

시넥틱스(synectics)적 발상이
일러스트레이션 교육에 미치는 영향

Effects of the synectics conception on the illustration education

문 철

홍익대학교 미술대학 시각디자인과 교수

1. 논문개요

2. 서론

3. 본론

(1) 일러스트레이션의 개념적 정의와 의미

- 1) 일러스트레이션이란?
- 2) 일러스트레이션의 기능
- 3) 현대적 의미와 일러스트레이션

(2) 시넵틱스(Synetics)적인 사고발상

- 1) 시넵틱스적인 사고란
- 2) 시넵틱스적 발상의 메카니즘
- 3) 시지각의 특성

(3) 시넵틱스(Synetics)적 발상과 일러스트레이션

- 1) 아이디어의 발상
- 2) 시넵틱스적 사고방법
- 3) 시넵틱스적 발상의 종류

(4) 시넵틱스적 발상에 따른 일러스트레이션 설문조사와 분석

- 1) 조사배경 및 방법
- 2) 선정된 일러스트레이션의 조사와 내용별 분석

4. 결론

5. 참고문헌

논문개요

원시시대부터 인간의 커뮤니케이션 수단으로 이용되어 온 일러스트레이션은 이제 우리생활 속에서 생활의 단편적이거나 혹은 심층적인 면을 함축하여 표현하는 수단이 되었다.

즉 그것은 피터 노크(Peter Knock)의 한 잡지 일러스트레이션을 보고 어떤 한 예술가가 '여태껏 읽은 것 중 가장 훌륭한 기사였다'고 말한데서도 알수 있듯이, 일러스트레이터의 임무는 하루의 일상생활에서 아니 순간순간의 사물의 지각을 통한 비구체적이든, 구체적이든 일러스트레이션의 소스(source)가 우리의 잠재의식속에 남아있다고 가정할 때 이들을 추출해서 사실적으로 묘사하는 작업을 하고 있다고 할 수 있고, 그것은 어떤 미사여구를 붙인 문자 언어보다도 강한 시각 작용을 불러 일으킬 수 있다는 것이다.

뿐만아니라 일러스트레이션의 활용분야는 날마다 증가하고 있으며 그 대상도 인물, 자연, 인공, 과학등 다양해지고 따라서 이러한 시집의 일러스트레이션에게 가장 요구되는 것은 얼마나 창조적이며 참신한 아이디어를 지녔냐 하는 것이다.

왜냐하면 복잡 다양한 사회속에서 일반인의 마음속에 자리잡기 위해서는 보다 독특한 이미지와 호소력을 가져야 하기 때문이다. 따라서 일러스트레이션의 교육도 이제 단순한 기술연마가 아닌 시넵틱스(Synetics)적 사고에 바탕을 둔 작품으로 유도되어야하며 기능 위주

의 도식적인 일러스트레이션 교육에서 벗어나 보다 자유롭고 풍부한 개성을 지닌 사고를 할 수 있도록 되어야 한다.

Abstract

Illustration has been used as a means of human communication since the primitive age. And now it has become a way to express impliedly either the fragmentary or the psychological side of our life.

Like it has been said in Peter Knock's Illustration magazine, an artist said "It was the best article ever read."

Illustrator's task is to abstract and practically describe not our daily life, but every moment of the perception an object, whether it is define or undefine.

It can inspire stronger perception than any other elegant language.

Addition to that the practical use of illustration is increasing every day. The target has now become various such as man, nature, art, science and so on. Therefore, at this point what illustration requires is creation, new and striking idea.

It is because in order to get in to the general's living in the complicate and various society, it must show unique images and appearance.

Therefore, now the illustration should induce the work which is based on synectics thoughts, not simple improving skill.

Now we must restrain fuctional and diagrammatic illustration education and be able to think of free and abundant characteristics.

It will eventually help students to feel the value of human life and free themselves from the reality of present education which is getting machinized and instrumentalized.

서론

A) 연구 목적

모든 시각예술은 '이미지 창조'라는 과제에서부터 출발한다고 보아도 좋은 것이다. 이런 이미지가 정보를 전달하는데 사용되는 경우에 보통 일러스트레이션이라고 부른다.

오늘날 시각전달은 문장이나 언어로서 충족시킬 수 없는 지각적 차원에서 그 기능을 발휘하고 있으며, 이러한 조형 개념으로서 시각 전달 디자인은 사회구성원, 즉 대중에서 의미나 정보를 제공하는 상업적

사회적, 예술적 수단으로서 널리 사용되고 있다. 이것의 중요한 구성요소로서 일러스트레이션은 시각적 기능에서 적극적으로도 중추적인 역할을 담당하고 있는 것이다.

인류역사를 통하여 볼 때 일러스트레이션은 인간의 의사나 기록의 표현 수단으로 사용되어 왔으며 대중에게 의미있는 조형수단으로 언어나 문장에서 충족될 수 없는 시각적 전달기능으로 매우 중요한 영역을 차지하고 있다.

이러한 시각전달 수단으로 사용되어온 오늘날 일러스트레이션은 단 순하게 현대사회에 살고 있는 사람들의 의식과 생활을 단적으로 반영해 줄 수 있는 것이기 때문에 대중과는 불가분 관계에 있다고 보겠다.

그리고 이성과 감성이 조화를 이루는 자발적이고 주체적인 인격양성을 목표로 하는 대학교육에 있어서 발상의 과정을 확대 심화 시키기 위한 노력은 우리의 삶을 보다 풍부하게 하는 밑거름이 되리라 믿는다. 이런 의미에서 볼 때 일러스트레이터에게 있어 시넵틱스(Synectics)적 사고는 불가피하게 되었고, 또한 일러스트레이션은 작가 개인의 만족을 위한 것이 아닌, 사회적 필요에 의한 작업으로 대중을 위해 이루어지며 이같은 작업에 임하는 일러스트레이터는 사회의 유익한 변화를 위한 올바른 시각 환경을 제공함으로써 급변하는 산업사회 발전에 따라 상실되어가는 인간성을 회복 시키려는 역할의 한부분도 담당하기 때문이다.

또한 기계나 기술에 지배되고 사회생활에 있어서 극도로 분업이나 전문화가 추진됨으로써 개개인의 존엄성과 개성이 무시되고 획일적인 인간형태를 형성하고 있는 현 사회의 시점에서 볼 때 이러한 인간소의 현상을 극복하기 위해 시넵틱스(Synectics)적 발상에 기초한 일러스트레이션의 출현을 요구하게 되었다. 이것은 인간의 심리현상은 의식과 무의식으로 구분하여 볼 때 무의식의 세계는 인간정신 내부의 무한한 창조적 본능의 원천으로서 이것은 시넵틱스적 사고를 통해 개발 가능하며 이러한 잠재가능성의 개발은 곧 인간의 삶을 변화시키고 보다 고귀한 의미를 얻도록 노력하게 하기 때문이다.

따라서 본 연구에서는 일러스트레이션의 본질과 변천과정을 통해 현재 일러스트레이션의 토대가 되어야만 하는 시넵틱스적 발상이란 무엇이며 그것을 어떻게 일러스트레이션에 적용시키기를 분석하는데 그 목적이 있다.

