지각하여 얻게 된 감각자료들을 마음속에서 판타스마로 그리는 것은 매우 유사하다. 여기서 판타스마란 인간 안에 있는 인상이나 그림과 같은 것이다. 이것은 판타시아 역할을 하는 "과거의 많은 경험들 또는 처음 보는 어떤 대상에 대한 일련의 경험들"과 같은 자료에 의해서 생성되는 것으로서 판타시아가 없이는 판타스마가 생겨날 수 없으며 판타스마가 없으면 표현을 구사할 수 있는 사유자료<sup>1)</sup>들도 생겨나지 않는다고 할 수 있다. 즉 어떠한 조형력도 구사할 수 없는 것이라고 할 수 있다는 말과 같다. 왜냐하면 판타시아는 감각적 기능과 지성적 기능을 포괄하며 넓은 의미에서는 감성에 포함되기 때문이다. 그러므로 판타시아<sup>2)</sup>에 의한 수많은 판타스마를 동일한 시공간에 놓고 이것들에서 공통적인 것을 뽑아서 보편적인 유개념을 형성한다고 할 수 있을 것이다. 왜냐하면 모든 판타스마는 추론적이든지 감각적이기 때문이다.

### 2-2. 조형력에 있어서의 판타스마 대상

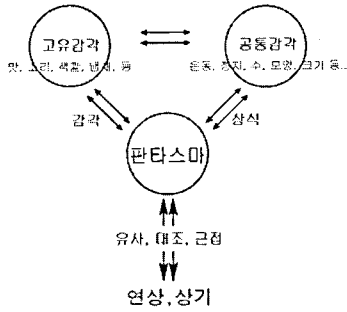
조형력 향상에 있어서 판타스마 대상으로는 감각을 예로 들 수 있다. 이러한 감각에는 고유감각과 공통감각으로 나뉜다. 고유감각 대상으로 소리, 색깔, 냄새, 맛, 등이 있으며 공통감각 대상으로는 운동, 정지, 수, 모양, 크기 등의 감각대상을 지각한다. 그리고 고유감각은 감각능력이라는 뜻을 수반하며, 공통감각은 상식의 뜻을 지니며 사물에 대한 사고와 의견을 동반한다. 또한 모드락에 의하면 공통감각은 복합적인 감각 대상들의 단일성에 대한 판단과 고유감각 대상들 간의 차이를 식별하는 기능을 포함한다.<sup>3)</sup>고 주장하고 있다. 그리고 이러한 감각들은 신체기관에 의존하며 연상과 상기를 유도한다. 그리고 연상과 상기는 유사, 대조, 근접의 원리를 통해서 작용하게 된다.

인간은 어떤 대상을 인지하거나 어떤 과제에 접면했을 때 주위환경과 자기가 가진 경험 또는 기존 이미지 등을 유사와 대조 그리고 근접한 면을 이용하여 연상과 상기를 통해서 해석하게 된다. 이렇듯 유사와 대조 그리고 근접은 조형력 발상에 있어서 중요한 역할을 할 것이다.

1) 사유자료는 사유대상에 의한 것들이며 이것들은 추상적으로 이야기되는 형상들이며 감각의 성향과 성질이다.

2) 아리스토텔레스에 의하면 "판타스마를 만들어 내어서 보존함으로써 영혼의 감각적 기능과 지성적 기능을 연결짓는 기능으로 정의하고 있다. 즉 눈 앞에 어떤 것을 만들어 낼 수 있는 능력을 말한다.

3) D.K.Modrak. Aristotle the power of Perception, The Univ of Chicago Press. 1987. p62



