

창조적 사고체계로서의 실내디자인 과정에 관한 연구

A Study on the Interior Design Process as Creativite Thinking

이선민*/ Lee, Seon-Min

Abstract

A study was performed for combination active process between the academical theory and practical design process based on creative thinking process in interior design. At first, it was investigated the concepts and characterisitcs of creativity combined with creativite process of thinking, and also scientific and art characteristics on interior design to be educated together with logical and esthetical concepts required for creative thinking process.

In reference with above process, it was systematically established stepwise process of interior design with creativite thinking system. As a resualt, creativity in interior design could develop a unique design process combined informations about knowledge and experiences with actual acquirements by individual's experiences. So interior design could be approachable and developed with open-mind and consistently scientific methodology. Also

creativity power of interior design could be solved by strategic knowledge acquired by practical experiences and problem solving capability in special branches. Like this, all design activities, including interior design, would be accomplished theoretical background and actual design process under the concepts of practical intension and use. So it would be made creative products by means of detail adapation process based on the theoretical atmosphere, therefore it'll be strongly based on the hardness of theoretical value and power.

Theory for design process referred to environmental concepts, so including interior design ,would not be terminated as for theoretical concepts but be responsible for future of well-developed design by accomplishment of various design adapation method for practical purpose and objectives.

키워드 : 창조성, 디자인과정

1. 서론

A. 연구의 목적

인류는 창조적 사고로 사회를 변화시켜 왔으며 그 역사는 창조적 과정이고 삶을 위한 도구로서의 디자인은 인간의 근본적인 욕구를 충족시키기 위한 행위에서 출발하기 때문에 항상 새로운것, 즉 창조와 결합하여 자기표현의 도구를 생산함으로써 변화를 가져왔다. 그러므로 모든 디자인은 창조적 작업이고, 좋은 디자이너는 창조적인 사람으로 인정하며, 우리는 그들의 작품을 창조적이라고 평한다. 이와같이 '창조성'은 좋은 의미로 인식되어 왔으며 우리는 항상 창조성을 바탕으로 한 새로운 디자인을 추구해왔다. 이와같은 관점에서 볼 때 실내 디자인 분야 역시 창조적 작업에 대한 결과물의 평가에서 뿐만 아니라 그 과정에 대한 과학적 분석과 개념적 체계를 필요로 한다. 그러나 창조적 사고개념을 가지고 실내 디자인 과정에 관한 하나의 실용적 이론을 수립한다는 것은 단순히 그 과정을 묘사하는 것이

상을 수반하며, 현재의 상황을 묘사하고 미래의 일을 예측하여 사용될 수 있도록 하는데 실증적 이론으로서의 가치를 가진다는 관점에서 볼 때, 하나의 개념으로서 규정하거나 정립시키기에는 미흡한 점이 많이 있다. 결국 실내 디자인 프로세스에 관한 하나의 이론은 실내디자인 과정상에서 나타나는 모든 하부구조의 세계가 작용하는 방식에 대하여 단순하지만 강력한 힘을 지닌 보편적 개념들로 구성되어야 한다. 이러한 디자인 과정에 관한 이론은 환경디자인 전문 집단과 같은 응용 분야에서 필수적이며 준과학적 접근방식을 통하여 형성될 수 있다. 그러나 실내디자인 분야에서는 타 디자인 분야에 비하여 이론과 실무가 긴밀하게 융합되지 못하고 상호 소극적 관점만을 취하는 경향이 나타나고 있으며 일선 디자이너 역시 무의식적 수법으로 실무를 진행시킴으로서 디자인 과정을 어떻게 이론적 사고를 근거로 진행시킬수 있는가에 대한 명확한 방법론이 부족한 실정이다. 따라서 본 논문은 '창조성'에 관하여 실증적 관점에서의 학적 체계 확립과, 이를 근거로한 과학적이고 보다 체계적인 방법으로서의 디자인 과정을 전개하여 보고자 한다.

* 정희원, 신홍전문대학 실내장식과 전임강사

B. 연구의 방법

본 연구에서는 창조성에 관한 문헌적 정의를 살펴보고 창조적 사고의 과정을 조사하며 창조성에 관한 본질적 특성을 살펴보고자 한다. 그리고 창조적 사고과정에서 요구하는 논리성과 심미성과의 결합을 이끌어 내고자 창조적 사고의 기초가 되게하는 실내 디자인이 갖는 양면적 특성 ; 과학적 성향과 예술적 성향을 분석하여 실내 디자인의 속성을 파악해 보고자 한다. 또한 이를 근거로 하여 창조적 사고체계로서의 실내디자인 과정을 연구하여 각 단계별로 논리적으로 기술하고 실내 디자인의 대상에 적용시킬수 있는 구체적 적용방법을 제시하고자 '판매공간'을 대상으로 하여 창조적 사고과정을 적용시켜 전개하고자 한다. 따라서 실내 디자인의 직접적 사고의 방법을 제시하고자 하며, 각 과정에서 요구되는 각종 이미지 자료들과 스케치등을 간략하게나마 직접적으로 구사하여 본연구의 이해를 돕고자 한다.