B) 연구 방법

본 논문에서는 시넵틱스적 사고 발상이 어떤 메카니즘을 갖고 있으며 그것을 여러 각도에서 분류하고 그 분류된 것들이 어떻게 일러스트레이션에 적용되고 있는지를 파악하고 학생들에게 보다 창의적인 사고를 배양시키기 위한 목적으로 기존 일러스트레이터들의 시넵틱스적인 작품을 통해서 주제의 전달성과 시각적 인상의 강약, 아이디어의 참신성, 표현기법의 개성과 요소의 단순복잡성을 분석해보기로 하겠다.

본 론

1. 일러스트레이션의 개념적 정의와 의미

1) 일러스트레이션이란?

현재 우리가 언급하고 있는 일러스트레이션은 '일루미네이션(illumination)'이 그 원형으로서 색슨어족의 lim-limn(그림을 그리다)과 프랑스어의 luminer(빛나게하다)와의 복합어이다. 이것은 극히 좁은 사전적 의미로서 도해, 삽화, 설명 등으로 해석되어왔다.

그러나 이것만으로 현대 일러스트레이션의 참뜻을 설명한다는 것은 상당한 무리가 따른다.

일러스트레이션의 어원은 '조명 illumination', '밝게하다 to make light' 로 보이지 않는 대상에 빛을 비추어 육안으로는 볼 수 없는 세계, 즉 감상을 시각화하여 대중에게 계몽하고 명철하게 해명한다는 의미이다. 이러한 의미는 '인간에게 알린다'는 뜻으로 커뮤니케이션의 본질을 나타내고 있으며 이것은 일러스트레이션의 본질을 그대로 표명한 것이기도 하다.

따라서 일러스트레이션은 이미지와 그것에 상응하는 언어적 해석을 통하여 그 본질적인 의미를 발견할 수 있는 이미지들의 총체라고 할 수 있다.

이것은 일러스트레이션이 단지 언어로 묘사된 것을 그림으로 옮겨 놓은 것에 불과하다는 의미가 하나의 기호에 또다른 기호를 옮겨 놓음으로써 의미를 확장시키는 작업이다. 즉 주제를 명확하게 시각화하는 목적을 갖고 테마에 표현가치를 두는 것이 일러스트레이션인데, 이것은 무주제의 회화도 아니고, 무엇을 표현한 무슨 내용인지도 알 수 없는 자기 충족적인 그림도 아니며, 장식 위주의 그림도 아니다. 문장여백의 단순한 '컷(cut)'에 비해 일러스트레이션은 주제를 명확하게 시각화하는 것이다.

엄밀한 의미의 일러스트레이션의 역사는 문학의 발전, 보급에 따라 인쇄기술이 발명되어서 한 작품의 원화가 다량으로 복제 될 수 있게 된 이후의 일이다. 일러스트레이션은 무엇인가를 설명하기 위한 그림으로서 작업방식과 작품의 결과를 실제로 선택하는 입장에서 볼 때 디자인 계획과 예술 또는 회화 연구의 사이에 위치한 중간지대를 영역으로 삼는다.

이러한 일러스트레이션의 위치때문에 어떤 사람들은 일러스트레이션은 하나의 예술형식으로 계속적으로 변화 진화한다고 하면서 일러스트레이션의 정의는 결국 그것의 잠재성을 한정하는 것이 될 것이라고 주장하고 있고, 다른 한편에서는 온갖 종류의 어처구니 없는 것들조차 일러스트레이션이란 명목으로 만들어졌음을 불평하고 있다. 즉 뭔가 새롭고 다른 것을 만들어내려는 광적인 욕구는 내용이 없는 양식으로 대두되어 활개치게 되었다는 것이다. 그러나 오늘날의 일러스트레이션이 효과적인 의사소통의 책임을 떠맡고 있음을 부인할 수 없고 그것은 풍부함과 상상력을 가지고 만족스러운 방법으로 특정한 요구에 부응할 수 있는 기능을 갖춰야 한다.

그러기 위해 일러스트레이션은 단지 자신을 위한 작품이 아니라 남이 보아서 공감을 얻는 것이 중요하다고 할 수 있겠으며 결과적으로 일러스트레이션의 목적을 가지고 그 목적에 맞는 컨셉트로 표현하는 것이 기술이며 일반적인 의미와 숙달, 연마된 묘사력이 아닌 오히려 더욱 자유로운 시야로 자신의 독특한 조형의 문법을 발견하는 것, 그리

고 발견한 표현의 문법을 일정한 법칙으로 여러가지 변화를 전개하는 능력을 가져야 할 것이다.

2) 일러스트레이션의 기능

그림이 보편적 지적 계몽의 수단이었던 원시시대부터 일러스트레이션은 사회와 개인을 유대시키는 시각언어로서의 본질을 가졌다. 원시인들은 그들의 의사를 교환하고 전달하는 수단으로서 시각적 심볼(symbol)과 그림을 사용하였는데 스페인의 알타미라와 남프랑스의 라스코 동굴벽화에서 보는 이러한 도식이나 그림은 이들이 발달된 언어를 갖게 되면서 그 기능이 다소 변색되었지만 언어가 전달하기 전에 훌륭한 전달매체로서 역할을 충분히 수행하였다.

현대의 우리 언어 전달매체는 문자와 도형으로 크게 양분할 수 있다. 인간은 자신이 알고 있는 사상이나 사실등을 전달할 때 언어나 문자를 쓰며 때로는 조형적 형상을 통해 자신의 사상을 전달한다. 따라서 언어나 문자나 조형적 형상의 궁극적인 목적은 같다고 볼 수 있다.

결국 일러스트레이션은 언어나 문자가 시간적, 추론적임에 비해 그림은 공간적이며 동시적이어서 오늘날 대중사회에서 의미나 정보를 고지하거나 간접적 수단으로 폭넓게 확장되어져가는 그래픽디자인의 중요한 요소로서 시각적 커뮤니케이션의 선두적이고 적극적인 역할을 담당할 수 있어야 함과 동시에 그것이 표현하고자 하는 사상과 의미가 인간의 기억작용에 자극을 주어 그 자체가 새로운 인상으로 남을 수 있는 기능을 담당해야 한다.

3) 현대적 의미의 일러스트레이션

커뮤니케이션이란 사람과 사람이 무엇을 공유한다는 것으로서, 윌리엄 모리스(W. Morris)는 협의로 '두 개 이상의 매체가 기호를 매개로 하여 그것들을 공유하는 것이며, 넓은의미로는 인간과 인간 사이뿐 아니라 생물과 생물, 인간과 자연, 인간과 환경, 개체내의 심리적 전달까지도 포함한다.'²⁾라고 정의내리고 있는데 이것은 인간이 전달매체를 통하여 대화한다는 의미로도 해석되는 것이다.

이런 커뮤니케이션은 '말하는 방법'과 '보여주는 방법'의 두 가지로 나눌 수 있는데 후자가 그래픽디자인의 수단이라 할 수 있다.

그래픽 디자인에서의 예술적인 작업인 일러스트레이션은 넓은 의미로서는 회화, 사진을 위시하여 도표, 도형, 등 문자이외의 시각화된 것을 전부 가리키지만 협의로서는 핸드라이팅(hand writing)에 의한 그림등을 나타낸다.

현대와 같이 바쁜 생활 속에서 사람들은 단순하면서도 강하게 마음에 미치는 그 무엇을 회구한다. 즉, 현대인들은 머리로서 이해하는 것이 아니라 몸으로 일체감을 느끼는 감각적 쾌락을 원하기 때문에 일러스트레이션은 사람들의 눈길을 끌며 마음속에 기억을 남기게 한다. 따라서 현대에서 일러스트레이션은 이미지와 그것에 상응하는 언어적 해석을 통해서 그 본질적인 의미를 발견할 수 있는 이미지들의 총체라고 할 수 있다.