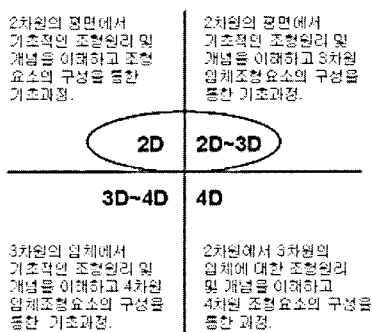
[그림 1] 판타스마에 의한 상기작용

### 2-3. 유사, 대조, 근접

“유사”는 어떤 대상들이 서로 유사하다는 사실을 아는 것으로 이미 그 대상들이 가진 보편적인 성질을 알고 있다는 것을 전제로 하는 것으로서 판타스마와 다른 판타스마와 비슷한 경우를 말한다. “대조”는 어떤 판타스마와 다른 판타스마가 서로 반대일 경우를 말한다. 만약에 두 판타스마들이 유사할 경우에는 연상이 잘된다고 하겠지만 정반대일 경우는 어떻게 연상이 될 것인지도 의문점을 가질 수도 있을 것이다. “근접”은 시간과 공간적인 의미를 가지고 있다고 할 수 있다. 근접에서의 시간적 의미는 예를 들어서 맥주가 가득한 500cc잔과 맥주가 방금 없어진 500cc잔이라는 판타스마가 시간적으로 근접해있어서 어느덧 집에서 500cc를 보면 어제 먹은 맥주를 떠올리는 의미라 할 수 있다. 그리고 공간적 의미는 예를 들어 집에서 청국장을 너무 맛있게 먹고 다음날 고추와 된장을 먹었다. 그런데 어느 날 소박한 식단에 들렀더니 청국장을 떠올리면서 고추와 된장을 자연스럽게 떠올리는 경우를 말한다. 이것은 청국장고 고추, 된장국이라는 판타스마가 기억되면 소박한 식단이라는 공간에서 당사자가 경험했던 것을 쉽게 연상하게 되는 것을 말한다.

### 3. 기초디자인을 위한 조형요소와 콘텐츠구성

본 연구는 아직 기초적인 단계이므로 콘텐츠의 구성은 2D과정과 2D~3D과정을 진행 중에 있다. 따라서 기초적인 조형원리와 개념을 이해하고 조형요소의 구성을 통한 기초과정.

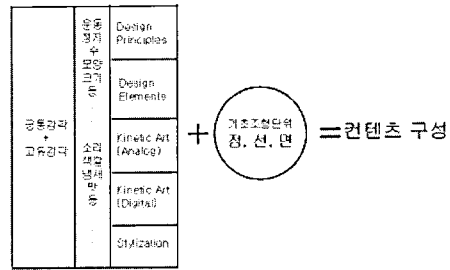


[그림 2] 기초과정을 위한 과정단계

### 3-1. 조형요소기본단위와 기초조형요소의 구성

조형요소의 기초적 기본단위인 점, 선, 면과 함께 판타스마 대상에 해당되는 기초조형 요소의 이해와 이를 통한 구성작업이다. 그리고 조형요소의 구분을 위한 주제를 크게 5가지 영

역으로 Design Principles, Design Principles, Kinetic Art(Analog), Kinetic Art(Digital), Stylization으로 구분하였다.



[그림 3] 콘텐츠 구성을 위한 기본 틀

### 3-2. 기초조형요소에 대한 콘텐츠구성

5가지 주제인 Design Principles, Design Principles, Kinetic Art(Analog), Kinetic Art(Digital), Stylization에 해당하는 콘텐츠 부분을 구성하였다. 참여자들에게는 2차원 평면상에 놓여지는 정적/동적인 디자인조형의 기본원리와 요소를 이해하며, 디자인 형태의 지각 및 감각을 개발시키며 이를 토대로 디자인 조형표현력을 함양 한다. 특히, 형태, 색채, 재료 등을 종합하여 주제를 표현하기 위한 창조력과 테크닉을 익히는데 중점을 둔다는 목적을 알려주고 각 콘텐츠에 해당하는 시청각 자료를 참여자들에게 보여주었다. 그리고 콘텐츠에 해당하는 주제를 제안하여 표현하게 하였다.

공통감각 + 고유감각	동적 조형원리	Design Principles	1) Unity
			2) Emphasis / Focal Point
		Design Elements	1) Scale / Proportion
			2) Balance
			1) Rhythm
	소리 색깔 형태	Kinetic Art (Analog)	1) Line
			2) Shape / Volume
			1) Texture
		Kinetic Art (Digital)	1) Illusion of Space
			2) Illusion of Motion
Stylization	1) Value		
	2) Color		
	1) Abstract Form		
Stylization	1) Abstract Form		
	1) Metaphoric Form		
	1) Observation		
Stylization	2) 4 Steps Stylization		
	1) Image Composition (Digital)		
2) Product Form (Analog)			

[그림 4] 조형요소구성에 대한 콘텐츠구성

### 4. 결론

기초조형교육은 기초적인 디자인 원리 및 개념을 이해하고 조형요소의 구성을 통하여 성숙하고 창의적인 디자인을 하기 위한 과정일 것이다 따라서 디자인을 하기 위한 궁극적 의미 탐구와 가치창출을 돕는 통합적, 창의적, 사고를 촉진하며 지성과 감성의 조화를 지향해야 할 것이다. 이에 본 연구는 기초적인 초석마련과 더불어 향후과제에 대한 활발한 연구가 필요할 것으로 보인다.

### 참고문헌

- D.K.Modrak.. Aristotle the power of Perception, The Univ of Chicago Press. 1987
- 하워드가드너, 다중지능 인간지능의 새로운 이해, 김영사, 2004
- 장영란, 아리스토텔레스의 인식론, 서광사, 2000