2. 창조성의 개념

창의적인 사람은 어떠한 문제를 해결하는데 있어 축적된 지각적 의식, 이지적 분석능력, 감성적 반응 그리고 문제의 제요소들을 종합해 근원적 아이디어가 되도록 하는 내적 능력이 있다. 물론 창조과정에서 지성과 감성이 작용하는 영향력의 정도는 디자이너의 개성과 주어진 문제의 특성에 의해 좌우되기도 한다. 이와같이 디자인 활동은 상당히 종합적인 인지활동을 하는 분야로서 논리가 필요하기도 하며 감각이 중요해 지기도 한다. 또한 문자정보나 이미지정보 혹은 벡터정보등 다양한 정보처리기능을 한다. 게다가 문자정보를 이미지로, 그것을 행동으로 표현하여 나타내기도 하는 상당히 복잡적이고 복잡한 두뇌활동의 하나이다. 특히 현대 미술 및 디자인 운동의 초기단계와 일치하는 지그문트 프로이드(Sigmund Freud)의 '정신구조에 관한 이론' (The theory of the structure of the mind)은 우리에게 창조 과정에 대한 출발점을 제공해 주고 있는데, 정신세계를 세차원으로 나누어 정의한 그는 정보의 단순한 수령자(receptor)인 '의식차원' (Consciousness)을, 하부에는 '무의식 차원' (Unconsciousness Level)을 위치시키고 그 사이에 '전의식차원(Pre-consciousness), 즉 의식발 이전의 차원, '미개의식'이라 불리우는 제 3의 차원을 위치시켰다. 프로이드는 연역적 정신(deductive mind)과 불가사의한 무의식사이에서 가교역할을 하는 이 제 3차원을 무의식에 비해 훨씬 접근하기 쉬운 것으로 간주하였는데, 아마도 중간 차원은 우리가 직관(intuition)이라고 부르는 것의 근원으로서, 의식적 사고의 명백한 관련없이 상상을 만들어 내고 아이디어들을 도출해 내는 '통찰력'의 출처인 것으로 보인다.¹⁾ 이와같이 하나의 심상적 연구체계로서 창조성이 분석되어 오다가 1937년 제네랄 일렉트릭사에서 '발명 공학(invation engineering)' 이 시작되면서 그 이래로 '창조공학(creative engineering)'이라는 이름으로서 창조성 자체에 대한 기술적 연구, 창조성 과정에 관한 연구, 창조성 개발원리에 따른 연구등이 중점적으로 행해졌다.²⁾ 창조공학은 형태학적 분석과 같이 디자인

산출 방법으로 간주되지만, 현상사이에서 일어나는 연관성을 분석하기 위하여 사용되기도 한다. 이는 브레인 스토밍(brain storming)방법의 일종으로 전통적 사고 방식에 얽매이지 않고 유추, 은유, 직유, 등을 독특한 방법으로 사용한다. 그 후 인간의 창조성에 관한 연구는 1950년대와 1960년대의 행동심리학자들에 의하여 본격적으로 시작되었고 창조성과 창조적이라고 여겨지는 현상사이에 존재하는 관계 즉 창조적인 천재, 재능, 발산적 사고(divergent thinking) 등에 대한 연구가 집중되었고, 이와같은 연구는 창조적인 사람들의 개인적 특징들 사이에 상관관계를 규명하고자 하였다.³⁾ 그러면 여기서 창조성에 관한 정의와 특징을 살펴 보고자 한다.

A. 창조성의 정의

창조성의 본질적인 의미는 '문제의 새로운 해결을 초래하는 인지활동(a cognitive activity that result in novel solution for a problem)'으로 정의되며 문제해결을 위한 디자인 사고의 중요한 인자로서의 창조성(creativity)은 예술, 과학기술, 그리고 사회문제 해결등의 분야에서 새롭고 가치있는 착상을 이루어 가는 과정을 말하는 것으로 독창성과 이에 따른 표현력으로 정의 된다.

창조 공학자 폰 팡게(Von Fange)에 따르면 '창조는 이미 존재해 있는 요소들을 새로운 방법으로 결합하는 것'을 일컬으며 여기서 말하는 '새로움(newness)'은 단지 향상(improvement)만을 의미하는 것도 아니고, 질의 본질적, 긍정적 변화를 의미한다.⁴⁾ 이와같이 개인이나 사회에 있어서 새로운 아이디어를 갖고 놀랄만한 세계를 만드는 원천으로서의 창조성은 전인격적인 두뇌활동의 산물로서 감수성(sensitivity), 상상력(imagination), 직관력(intuition)에서 비롯된다. 디자인에서의 창조는 회화나 조각 처럼 새롭고 다른것을 창작한다는 것과 통하고 '처음 만드는 일', '만들어 내는 일'이라는 뜻에서부터 '기존 인공물의 재료나 기능 또는 형태를 개량하고 개선하는 재 디자인'과 '인공물의 이미지를 유행에 맞게 바꾸는 재 스타일링'에 이르기 까지 여러 단계에서 요구된다. 이와같이 창조성은 인간사고의 끈임없는 노력의 결과로서 이미 존재하고 있거나 활용 가능한 것을 사용하되 이를 예상치 못한 방법으로 변환시키는 행위에서 비롯되며 정의된다.