그러므로 일러스트레이션은 일종의 시각적인 메시지로서 서로 다른 언어와 배경을 가진 사람들에게 잘못 해석되지 않도록 그 나름의 독자적 영역을 전개시켜, 이미지와 그것에 상응하는 언어적 해석을 통한

커뮤니케이션적 본질을 갖는 것이다.

인간은 원래 사물을 본다는 행위는 언어보다 선행한다.³⁾ 그러므로, 보다 많은 정보를 단시간 내에 전달하여야 하는 현대 산업사회에 있어서의 대중은 새로운 사실에 대해 '체험'보다는 선행에 의한 '사고'만으로 충족하며 문장의 분석적 구조에 의해 논리적 관념으로 전달되기 보다는 '사고' 이전의 '느낌'이라는 직감적 영상언어에 의한 즉시적, 순간적인 의미의 전달을 요청하는 것이다.

이러한 현상은 일러스트레이션을 종래의 삽화나 장식적 기능에서 차원을 높인 예술적 이미지로 승화시킴으로써 단지 시각적 정보를 묘사하는 수단으로서만이 아닌 묘사의 기능과 해석의 기능을 종합한 도구로 보는 태도에서 기인한 것이다. 그러므로 현대에 있어서 일러스트레이션은 강조적 방법의 커뮤니케이션의 도구로서 합목적적인 결과를 얻기 위해 차원높은 예술적인 모색을 통해 독창적인 접근 방식을 택해야 할 것이며 여기서 특히 요구되는 것은 창조적인 사고발상, 즉 시넵틱스(Synectics)적인 사고이다.

일러스트레이션이 아무리 훌륭한 예술적 표현성을 지녔다해도 독창성이 결여된 일러스트레이션은 무의미한 작품에 지나지 않는다. 또한 적절한 비유나 연상, 암시나 변형이 있는 조형이야말로 신선한 느낌을 주어 쉽게 대중과 친밀해 질수 있는 것이다. 따라서 시넵틱스적 사고를 통해 표현된 일러스트레이션이야말로 현대적 요구에 의해 필수 불가결하게 출현해야만 하는 것이다.

2. 시넵틱스(Synectics)적 사고 발상

1) 시넵틱스적 사고란 ?

시넵틱스(Synectics)라는 용어는 '시넵틱코스(synectikos)'라는 그리스어에서 나왔고 이것은 '여러 모두에게 생명력을 주는 것', 또는 '서로 다른 것들이 통일된 관계를 갖도록 하는 것'을 의미한다.⁴⁾ 이것은 브래드 홀랜드(Brad Holland)의 아이디어 추출과정에서 보여지는데, 그의 작품에 있어 아이디어란 가장 중요한 것이고 그는 어떤 아이디어를 설정하면서 자주 네, 다섯개의 일러스트레이션을 동시에 하는데, 그것은 일을 진척시키면서 그 아이디어를 서로 연관시키려는 의도를 지니는 것으로서 시넵틱스적 발상에 근거한 아이디어 발상법이라 할 수 있다.

다시 말해 시넵틱스적 사고란 얼핏 볼 때는 서로 관련이 없는 요소들을 물리적, 심리적, 혹은 상징적인 방법에 의해 통합해주는 연결 고리들을 찾아내는 과정을 말하며 예술과 산업 양쪽의 문제에서 그것을 해결할 수 있는 새로운 통찰력을 얻기위해 아무런 관계없이 서로 떨어져있는 것들을 함께 재배치하여 새로운 느낌과 형태를 만들어내는 것을 의미한다.

결국 시넵틱스적 사고는 잠재의식적인 심리과정을 중시하면서 새로운 각도에서 보고 생각하는 발상 방법을 말하며 그렇게 함으로써 중요한 잠재의식이 작용하여 창조 활동에 유익한 심리상태가 이루어진다는 것이고, 그렇게 때문에 시넵틱스적 발상은 창의적인 사고를 말하며, 창의성이 사물을 새로운 구성물이 되도록 연출하는 것과 관련이 있어온 이후부터 모든 창조적인 사고와 행위는 시넵틱스적 생각을 외면할 수 없게 되어 있었다.

여기서 고든(William J.J. Gordon)은 시넵틱적 사고는 3가지 기본지침이 필요함을 역설하고 있는데 그것은 우선 창의력의 표현은 사람들이 심리적으로 그들의 행동을 조절하려고 할 때 발휘되며, 둘째 이성적인 것보다 비이성적인 것이 훨씬 중요하게 여겨져야만 하며, 셋째 감성적이고 비이성적인 요소는 이해가 가능한 정밀한 요소로 사용되어야만 한다는 것이다.⁵⁾

2) 시넵틱적 발상의 메커니즘적 과정

독창적인 발상은 아무것도 없는데서 나오는 것이 아니다. 우선 문제를 해야 할 일을 확인해야 한다. 그 다음 우리 머리속에 이미 들어있는 정보들을 서로 융합시키기 위해 그것에 관련된 정보들을 수집해야만 한다. 그리고 그것들은 창조적인 사고와 관념의 순환속에서 서로 상호작용하는 것이다. 이 때 상식적인 것은 너무나 편협해서 창조적인 해결을 방해하므로 정보는 많으면 많을 수록 좋게 된다. 이렇게 모아진 정보들은 조심스럽게 자신의 주제와 연관지어 분석하고 연구해야 하는 것이다. 즉 이 문제를 변형하거나 해결해 줄 수 있는 가능한 방법들에 대한 숙고가 필요하다.

여기서 정보패턴, 아이디어(생각) 등을 받아들이거나 새로운 것으로 변형시키는 과정이 필요하다. 사실상 어떤 제한된 벽을 뛰어넘는 그런 생각을 하는 것이 필요하고 이렇게 시넵틱적인 사고로 인해 인습적인 세계가 무시될 때 일시적인 혼란과 걱정이 생길 수도 있지만 진부적인 생각과 인습적인 것을 떨쳐버리는 과감함이 요구되어진다.

3) 시지각의 특성

예술과 디자인의 이면에는 복잡한 힘이 존재한다. 즉 인간의 지각은 감각기관을 통해 인식하게 되는데, 이 중 시지각은 광선에 의해 망막을 자극하는 복잡한 현상이며 그것은 다시 두뇌에 의해 공간적 단위로 조직화 되어진다. 여기에는 심리적인 힘의 작용이 크게 부여되고, 결국 시지각의 작용은 메시지를 응축, 확장, 반감, 매력이라는 에너지의 형태로 뇌에 보내게 되는 것이다. 따라서 디자이너들은 점이나 선과 같은 간단한 모임을 조차도 시각적 패턴 그 이상의 것을 만들어 낼수 있다는 것을 인식하여 시각 - 심리학적 합성을 만들어내는 형태나 형식이나 색깔등을 조화롭게 표현해야만 한다.

마찬가지로 시넵틱적인 사고에서 유래한 작품들은 비논리적일 수 있지만 그것은 심리적인 힘의 원천에 의해 강한 자극으로 다가올 수 있다.

즉 루돌프 아른하임(Rudolf Arnheim)이 "우리의 시지각은 대상의 물리적형태에 대한 정확하고 완전한 파악을 지향하기보다는 어떤 대상을 표현할 수있는 특출한 구조적 특징에 의지하는데 이 구조적 특징은 인간의 마음속에 결정론적으로 존재하는 것이다."⁶⁾라며 심리학적 인식 요소의 중요성을 강조한 것처럼 겉으로 보기에 단순한 인식에서 조차도 눈-두뇌 작용처럼 시각적 요소의 움직임, 비례, 위치, 크기를 결정하는 수 천개의 무의식적 측정기구로 작품을 접하게 되는 것이다.

따라서 비록 그림이 정적인 물체라 할지라도 보는 사람의 눈이 화면위를 다양한 경로로 지나는 활동적인 특성을 가지고 있음을 인식하

여 시각적이 변화를 고려한 반복, 변화, 리듬 등을 선, 색, 공간, 재질 감에 적용할 때 진정한 시넵틱적 발상에 기초한 작품이 되는 것이다

이러한 시각적이고 심리적인 특성에 대해 헨리무어(Henry Moor)는 다음과 같이 언급했다.

"관람자가 자신이 보고 있는 작품이 에너지를 가지고 있고 또 그 에너지가 밖으로 돌출되고 있다고 느끼게 하는 것이 시각적, 심리적 특성이며 만약 그 예술작품이 그것 자체의 독특한 생명력과 형태를 가지고 있다면 그것을 만든 재료 이상으로 보여질 것이며 생생하며 값진 것이 될 것이다."

이러한 시지각적 특징의 또 다른 면은 그룹핑에서도 보여진다. 그룹핑의 법칙은 1900년대 게스탈트 심리학의 원리에 근거하고 있는 것으로 간단히 말해 한 패턴의 부분이 다른 것과 얼마나 닮았는지의 여부에 의해 서로 통합하려는 경향을 보인다는 것이다. 이것은 인간의 시각적 인식체계가 집합체로 인지하려는 경향을 나타내는 것이고 별로 중요하지 않거나 시각적으로 어떤 일치감이 느껴지지 않는다 하더라도 이러한 경향이 드러난다.

모든 디자인의 과정은 개념적인 그리고 시각적인 질서를 만드는 것과 관련이 있다. 일러스트레이션도 통일과 질서를 요구하는 것은 예외가 아니다. 만약 그렇지 않으면 그것은 획일적인 모방에 불과할 것이다.

따라서 일러스트레이터는 시넵틱적인 사고를 통하여 그것을 응집력있는 구조로 바꾸는 질서있는 활동가로써 존재해야만 한다.

3. 시넵틱(Synectics)적 발상과 일러스트레이션

1) 아이디어의 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 찾는 것이다.

일러스트레이션 아이디어의 이미지 형성과정은 창의적 사고, 즉 독창적사고에 입각한 새로운 것으로서 생산적이어야 하며 그 과정을 나누어 본다면 다음과 같다.

① 발 상: 주제의 방향설정과 탐구관계

② 선 택: 생각속의 이미지 선택의 개략적인 평가단계

③ 구 상: 아이디어 발상을 위한 이미지의 기본구조 형태를 제작하고 결정하는 단계. 무엇보다도 구상에서의 본질은 '창의성'과 결속되었다고 할 수 있다. 창의성만을 탐구 노력해온 길포드(Guilford, 1959)가 지적한 창의성의 근본으로는 주제에 대한 감각과 외부의 자극에 대한 일정시간 내의 변화폭의 정도를 말하는 유창성(fluency)과 한가지 주제에 대한 문제 접근방식의 다양성 측정을 일컫는 융통(flexibility)과 독창성(originality), 탐구 끝에 얻어진 새로운 아이디어의 특이성 등을 들 수 있다.

④ 지각의 개방성(opening): 주제에 대한 사실적인 지각능력을 의미하며, 주위자극에 대한 장애요인을 받지 않는 독립적인 유일한 지각을 말한다. 월러스(Wallas)는 창의성 문제해결의 관점으로 준비기

(주제를 지각하는 단계)와 부화기(주제를 미해결의 상태에 두는 무의식의 단계. 이것은 다시 소극적 단계와 적극적 단계로 나뉘어진다.)와 조명기(문제 해결의 핵심이 되는 아이디어가 착상되는 단계)와 검증기(아이디어의 허구성을 배제하고 그 근간이 되는 아이디어를 구체화하는 단계)로 나누어 설명하고 있다.

여기서 구상과 지각의 개방성의 단계에서 도입되고 있는 모든 시각 예술들의 요소들 즉, 점, 선, 형, 명암, 질감, 색 등의 결합이 예술가의 창의력과 시넵틱스(Synectics)적 사고에 의해 새로운 생명력을 가져야 한다.

즉 버킨스터 풀러(Buckminster Fuller)는 본질적으로는 각기 서로 닮지 않았음에도 불구하고 그것들이 물리적, 심리적 혹은 상징적인 방법에 의해 서로 통합하도록 연결고리를 가져다 주는 시넵틱스적 사고에 의해 서로 떨어져 있는 것들을 함께 재배치 시키도록 하는 것이다. 그렇다면 과연 창의적인 사고란 어떤 메카니즘을 거쳐 가능할까를 생각해볼도록 하겠다.

2) 시넵틱스(Synectics)적 메카니즘

- 단순화하기(subtract) : 어떤 요소나 부분을 지우거나 빠뜨리거나 또는 제거하고 축소시켜보기.
- 결합시키기(combine) : 유사하지 않은 것들이 통합체가 되도록 관계를 만들고 정리하고 연결하고 융합시켜보기.
- 반복하기(repeat) : 자신이 참고로 하고 있는 주제를 반복하고 의미를 이중화하거나 고쳐보기.
- 덧붙이기(add) : 자신의 참고작품을 발전 확장시킬수 있는지, 또는 자신의 아이디어, 상상 등에 어떤 것이 더 덧붙여질 수 있는지 생각해 보기.
- 재배치 시키기(transfer) : 자신의 작품을 각색하고 순서를 바꾸고 재배치시키면서 새로운 상황과 배경속으로 옮겨보기.
- 의인화하기(animate) : 그림속의 힘과 픽토리얼한 움직임을 조절하여 작품이 인간의 특성을 가진 것으로 생각해 보기.
- 위에 겹쳐놓기(superimpose) : 입체파 화가들처럼 한꺼번에 한대상이 어떻게 다른 순간을 보여주기 위해 겹쳐졌는지 주목해보고 자신의 작품 위에서도 원근법, 시간 등을 겹쳐서 새로운 이미지, 아이디어 등을 생산해 내도록 하기.
- 크기를 바꾸기(change scale) : 주제가 되는 것은 더 크게 또는 더 작게하여 보기.
- 잘라서 조각기(fragment) : 작품의 주제나 아이디어를 떼어 해부해보기.
- 분리하기(isolate) : 작품의 일부나 부분적 이미지를 서로 분리하고 떼어내 보기.
- 왜곡하기(distort) : 작품의 원래모양이나 비례, 의미등을 왜곡시켜 더 길게, 더 넓게, 더 두껍게, 더 좁게 만들어 보기.
- 위장시키기(disguise) : 주제를 이미 있는 형식에 이식

하거나 속이고 은폐시키기.