디자이너의 창조성은 인지적인 요소인 기억구조를 적절한 방법으로 변환, 인출, 재인 시킴으로서 얻어 진다고 할 수 있으며 새로운 아이디어는 오래된 것을 새롭게 볼 수 있는 능력에 의해서 창조성은 구현되고 구체적 형상으로서 현실에 나타난다. 그러므로 실내 디자인에서 논의되는 창조성은 디자인 문제에 관한 성공적인 해결안의 작성뿐만 아니라 창조적으로 문제해결을 할 수 있는 능력에서 주어지는 창조적인 생산성까지를 의미한다.

B. 창조성의 특성

창조는 앞서 언급한 바와 같이 기존에 존재하고 있으나 활성화 되

2)Raudsepp, E., 'Forcing Idea with Synectics: a creativite Approach to Problem Solving', in Machine Design, 1969, p.135

3)전영일, 이한석 공저, 건축 디자인 이론, 기문당, 1997, p.172

4)임연용, 디자인 방법론 연구, 미진사, 1994, p.54

1)알렌 허버트, The design concept, 손익식(역), 도서출판 재원, 1993, p.14

어있지 않았던 링크들이 활성화 되어 새로운 체인을 형성하는 것이라 할 수 있다. 그러므로 창조성을 높이는 것이 디자이너에게 중요하게 작용되며 창조성을 높이기 위하여 디자이너는 그를 수용하고 이행할 수 있는 지식의 공간을 넓혀야 한다. 그럼으로서 연결고리를 넓힐 수 있는 디자이너의 두뇌는 새롭게 활성화 되고, 링크⁵⁾될 수 있기 때문이다. 벌린(Berlyne)에 의하면 사고의 패턴은 각각의 자극으로 우리에게 연상되는 여러 반응중에서 우리가 무엇을 선택하느냐에 따라서 결정된다는 것이다. 그 선택은 단순히 가장 강한 연상적 링크에 의하여 이루어지게 되는데 이러한 링크들은 삶의 경험에 의해서 강화될 수도 있고 약화될 수도 있다.⁶⁾ 또한 연결된 체인의 활성화가 유연해야 한다. 이는 여러방향으로의 저항값이 적게 적용됨으로서 활성화가 유리해 지고, 보다 더 창조적인 사고를 할수있는 가능성이 높아지기 때문이다. 결국 창조성의 구성적 특성은 그 사고체계의 유연성이 높을 때 좋은 것을 기대할 수 있게 하는 것이다. 순간적으로 떠오르는 창조적인 아이디어는 무에서 갑자기 발생하는 것이 아니고 새로운 아이디어를 기대하고 일깨우는 디자이너의 인지적 활동의 산물이다. 즉 창조적 디자인은 창조에 의해 직접적인 영향을 받는다. 이러한 관점에서 창조적인 디자인행위에서 가장 중요한 역할을 하는것은 경험에 의해 축적된 디자이너의 전문지식이다.

이와같은 본질적 특성을 근거로 하여 창조성은 수렴적 사고와 발산적 사고가 균형을 취한 형태로 이분되어 지는데 여기서 각각의 특성을 언급하여 보면 다음과 같다.

발산적 사고: 각 문제마다 많은 답을 요구하는 예술지향적인 것
수렴적 사고: I.Q. 시험등과 같이 하나의 정답이 있는 문제로 과학 지향적인 것
이와같이 창조성의 특성은 두개의 이질적인 사고체계를 갖고 있으며 이를 병행함으로써 이루어지게 된다. 특히 디자인 분야에 있어서는 발산과 수렴의 통합적 활용이 바람직하다. 창조성은 단순히 발산적 사고에 대한 능력이라기 보다는 상황에 적합한 수렴적이고 발산적인 사고의 균형으로 요약된다.⁷⁾ 그러므로 창조적 사고는 논리적, 체계적 방법으로 추적해 나가는 방법과 판단, 추리등의 사유 작용을 덧 보태지 않고 대상을 직접적으로 파악하는 작용으로 정의되어지는 직관적 방법이 서로 교류할때 이루어지게 되는 것이다.

창조성 관리에 관한 연구는 창조공학에서 많이 행해져 제시되었는데 그 중 한가지를 제시하면 다음과 같다.⁸⁾

- 모든것이 가능하다는 전제하에서 진행하라.
- 고정관념을 분리시켜 이를 극복하라.
- 해결안을 찾으려 하지말고 문제를 보는 새로운 방식을 갖도록 하라.
- 시험적이고 완전하지 못한 가능성에 집착하라.
- 자기자신의 것이나 다른사람의 새 아이디어라도 곧 갱신될수 있다는 것을 인지하고 그들에게 긍정적으로 귀를 기울여라.