- 모순되게 하기(contradict) : 사물의 원래 기능을 부인하거나 부정하고 반전시키기. 또는 사회적인 위선을 관찰하여 풍자적으로 표현하기.
- 패로디하기(parody) : 익살을 부리거나 캐리커춰하여 우스꽝스럽게 하거나 시각적인 농담을 표현하기.
- 애매모호하게 표현하기(prevaricate) : 진실을 구부려 허구화하게 악의 없는 거짓말을 하는 것이 사회적으로 받아들여지지 않는다해도 그것으로 전설과 신화를 만들어보기.
- 비유, 유추하기(analogize) : 서로 다른것들 사이의 유사성을 찾거나 자신의 작품을 다른 학문분야의 요소에, 또 사상의 세계에 비유하며 자신의 작품을 무엇에 비유할수 있는지 생각해보기.
- 결합시키기(hybridize) : 서로 다른 영역의 대상들을 접합시키기.
- 변형시키기(metamorphose) : 변화상태에 있는 작품을 묘사하거나 색깔이나 전체형태를 바꾸어 은유적인 표현을 시도해보기.
- 상징화하기(symbolize) : 자신의 작품을 기호화된 특징으로 채워보기. 그것은 공적일 수도 있고 개인적일수도 있다. 개인적인 상징은 비밀스러운 것이고 그것을 만드는 사람에게만 특별한 의미를 가진다. 자신의 작품을 상징적인 이미지로 바꾸기위해 노력해보기.
- 신화화 하기(mytholize) : 60년대 팝 아티스트들처럼 일상적인 대상(코카콜라병, 영화 배우, 햄버거 등)을 신화화 하기.
- 환상적으로 표현하기(fantasize) : 자신의 작품을 초현실적이고 앞뒤가 뒤바뀐 이색적이고 난폭하고 기묘한 생각들로 표현해 보기. 7)

이러한 발상 과정은 일러스트레이션에 도입되어질 수 있고 그러한 일러스트레이션이야말로 이성과 감성이 조화를 이루는 자발적이고 구체적인 인적완성의 가능성을 실현하는 것이다.

3)시넵틱스(Synectics)적 발상의 종류와 그 사례

- 의사를 표현하기(Signification)

인간이 자신의 의사를 전달하기 위해서는 반드시 어떤 신호를 사용해야만 한다. 그리고 그 전달하는 방법 중 간접적이며 우회적인 표현이 바로 시넵틱스적 발상과 관련이 있는 것으로서 그것은 유사(analogy), 역설(paradox), 유머러스한 표현(comic idiom), 변화와 발전과정(Variation and progression)에 따른 표현 등으로 분류될 수 있다. 그리고 일러스트레이션에서는 이러한 발상과정을 이용하여 그 효과를 한층 드높일 수 있게 된다.

① 비유, 유사(Analogy)

유추란 서로 비슷하지 않은 것들 사이에서 형성된 닮음으로 그것은 상징적일수도 있고 비상징적일수도 있다. 여기서 비상징적 유추란 어

면 한 면에서 서로 다른 것들끼리 비교되는 것을 말한다. 예를 들면 옥수수과 빌딩, 인간의 눈과 카메라 등을 들 수 있다. 그리고 그것은 내용에 따라 다음의 7가지로 나뉘어진다.

이러한 유추의 특성을 좀 더 자세히 살펴보도록 하자.

-디자인 유추에 따른 일러스트레이션

디자인 유추란 직접적인 답음을 만들어내거나 그것의 형태, 구조, 구성면에서 다른 대상을 떠올리게 하는 비상정적 시각이미지나 구성물을 말한다.

-기능적 유추에 따른 일러스트레이션

기능적 유추물이란 대상물들의 작동하는 것과 관계가 있다. 즉 사물의 작동을 관찰함으로써 유도되는 것으로 그 실례는 제트 여객기가 굉장한 추진력을 가진 오징어로 비유되는 것과 같다.

-현상적 유추에 따른 일러스트레이션

이것은 소용돌이나 날씨, 사람의 움직임 등과 같은 것에서 관찰된 힘을 분석하여 그것에 기초를 둔 비유를 의미한다.

-감각 유추적 일러스트레이션

인간의 5가지 감각에 기초하여 비유적 일러스트레이션을 그렸다면 그것은 감각 유추적 표현이라 할 수 있다.

-감정이입 유추적 일러스트레이션

이것은 개인의 느낌을 자극적인 대상이나 생각으로부터 이끌어내어 보이는 것을 의미한다. 예를 들면 마르크 샤갈이 사랑의 유토피아를 밝게 채색하고 날아갈듯한 상황에 있는 젊은 연인을 묘사한 것과도 같다. 이것은 주로 심리학적 것에 기초를 두고 있어서 답음이 객관적이라기보다는 주로 주관적인 것에 근거를 두고 있는 것이다.

-상징 유추적 일러스트레이션

올리브 가지를 물고 있는 비둘기는 평화를 나타내고 사과와 뱀의 그림은 유혹을 의미하듯이 본질적으로 다른 시각이미지를 결합시켜 눈에 보이는 것 그 이상의 메시지를 나타내는 비유가 바로 여기에 해당한다.

-환상 유추적 일러스트레이션

환상유추란 초현실적 표현을 의미한다. 꿈처럼 그것들은 경험관계가 있고 그것들은 과장되고 모순적이고 회한하고 비이성적인 상상으로 바뀌어진 것을 의미한다. 따라서 애매모호한 표현이 불가피하게 된다.

② 역설(Paradox)

역설이란 말은 착사에서 나타나는 것처럼 이례적이거나 자기모순을 보여주는 것을 의미한다. 서로 다른 이미지를 이해하는 것은 비유적이거나 애매한 해석을 불러일으키게 할 수 있는 심리적 긴장상태를 낳게 되며 그것은 각 사람들에게 정신적인 새로운 인상을 형성하도록 하는 기회를 제공하게 된다. 이러한 역설의 방법은 입체파나 1960년

대의 옵 아트예술가의 그림에서와 같이 원근법의 선형투시도 법칙을 깨뜨린 눈속임일 수도 있고 16세기, 17세기의 많은 예술가의 작품에서 볼 수 있는 애매성이나 이중이미지로 표현될 수도 있다. 이러한 속임수와도 같은 표현은 잠재의식을 겨냥한 커뮤니케이셔의 전제조건이며 무의식에 호소하기위해 광고매체가 사용하는 커뮤니케이션의 한 방식이기도 하다.

③ 유머러스한 표현(Comic Idiom)

철학자 조지 산타냐는 유머의 가치를 찾는데 있어 다음과 같은 이야기를 했다.

“세상은 그자체가 지각의 케리커취이다. 매순간마다 세상은 자신이 숨기고 있는 것을 비웃고 부정한다. 그러나 자신이 상당히 위엄있고 독특한 그 무엇이 되고자 할 때면 그 다음 순간에는 그 세계가 우스꽝스러운 것이었다는 것을 숨기려하거나 수정한다. 그것은 인습적인 세계, 즉 가면의 세계가 진실의 세계를 덮어 씌우기 위해, 그리고 그 진실자체에 대한 인간관심의 모든 영역을 그냥 지나치도록 하개위해서 그렇게 한다.”

또한 이러한 예는 미국의 데일리 익스프레스(Daily Express)의 만화에서 보여지고 있으며 그것은 단순한 우스움의 전달자체가 목적이 아니라 현대사회에 대한 코멘트를 하고 있는 것이다. 결국 예술가들은 마음을 즐겁게 하는 오락의 목적으로 유머를 사용한 것이 아니라 정치적, 윤리적, 도덕적, 또는 사회의 다른 목적에 초점을 맞추기 위한 방법으로 유머를 사용했고 그 유머를 관찰한 사람들은 그 상황들을 심각하게 보게 된다.