5)링크(link): 인간의 두뇌속에 있는 의미(nod)들을 연결시키는 하나의 망(network)을 연결하는 선을 일컫음

6)우홍룡, 디자인 사고와 방법, 도서출판 창미, 1996, p.61

7)Ibid., p.63

8)Raudsepp, E., "Forcing Idea with Synectics: a creativite Approach to Problem Solving", In Machine Design, 1969, p.135

-생각할 수 없는 것을 생각하라.

-말로 나타낼수 없는 것을 분명히 표현하라.

-여러 변수들이 떠오를 때까지 결론을 유보하라.

-간단히 부호를 사용하여 프로세스를 계속 따르라.

-즐거라.

C. 창조성 기법의 분류⁹⁾

각각의 연구대상이나 주어진 문제해결 방안의 실질적 적용 방법에 따라 창조성을 적용시키는 방법은 매우 다양하고 그 방식 또한 여러 측면에서 다루어 질수 있다. 그러므로 각각 다른 특성을 지닌 창조적 사고의 방법을 각각 설명하기에는 광범위하기 때문에 본 논문에서는 간단히 그 명칭만을 제시하여 보고자 한다.

(표 1) 창조적 사고의 분류

경험법 (experience Method)	분석법 (analysis method)	요행법 (serendipity method)	유추법 (analogy method)	상징법 (image method)
*나열법 (listing technique)	*형태분석법 (morphological analysis)	*체계종합 (system synthesis)	*시네틱스 (synectics)	*최면술표현 (hypnotic expression)
*프로그램 배치법 (position program method)	*케이제이법 (KJ-method)	*카탈로그 (catalog)	*브레인스토밍 (brainstorming)	*꿈의 기록/분석 (dream recording analysis)
*체크리스트 (checklist)	*체계법 (system method)	*신문법 (newspaper method)0	*NM-T	*오즈번 체크리스트 (Osborn checklist)
*델파이법 (delphi method)	*매트릭스법 (matrix method)	*입출력법 (input and output method)	*아이디어의 연상 (association of idea)	*수평적 사고 (lateral thinking)
*속성나열법 (attribute listing technique)	*제너럴 일렉트릭법 (General Electric Co.'s technique)	*초점법 (forcus object technique)	*PHS법	
	*5HIW법			

D. 창조적 사고의 과정

창조적 사고의 과정역시 하나의 체계적 조직을 가지고 진행시켜야 하며 사고과정의 기록을 남기지 않은채 브레인 스토밍(Brain Storming)을 진행하는 것은 합리적이지 못하다. 디자이너가 부딪치는 도전은 처음에는 단순하게 나타날지 모르나 모든 하부체계를 상호 연관적으로 처리해야 하기 때문에 복잡해 지게 된다. 문제의 범위와 실제 목표를 알기 위해서는 그것들에 대한 모든 관점을 반드시 조사해 볼 필요가 있다.¹⁰⁾ 디자인 행위는 경험적 지식을 현재의 문제상황에 맞추어 변형시키는 동적인 정보처리 활동이며, 창조적 디자인은 전문지식을 기반으로 새로운 지식을 받아들여 기존지식들을 재구성하거나 재조직하는 행위를 통해 이루어 진다. 따라서 기억에 저장된 전문지식의 구성과 조직, 새로운 지식의 습득과정, 기존지식의 변형과정에 대한 설명은 창조적 디자인행위를 규명하는데 초점이 된다

9)임연용, 디자인 방법론 연구, 미진사, 1994, p.55

10)우홍룡, 디자인 사고와 방법, 도서출판 창미, 1996, p.100

다.

만약 동일한 여건을 주고 여러명의 디자이너에게 창조적 과정을 요구하는 어떤 주제를 진행시킨후 그 창조 과정을 살펴본다면 분명히 공통된 패턴이 도출될 것이다. 여기서 창조적 과정에서 나타나는 공통부분을 기록하여 본다면 다음과 같다.¹¹⁾

a)분석(analysis)

창조적 과정에서 최초 단계인 분석은, 그 활동이 정신의 연역적 또는 이성적인 차원에 집중되기 때문에 비교적 이해하기가 쉽다. 그러나 주어진 모든 정보들의 의식차원으로의 흡수로부터 시작되는 분석은 제공된 어떤 사실들 만으로는 궁극적인 해답을 얻기에는 불충분하다. 능력있는 디자이너들은 충분한 연구를 통해 자신의 지식을 확대시키는 방법을 알것이다. 그리고 그는 창조적인 해결을 위한 기초를 형성하기 위하여 새로운 정보를 이미 알고있는 사실과 접목시킬 것이다.

이같은 디자이너 일수록 극히 제한된 정보 만으로 어떤 해답에 도달할 수 있는데 그것은 논리적 분석에 의해 문제해결을 찾는데서 비롯된다. 그러나 진정으로 흥미있는 경험은 대개 신성하고 독창적인 통찰력을 가져다 주는 심오한 탐구로부터 도출된다.

b)잠복(incubation)

창조과정의 제 2단계로서, 의식차원으로 분석 흡수된 실제적인 자료가 전의식 차원또는 귀납적 차원의 직관력에 의해 영향을 받는다. 잠복이란 단어가 이상적인 표기는 아니지만, 의미는 연역적인 사고의 도움없이 어떤 아이디어나 해결책이 형성되고 있는 '휴지(休止)의 기간', 혹은 '비활동의 기간'을 말한다. 창조의 과정을 연구한 많은 학자들은 이 잠복기에서 전의식의 직관력을 활용하려면 문제에 대해 논리적으로 깊게 생각하는 것을 피해야 한다고 강조한다. 혁신과 발명은 문제에 대한 의식이 가장 적을 때 휴지의 기간동안에 주로 발생한다.

c)영감(inspiration)

창조의 과정에서 가장 중요한, 동시에 정의하기도 어려운 것이 이 단계이다. 영감은 때때로 '계몽(illumination)' 이라고도 지칭되며 경감, 진정(remission)이나 잠복기의 결과로도 해석된다. 디자인 개념에 도달하고 통합을 이루기 위한 점진적 합리적 분석으로서의 통찰력, 상상력, 직관력의 혼합을 바탕으로 하는 이것은 에디슨(Thomas A. Edison)과 같은 발명의 천재가 문제해결에 있어서 어떻게 지름길을 택할 수 있었는지를 설명해 준다.

d)검증(verification)

위와같은 과정의 소산이 설령 창조적이고 독창적이라 하더라도 그것만으로는 충분치 않다. 반드시 유용한방식으로 문제를 해결해야 하는 것이다. 따라서 최초의 지침 또는 주어진 정보, 수행된 연구 그리고 디자이너의 축적된 지식과 경험의 관점에서 그 해답을 검증하는 것이 필요하다. 어느 단계에서든 가능한 이 평가의 단계는 완성의 반응 까지도 포함시킬수 있다. 디자이너가 주어진 문제를 이해하고 그것을 자신의 정신이 축적한 자료에 흡수될 만큼 오랜 시간이 걸렸다

면, 개념의 발전은 현저하게 신속하여 질 것이며 검증은 그후에 오는 것으로서 즉흥적 개념들은 최종 점검단계에서 실패를 맛볼 여지를 항상 지니고 있는 것이다.

(표 2) 창조적 사고의 과정

분석		잠복	영감	검증
처음의 통찰 First Insight (문제 인지)	준비 Preparation (숙고)	인큐베이션 Incubation (성숙)	조명 Illumination (발상)	검증 Verification (문제해결)
*개통 형성화	*해결에 대한 의식적 시도	*의식적 노력 없음	*아이디어의 갑작스런 출현	*의식적 발전
문제정의 단계 전략수립 목표설정	설계전제 단계 디자인요소의 상관관계파악	구성단계	디자인 전개단계	평가단계

이와같은 과정을 통하여 창조적 과정을 통하여 실질적 디자인 과정에 들어가기 전에 실내디자인에 관한 양면적 속성을 살펴보고자 한다.

E. 실내디자인의 예술적 속성과 과학적 속성

인간의 역사를 살펴보면 음적이고 양적인, 정신적이고 물질적인, 주관적이고 객관적인 또한 종합적이고 분석적인 상호 상반되는 요구에 의한 이원론의 순환이었다. 모든 디자인은 정신적인 것과 물질적인 것, 주관적인 것과 객관적인 것, 내용적인 것과 형식적인 것, 그리고 직관적 사고와 논리적 사고의 결합체로서 이루어 짐으로서 보완적으로 최상의 결과물을 얻기 위하여 노력하게 되는 것이다.¹²⁾ 실내 디자인 속성상 예술과 과학적 특징을 분명하게 갖고 있으며, 이 두가지 요소의 적절한 통합과 조화를 위하여 창조적 사고과정에 있어서도 두 가지 양면성을 모두 고려해야 하는 난점을 가지고 있다. 그 두 속성은 때때로 둘 다 자신을 구속하고 있는 좁고 빈약하고 혼란된 존재의 식을 명료하게 하기도 하고, 풍부하고, 능동적으로 발전시키려는 충동을 가지고 있다는 점에서 같다고 할 수 있다.

모홀리 나기(L.Moholy-Nagy)는 '우리시대의 문제는 지적인것-정감적인것, 기계적인것(hardware)-기술적인것(software)들을 어떻게 조화하여 균형잡힌 것으로 나타내어 보이느냐 하는것에 있으며 이 조화는 그들요소의 상호관계를 통하여 보고 느끼고 배우는 데서 온다.' 라고 이야기 하고 있다. 이와같이 근대 디자인의 의미가 성립된 이후 다소 상반된 가치규범인 직관과 논리, 주관과 객관, 예술과 과학등과 같은 요소의 조화와 통일을 요구하고 있는 것이다. 여기서 실내 디자인의 상반된 속성을 살펴보면 다음과 같다.