이러한 코믹한 표현은 정치적 의도가 없는 가벼운 풍자로 표현될 수도 있고 비주얼 펀(Visual Puns), 진지함의 결여(In The Spirit Of Frivolity), 또는 인간 상황에 대한 풍자(lampooing The Human Condition) 등의 종류로 나눌수 있다.

- 비주얼 펀 (Visual Puns)

펀(fun)에 대한 사전적 용어는 ‘말을 유머러스하게 사용하는 것’ 또는 ‘형태가 비슷하거나 비슷하게 발음되지만 다른 뜻을 가진 단어를 두 가지 이상의 해석이 가능하도록 유머러스하게 사용하는 것’을 의미한다. 그리고 시각 펀도 언어 펀과 마찬가지로 사용될 수 있게 된다

- 진지함의 결여 (In The Spirit Of Frivolity)

안드레 마우리우스(Andre Maurius)는 코믹스런 표현의 사용을 정당화하기위해 ‘예술은 실제 세계 그 이상의 인간의 세계를 창조하고자 하는 노력이다’라고 말하였다.

오늘날 많은 일러스트레이션에서도 정치적 의의가 없는 코믹한 분위기를 표출하여 우리의 생활은 더욱 풍요롭게 만들고자 하는 노력의 일환으로 사용된다.

- 인간에 대한 풍자(Lampooing The Human Condition)

‘하나의 그림이 천마디 말의 가치가 있다’는 옛 속담처럼 적절하게 사용된 일러스트는 인간의 말보다 더욱 충격적일 수 있다. 그것은 작가들이 인위적인 상징보다는 자연스러운 것을 사용하기 때문에 그것

의 메시지는 직접적이고 지적이며 감정적인 영향을 주게 된다. 이러한 예는 현대의 신문풍자 만화 일러스트레이션에서 보여지고 있다. 즉 인간관계에서 관찰된 도덕적, 윤리적 위반과 어리석음과 위선에 대한 지적 등에서 보여진다. 그리고 사람들은 그러한 위트속에 진실과 풍부한 그 무엇이 담겨 있음을 깨닫게된다.

- 변화와 진행(Variation and Progression)

디자인의 관점에서 변화의 개념은 진행과정의 어떤 형태나 또는 연속적인 바뀜을 의미한다. 즉 그것은 시각요소(점, 선, 형)의 변화일 수도 있지만 디자인의 관념적요소(문맥, 아이디어, 심상)의 변화일 수도 있다.

진행이란 사건의 발생과 그 사이의 간격을 계획하는 것을 말하며 연속이나 변화를 계획하는데는 특별한 방법은 없다. 모든 예술가들은 자기 나름의 독특한 취향이나 개념에 따라 때로는 논리적으로 또는 직관이나 우연에 의해 표현한다.

(4) 시넵틱적 발상에 따른 일러스트레이션의 설문조사에 의한 분석

1) 조사배경 및 방법

① 조사 목적

일러스트레이션이 시각전달매체로서 일반적으로 그것이 의도했던 이미지와 지각되는 이미지가 얼마나 일치하고 있는가에 대한 여부를 알아보고, 비주얼의 형태나 색상 등의 변형등에서 오는 개성있는 표현이 평범한 표현과 비교시 어떤 인상을 주고 있는지, 또는 아이디어의 참신성의 여부와 요소의 단순성 여부를 객관적으로 분석하고자 한다. 그리하여 시넵틱적 발상원리에 근거한 일러스트레이션이 그렇지 않은 것보다 얼마나 인간의 지각작용에 더 강한 인상을 줄수 있는지를 조사하고자 하는데 목적이 있다.

② 조사대상

본연구의 조사대상은 미술대학 시각디자인학과에 다니는 학생들을 대상으로 하였다. 피험집단의 학년은 2학년 60명, 4학년 30명이고 본 조사 내용이 대학에서의 일러스트레이션 교육과 아이디어 발상에 관련된 것이므로 디자인 전공자만을 대상으로 표본집단을 설정하였다.

③ 조사기간

1996년 3월 12일- 1996년 3월 15일

④ 조사방법 및 매체

조사대상의 관심, 태도, 요구들을 파악하기 위한 조사방법과 측정 방법은 심리학, 사회과학, 마케팅 분야에서 정립해 놓은 조사연구 방법론들을 적용할 수 있다.

본 연구의 조사방법은 설문지에 의한 질문 질의법으로 피험자가 직접 기입하는 방법을 취했는데 이때의 이미지 조사법의 하나인 의미분별 척도법(Semantic Differential)으로 이것은 미국의 오스굿(Osgood)의 연구에 의한 것이며, 형용사로부터 사물의 이미지를 발

견하고자 하는 것이다. 즉 어떤 대상을 보고 느끼는 것을 적절한 형용사로 정리하여 그 조형물의 이미지를 발견하고자 하는 것이다.

의미분별척도는 대상을 묘사하는 여러 개의 형용사 짝들을 구성하여 양극사이에 5점 척도를 두고 응답자의 태도에 가장 정확히 나타내는 위치를 표시하도록 하는 방법이다.

이것으로부터 얻어진 자료는 각 형용사 항목별로 평균치를 구하여 프로파일(Profil)분석을 하게 되는데, 결과의 윤곽을 알기 쉽다는 장점을 갖고 있다.

조사매체는 시넵틱적인 발상 하에 제작된 기존 일러스트레이터의 작품 20점과 창의적사고를 염두하고 제작하지 않은 작품 20점이며 이것을 설문조사시 평가자들에게 보여주어 질문에 답하게 하였다.

본 논문에서는 특징이 강한 25점의 일러스트레이션과 그 평가만을 수록하였다.

2) 모델 일러스트레이션의 조사내용별 분석

각각의 일러스트레이션은 제작자의 의도에 따라 여러 가지로 표현될 수 있겠으나 여기서는 그것을 표현하는 방법이 얼마나 개성있고 창의적이며 지지각적 인지도가 높은지를 초점으로 하여 분석하고자 한다.

설문지에 쓰여진 평가개념의 형용사적 표현은 시넵틱적 사고발상을 기본으로하며 그 효과를 파악할 수 있도록 하는 5가지 어구와 그 반대 어구를 대립시켜 태하였다. 그리고 평가된 설문지를 수집하여 의미공간에서의 각 개념별 위치를 파악하기 위해 계산을 하였는데, 평가개념에 대한 긍정적 형용사어구, 부정적 형용사 어구에 따라 해당 인원수를 파악, 분류해 보았다.

이것을 토대로 각 평가내용에 대한 평가자들이 내린 점수를 긍정적 인 부분에서부터 부정적인 부분의 순서로 5, 4, 3, 2, 1의 점수를 분배하여 평균값을 내고 평가된 개념의 프로파일 차트(Profil Chart)를 작성하였으나, 본 논문에서는 그 평가의 분석만을 수록 하였다

예)

긍정적 형용사 ____ : ____ : ____ : ____ : ____ (인원수) : 부정적 형용사
 매우 약간 보통 약간 매우
 5 4 3 2 1 (집수 분배)

<일러스트레이션 1> 톨게이트에서 통행료를 요구하는 의미를 과장되게 표현하여 주제와 시각적 인상이 매우강하게 드러나고 아이디어가 참신한것으로 평가되었다.