과학적 속성: 실내 환경의 사회성/ 쾌적성/ 안전성/ 경제성/ 효율성

실용적 측면의 기능성/ 구조성

합리적, 분석적, 정량적 방법의 연구로서 분석적이며 공학적 측면을 지님 사고의 기능으로서의 지성(intelligence)이 요구됨

수렴적, 수직적, 현실적 사고체계로서 왼쪽 두뇌에 의하여 조직화 됨

연계적으로 전개하여 집중적으로 결론을 맺는 순차적

11)알렌 허버트, The design concept, 손의식(역), 도서출판 재원, 1993, pp.14-17

12)민경우, 디자인의 이해, 미진사, 1997, p.69

특성을 지님

예술적 속성: 종합적 조형예술로서의 심미성

디자이너의 직관적 창조성에 의하여 표현되는 미학적 대상으로 직관적 측면을 지님

상징미학적 특성체계를 지님-심상성(imageability)

느낌으로서의 감성(sensibility)이 요구됨

확산적, 수평적, 자폐적 사고체계로서 오른쪽 두뇌에 의하여 정보처리되다

전체 테두리 안에서 현재의 있는 그대로를 표현는 총체적 특성을 지님

이와같이 실내디자인은 고도의 지적체계를 가지고 표현된 내용을 구체화 시키고 과학에서 중요시되는 지식뿐만 아니라 상징적이고 은유적인 의미와 행동으로부터 파생된 직관적 지식까지 포함하며 또한 사용한다.

따라서 진취적인 사고방식, 건설적인 상상력, 그리고 새로운 것에 대한 끊임없는 탐구심과 실천능력이 요구된다. 그러므로 실내디자인에 있어서 논리적 분석과 창조적 사고는 반드시 병행되어야 하며 창조적 사고는 논리적 과정을 근거로 하여 체계적이고 단계적인 순서에 의하여 진행되어야 한다.

F. 실내디자인과 연계적 사고체계로서 창조성이론의 접근

실내공간의 성격은 건축구조물에 의해 1차적으로 형성된 공간자체의 볼륨과 이 내부를 형성하는 여러 형태요소들에 의해 창조되고 이들 관계는 상호 밀접한 관계를 가지게 된다. 그러므로 공간과 형태요소들의 관계와 설계자의 표현 또는 전달하고자 하는 의미가 형식과 내용의 관계로 파악되어야 한다. 여기에 실내디자인에 있어서 미적으로 나타나는 이미지는 창조적 사고 과정에 있어서 잠복과 영감을 통해 발생하는 이미지 형상작용(formulation)이며, 실내디자인에서 요구하는 기능적 성격과 합목적적 과정은 분석과 검증을 통해 일어나는 단계는 명제의 진위를 판단하는 과정으로 귀결된다. 실내디자인은 내용적으로는 예술적 이미지를 강하게 포함하고 있으며, 기능적으로는 디자인이라는 형식으로 나타나는 이원론적 특징은 가진다. 물론 이와같은 서로다른 특징은 반드시 분리시키지않고 처음부터 끝까지 함께 전개되어야 하지만 경우에 따라서 어느쪽으로도 강하게 부각시켜야 하기 때문에 실내디자이너의 판단능력에 따라서 조절되어야 한다. 왜냐하면 실내디자인 과정은 논리적 분석과 창조, 즉 사고의 갈등을 해결하는 수단으로, 상상력이란 언제든지 어떤순서로든 왕래해야 나오는 반면 논리적 분석은 체계적 단계적 순서에서 이탈하게 될 때 실패하게 되므로 실내디자인 과정에서 이 두개의 접근방식이 동시에 진행되도록 해야하는 것이다. 따라서 실내디자이너는 창조적 사고체계에서 요구하는 디자이너 자신의 직관과 사고를 논리적으로 전개하여 교류하는 과정을 통해 공공적인 물건을 만들게 된다.

이와같이 실내디자인 과정은 복합적이면서도 매우 개인적인 것으로 때로는 그 결과들이 우연한 것처럼 보이기도 하지만 디자이너의 개성에 내재된 독단적이고 직관적인 요소들의 신중한 혼합, 그리고

지적 반응과 감성적 반응사이의 균형에 따라 그 해답이 달라진다.

실내디자인에 있어서 창조적 과정에 대한 과학적 적용의 연구가 충분한 논리적 근거를 가지고 있지는 않지만 실내디자이너 자신의 경험과 다른 디자이너의 경험, 그리고 문헌적 조사와 실내디자인 과정에 관한 일반적 프로세스 연구물에서 얻을 수 있었던 학적배경을 살펴보면, 앞서 본 논문에서 언급했었던 창조적 사고과정으로서 아이디어 생성에 관한 영향력을 확신할 수 있으며, 창조적 사고의 과정에서 반드시 요구하는 발산적 사고의 과정과 수렴적 사고의 과정을 보더라도 실내디자인은 인간생활을 근거로하여 내부공간을 대상으로 기능과 미적인 이미지를 부여해야 하는 창조적 사고체계를 가지고 있음을 분명히 규명할 수 있다.

그러나 디자인 영역에서는 하나의 확립된 프로세스에 의해서만 디자인을 한다는 것은 상당한 어려움이 있으며 이는 어떤 실내디자인 대상에 대하여 디자인 한다는 것은 각각의 대상에 대한 방법론을 새롭게 설정해야 한다는 뜻과도 통하기도 한다. 그러므로 본 연구에서는 창조적 사고체계라는 도구로서 실내디자인 문제를 해결하는 과정을 설명하여 실내디자인 과정의 불확실성을 최소화 하고자 하는 논지하에 그 연계적 타당성을 규명하여 보고자 한다.

3. 창조적 사고체계로서의 실내디자인 과정

아인슈타인(Einstein)은 '수학적 연구는 시각적 사고에 의존한다.'고 주장하고 있다. 이는 직관적이고 합리적인 속성을 지니고 있는 디자인문제의 사고에는 좌뇌와 우뇌의 기능적 특성이 동시에 연합되어야 함을 의미하는 것으로, 앞서 살펴본 바와 같이 조형적 사고의 개념을 가지고 디자인 작업을 해야하는 실내디자인에 있어서 논리적 프로세스를 수용하려는 태도는 매우 긍정적으로 평가된다. 왜냐하면 실내 디자인 자체는 직관적 사고와 주관적 경험에 의하여 진행되고 있으나 새롭고 보다 합리적인 결과물을 얻기 위하여 디자인 과정에 논리적 사고의 관점을 도입해야 하기 때문이다.

즉 위의 이 두개의 접근 방식이 서로 교류 될 수 있는 디자인 프로세스가 필요하다. 여기에 실내디자인 프로세스에는 창조적 사고, 기술적인 해결능력, 그리고 경제성 및 인간의 가치가 고려되어야 하고 다양한 분야의 학제적인 접근(interdisciplinary approach)이 필요하다. 실내 디자인 과정에 하나의 바람직한 디자인 시스템을 창조하고 예측하기 위해서는 디자인 프로세스라는 일련의 단계를 거쳐야 하며, 그 결과물은 결국 디자인 프로세스에 의해 영향받게 된다. 그런데 디자인 프로세스는 디자인 문제의 성격에 따라 융통성이 있어야 하며 디자인 문제가 다양한 만큼 디자인 프로세스가 각각 변화를 기할 수 밖에 없다. 따라서 어떤 종류의 디자인 문제나 적용될 수 있는 프로세스를 규명한다는 것은 지극히 포괄적인 형식을 취하지 않고는 불가능 한 것이다. 따라서 본 연구에서는 상업공간을 대상으로 창조적 사고의 과정에 대한 논리적 기술과 하나의 예제를 제시하여 봄으로서 이론적 사고에 머무르게되어 그 구체적 활용에 관한 실용적 사고를 간과해 버리는 오류를 조금이라도 줄여보고자 한다.