<일러스트레이션 2> 청진기를 뱀과 합성하고 그 뱀이 약병을 타고 올라가는 모습에서 간접적으로 의료서비스의 위험성을 느끼게 해준다. 이것은 비교적 주제는 선명히 드러나지만 시각적 인상과 아이디어의 참신성, 표현기법의 독특성 등은 보통수준의 평가이다.

<일러스트레이션 3> 바다를 일종의 옷감처럼 취급하여 바다에서 무엇인가를 찾고 있는 모습을 표현하였는데 높은 점수의 아이디어로 참신성이 있게 평가되었다.

<일러스트레이션 4> 세 사람이 있지만 네 사람이 있는 듯한 착각을 주고 싶보여야 할 부분이 새로운 시도에 의해 보이게되는 이 작품은

그 주제가 여러 명이 모여서 연기하는것을 표현하여 독특한 표현기법으로 평가되었으나 주제의 선명도는 보통으로 평가되었다.

〈일러스트레이션 5〉 마약에 의한 폐해를 표현하고 있는 이작품은 주제와 시각적인상과 아이디어가 참신하지만 표현기법과 요소의 단순성은 약한것으로 평가되었다.

〈일러스트레이션 6〉 투자회사를 상징하는 이작품은 주제와 시각적 강하지만 아이디어나 표현기법, 요소의 단순성은 보통수준의 평가이다.

〈일러스트레이션 7〉 사람을 집어삼키는 과일 같은 텔레비전을 표현하고 있는 것으로 이것은 주제가 선명하고 시각적인상이 강하고 비교적 참신하지만 아이디어와 요소의 단순성은 보통수준의 평가이다.

〈일러스트레이션 8, 9〉 주제나 시각적인상 아이디어의 참신성에 있어 거의 비슷한 수준으로 긍정적반응을 보였고 표현기법의 독특성도 또한 보통수준으로 평가되었다.

〈일러스트레이션 10〉 스파이라는 주제로서 매우 경계적인 모습을 주는 사람의 모습에서 강한 주제가 엿보인다고 분석되고 시각적인 인상도 매우 강한 것으로 나타났다.

〈일러스트레이션 11, 12, 14, 15, 21, 23, 25〉 시넵틱적 발상에 따른 표현과는 거리가 있는 일러스트레이션으로 그것이 표현하고자 하는 주제는 평범한 일상의 모습이라서 비교적 드러나지만 결코 시각적 인상이 강하게 작용하지 않으며 참신한 아이디어의 표현으로 평가되지 않고 있다.

〈일러스트레이션 13〉은 덩크 슛하는 장면으로 공과 손의 크기를 상대적으로 크게 하여 주제가 선명하지는 않으나, 시각적 인상이 매우 강한 표현으로 분석되었다.

〈일러스트레이션 7, 16〉 표현된 시넵틱적 시각언어는 인간의 상상속에서만 가능한 표현이고 그것을 바탕으로 하는 주제의 전달은 시각적 인상을 돋보이게하고 있어 다른 여타의 일러스트레이션과의 차별화를 가져옴으로써 매우 강한 시각적 인상으로 평가되었다.

〈일러스트레이션 17〉 뿔단배가 지나갈 수 있게 왜곡된 다리의 모습을 표현한 것으로 현실에서는 도저히 불가능한 것을 일러스트로 표현하여 시각적 인상이 강하고 참신한 아이디어로 평가되지만 표현기법에 있어서는 평범한 것으로 분석된다.

〈일러스트레이션 18〉 단순한 요소를 사용하여 선과곡을 먹고 눈이 밝아진 아담과 이브를 간결하고 명확하게 표현해주고 있어 그 주제가 비교적 명확하게 드러나고 있는 것으로 평가되었다.

〈일러스트레이션 19〉 머리를 짓누르는 압박감이 정신적인 것인지 육체적인 두통인지는 모르지만 이사람이 매우 골치를 앓고 있음을 분명히 표현해 줌과 동시에 시각적 인상이 매우 뚜렷하고 참신한 아이디어로 분석되고 있다.

〈일러스트레이션 20〉 히틀러를 가축에 빗대어 놓음으로 해서 그의 이미지들을 간접적으로 표현해주고 있는 시각적인상이 아주 강한 유머러스한 일러스트레이션으로 평가되었다.

〈일러스트레이션 21〉 음악의 여신, 뮤즈를 등장시켜 음악회를 위한 일러스트를 형성하고 있는데 아무런 언급없이 단순한 일러스트만으로는 그 주제를 파악하기 힘들고 그래서 시각적인상과 아이디어도 그다지 선명하게 부각되지 않는 것으로 분석되었다.

〈일러스트레이션 24〉 두 남녀의 마주보고 있는 실루엣에서 형성된

하트와 십자모양이 죽음에 이르게되는 애절한 사랑이라는 '로미오와 줄리엣'의 주제를 단순한 요소를 이용하여 그대로 잘 표현하고 있어 비교적 주제가 선명하고 시각적인상도 강한 것으로 평가되고 있다.

결국 이상에서 보듯이 일러스트레이션은 그 자체가 시각커뮤니케이션의 작용을 한다고 볼 때 점점 다양해지고 복잡해져가는 현대의 사회에서 과연 어떤 방법의 커뮤니케이션이 가장 효율적이고 사람들의 마음속에 오래 간직될 수 있을까 하는것은 표현의 평범성에서는 거의 불가능함을 알 수 있다. 그것은 여태까지 들어보지 못한 시각적 자극을 통해서만이 그 나름대로의 참신한 생각에 의해 더욱 강하게 사람들에게 어필할 수 있기 때문이다.

이것은 이상에서 보여진 것처럼 시넵틱적 사고하에서 제작된 일러스트레이션의 주제표현 분석에서 입증되고 있다. 시넵틱적인 사고하에서 제작된 일러스트레이션은 결코 일상의 모습을 그대로 보이지는 않는다. 그것은 뭔가 다른 방식으로 이야기를 하고 있는 것이다. 즉 여태까지는 들어보지 못한 방식으로 이야기를 하고 있는 것이다. 그것은 오로지 인간의 상상속에서만 가능한 비합리적이고 비논리적인 모습이지만 그것을 대하는 사람들은 그 모습에 주목하여 새로운 시각적 인상을 갖게 되고 그 표현을 거부하기보다는 재미있고 신선한 느낌으로 받아들여 다른 평범한 모습의 작품들보다 더 쉽게 마음속에 간직하게 되는 것이다. 따라서 다른 여타의 미사여구를 붙인 커뮤니케이션보다 훨씬 효율적인 효과를 가져오게 되고 그것이야말로 현대사회에서 요구되는 사항이라 생각된다.

결 론

인간은 인종이나 종교에 관계 없이 의식적이건 무의식적이건 여러가지의 요구 목적에따라 설득당하고 있으며, 기호에서 법률에 이르기까지 유효한 방법이면 무엇이든 동원해서 타인을 설득하려고 끊임없이 시도하고 있다.

현대는 산업문명 사회이며 매스컴의 시대이다. 이러한 현대사회에서 대중, 즉 우리 인간에게 유익함을 주면서 이해시키고 설득시키려는 효과적인 방법은 과연 무엇일까?

추론적인 문장이나 언어보다도 인간의 지각을 전체적, 즉각적으로 자극시키는 점에서 생각할 때, 새로운 이미지나 언어를 시각적 형태로 옮겨서 전달하고자 하는 내용을 명확히 이해시키는 일러스트레이션이야말로 대단히 강력한 설득의 한 방법임에 틀림없다.

즉 빠르고 복잡다양해가는 현대사회에서 시각정보의 해석속도는 빠르면 빠른수록 인간에게 크게 어필할 수 있고, 일러스트레이션의 의미 전달 속도는 여타의 매체보다 우수하며 또한 이것과 연루된 어떤 특정한 요소를 강조하는데 요긴하므로 천마디의 말보다 더 가치 있을 수 있다. 그러나 이런 일러스트레이션의 전달 기능이 점차 확일화 되어가고 비개성화 되어가는 현대 사회에 동화되어간다면 그것은 퇴화된 일러스트레이션으로 간주할 수 밖에 없다.

왜냐하면 일러스트레이션은 우리의 생활 속에서 대상의 철저한 분

석에서 연유되어진 아이디어의 근거로 해서 표현되어야 하며 사회 문화적 배경을 토대로한 사상, 색채, 기호물 등을 연구함으로써 진일 보한 모습을 축전시킬수 있으므로 만일 그것이 우리 사회의 다변화되는 면모를 다양한 방법으로 보여주지 못하며 그 어느 의사전달 수단으로도 대변할 수 없는 이미지를 전달해 줄 수 있는 기능이 있음에도 불구하고 그러한 기능을 십분 발휘하지 못한다면 그것은 더이상 진정한 일러스트레이션일 수 없기 때문이다.

따라서 우리들은 일러스트레이션을 대할 때 단순한 기술수준으로 그것을 평가할 것이 아니라 거기에 내포된 시각언어를 어떻게 잘 전달하고 있는지를 파악하는 것이 더욱 중요한 관건이 아닐 수 없다. 그래서 일러스트레이터들은 가장 단순한 수준에서 이 작품이 겨냥하고 있는 연령층에게 선보일때 그것의 의도를 십분발휘 할 수 있는지에 대한 사전의 고찰도 요구되어지며 이 때 그 일러스트레이션에 내포된 의미를 정확하게 전달하기 위한 것이 바로 시넵틱적인 사고 발상을 통한 훈련이다.

일러스트레이션 제작 과정에서 필연적으로 요구되는것은 인간에 대한 관심, 인간이 생각하고 느끼는 방법에 대한 이해, 객관적인 분석능력, 아직 존재하지 않는 개념이나 감정등을 표현 할 수 있는 시각 언어의 창조, 그리고 오랫동안 잊혀져 사장되어온 언어에 새로운 의미부여 등을 들 수 있으며, 그러한 능력의 초석은 바로 시넵틱적 사고 발상에서 기인된다고 볼 수 있다.

이에 대해서 대학은 학생들이 아이디어를 창출할 수 있는 창의력 교육의 중심지가 되어야하는데 이것은 학생들의 일러스트레이션이 시넵틱적인 사고에 발판을 두고, 창작되어야 한다는 것을 강하게 시사하고 있다. 또한 이런 방식으로 제작된 일러스트레이션은 시각적, 조형적 매체로서의 역할과 능력을 훨씬 강화하여 우리 삶의 질적 향상을 도모할 수 있을 것이다. 결국 시넵틱적 발상에 기초하여 제작된 일러스트레이션은 개인의 이미지 뿐만아니라 그 사회의 이미지를 대변할 수 있을 것이며 실증적 측면에서 점차로 다변화되는 사회속에서 그 역할은 증대될 것이다.

(후주)

- 1) 강우현외 66명 : 디자인사전, 안그래픽스, p173
- 2) 차근배 : 커뮤니케이션 개론, 생영사, 1987, p25
- 3) 존 버거 : 이미지, 동문선, 1993, p24
- 4) Nicholas Roukes, Design Synectics, Davis Publications, inc., 1988, p11
- 5) Nicholas Roukes, p11
- 6) 지상현 : '그림의 시각적 표현양식이 심미적 인상에 미치는 효과' 연세대학교 학원, p24
- 7) Nicholas Roukes, p15~21

참 고 문 헌

· 김춘일, '미술교육론', 홍익신서, 1984

· 강우현외 66명 공저, 디자인사전, 안그래픽스, 1994

· 차근배, 커뮤니케이션 개론, 생영사, 1987

· 존 버거, '이미지', 동문선, 1993

· 지상현, '그림의 시각적 표현양식이 심미적 인상에 미치는 효과, 연세대학교 대학원, 박사학위논문, 1995

· 최영경, '미술교육에 있어서 창의성개념과 교육사례연구', 홍익대학교 대학원, 석사학위논문, 1992

· 김형주, '그래픽디자인에서의 추상형태의 의미작용과 커뮤니케이션 효과에 대한 연구', 홍익대학교 산업미술 대학원, 석사학위논문, 1990

· 김승옥, '현대 일러스트레이션의 영역분류에 관찰', 홍익대학교 대학원, 석사학위논문, 1985

· 배한호, '일러스트레이션의 시각전달 기능에 관한 연구', 홍익대학교 대학원, 석사학위논문, 1984

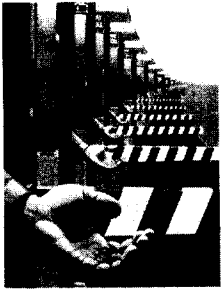
· Steven Heller & Gail Anderson, Graphic Wit, Watson Guptill Publication New York, 1991

· Lan Simpson, The New Guide to Illustration, Chartwell books,inc., 1990

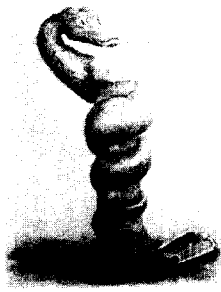
· Morton Garchik, Art Direction Book Company, New York, 1992

· Nicholas Roukes, Design Synectics, Davis Publications,inc., 1988

· James Craig & Bruce Barton, Graphic Design, Watson Guptill,1987



1. What will your office systems cost you down the road



2. Medical economics, drug topics



3. Brochure selling marketing intelligence



4. Musical Concert



5. Early report on a new drug epidemic



6. Article about trust companies



7. People watching TV and killing



8. Bird calling Contest



9. Schoolyard menace



10. The Oxford Gambit from a series of Spy classics



11. Portfolio piece



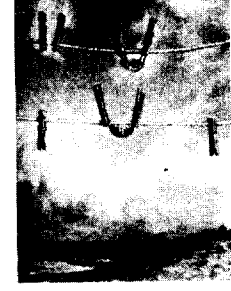
12. Giants of golf promotion



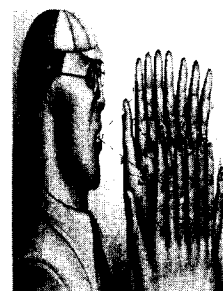
13. Levi Strauss AD. 'Wild Creatures'



14. Lake Tahoe Music Festival



15. Rock & Roll still life



16. Electronic data system



17. Passage



18. Mill Valleu film festival



19. Sinus pain, Minus pain



20. Huckleberry Hitler



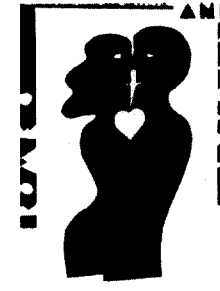
21. Music concert



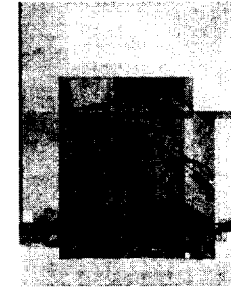
22. Toronto life " the g7 dossier"



23. New address notice



24. Penn state theater department



25. Promotion portfolio