STEP 1. 디자인 문제의 지각과 구성 -문제정의 단계

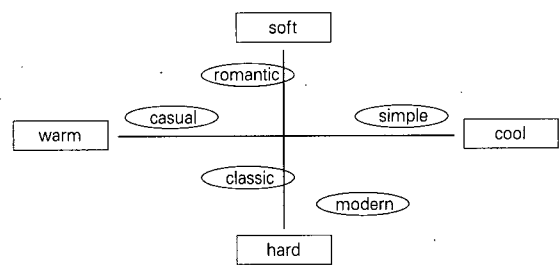
: 상업공간내 판매대상에 대한 원이미지 작성과 feeling의 분류

실내디자인 과정의 시초 단계는 주어진 과제들에 대한 연구에서부터 시작한다. 그러나 새롭게 접하게 되는 디자인 문제는 잘 구성되어 있지 않고 (ill-structured), 불명확한(ill-defined)문제로 시작된다. 이러한 문제의 특성은 디자인의 목표가 분명하지 못하며, 디자인 요구사항이나 이용가능한 주변여건이 잘 알려져 있지 않고 문제해결을 위한 제한조건들이 상세히 기술되어 있지 않기 때문이다. 또한 디자인 문제는 전형적인 해결안을 갖지 못하므로 전문가들 사이에서 해결안의 적절성에 대한 의견이 일치하는 경우가 드물다. 이러한 성격의 디자인 문제를 해결하는 디자이너는 스스로 문제를 설정하고 불명확한 부분에 대해 전문지식을 이용하여 문제를 분명하게 구성해야 한다. 실내 디자인에 있어서 문제정의 행위는 디자인 전체과정에서 창조성을 결정하는 중요한 인지활동으로서 문제의 발견 및 문제표현 행위로 구분하여 정의할 수 있다. 창조적인 디자인은 곧 창조적인 문제를 발견하는 것으로 창조적인 문제발견이란 현재를 이해하지 못하고 있는 것이나 모순된 것들에 대해 적극적인 관심과 호기심을 가지고 이것을 찾아내는 것을 의미한다. 즉 현재와 괴리된 상태를 민감하게 지각 求 것이 창조적인 디자인의 선결조건이다. 문제 발견은 창조적 디자인에서 가장 중요한 요소인 목표설정으로 이어진다. 따라서 문제발견에서 새로운 기회를 포착하고 적절한 문제해결의 목표를 설정해야 하며 이를 위해서는 전문분야의 폭넓은 지식뿐만 아니라 그 밖의 분야에서도 개인적인 지식과 평가능력이 필요하다. 이 과정에서 실내 디자이너는 각각 나름대로 경험과 전문지식, 그리고 그가 갖고 있는 가치를 반영하기 때문에 독특하고 개성있는 디자인 결과가 산출된다. 만약 이렇게 산출된 디자인 결과가 실제로 해결 가능한 해결안이라면 이것은 창조적 디자인이라고 인정받게 된다. 그러므로 실내디자인에 있어서 실질적 디자인 과정의 전단계로서, 본 논문에서 하나의 예제로 설정하고 있는 판매 환경을 들어 보면 그를 구성하고 있는 판매대상의 분석은 철저하게 진행되어야 하며 구체적인 대상의 용도나 크기, 성격뿐만 아니라 주 이용객에 대한 분석을 비롯하여 건축적환경과 실내환경에 대한 분석까지 보다 논리적으로 이루어져야 한다. 여기에 대상을 판매하는 기업의 이미지도 함께 분석되어야 한다. 또한 만약에 기존에 이미 있었던 판매대상이라면 그동안 가져왔던 기존의 이미지나 판매환경에 대한 철저한 조사와 문제점을 열거하고 분석 조사함으로써, 보다 바람직한 방향으로 실내 디자이너가 모색하여야 할 디자인 개념을 설정하는데 중요한 자료가 되기 때문이다. 그러므로서 디자인을 의뢰한 고객과의 관계를 발전시키고 뛰어난 양질의 디자인 창조에 필요한 것에 초점을 맞추게 되는 것이며 고객의 요구를 만족시키는 것은 프로그래밍 방법론을 알게 할뿐만 아니라 해결안의 빠를 진행을 가져올 수 있기 때문이다. 현실 상황에 대한 철저한 이미지의 분석과정은 디자인 과정의 정보처리 도구로 작용하게 되며 클라이언트에게 디자이너로서의 신뢰감을 형성하는데 중요한 변수가 되기 때문이다. 이와같은 분석기준을 가지고 볼 때 디자이너가 쉽게 판매 대상이 어떠한 포지션을 형성하고 있는

가를 이미지 스케일을 가지고 분석할 수 있으며, 고객군도 각 영역적 군에 따른 사회적, 문화적, 그리고 경제적관점에 이르기 까지 분석 가능하게 된다. 필요한 조사의 양과 항목은 각 프로젝트에 따라 부분적으로 달라지며 최종적인 이미지 스케일을 종합하기 전에 디자이너는 의뢰인의 의도가 확실하게 파악되었는지, 기술적 경제적 요인들이 분명히 반영되었고 앞으로 진행되어질 디자인 진행상에 어느 정도의 가변성이 있는지를 파악하는 것도 잊지 말아야 할것이다. 이는 디자이너가 창조적 사고의 방향을 결정하는 제한 요소이자 조건이며 아이디어 개발의 자율적 범위를 설정하는데 작용하게 된다. 문제의 본질을 규정하기 위한 세심한 준비와 디자인의 초기요구 조건을 파악함으로써 창조과정을 향상시키게 되고 계통을 세우는데 도움이 되는 여러 가지 접근법을 통해 창조성을 발휘하게 되는 것이다.

#예제 1 단계 : 디자인 과정의 시초단계는 주어진 과제에 내포되어 있는 정보들에 대한 연구에서 비롯 되며 아래의 사항은 판매환경을 디자인 할경우 그 분석대상에 관한 항목들을 추출하여 나열한 것이다

- * 분석내용 외부 환경 -부지조사
 - 근접상권의 분석
 - 주변 건축물의 시각적 영향
- 상품특성 - 상품의 종류
 - 상품의 스타일 특성 (주력 상품, 보조상품, 부속상품, 자구 구매상품)
- 고객특성 - 라이프 스타일
- 판매환경 특성 - 판매 방법
 - 공간형태
- 유사점의 비교분석
- 기존 판매환경 분석- renovation할 경우
- 판매상품에 대한 이미지 스케일의 작성



(도 1) 이미지 스케일

STEP 2. 주제의 선정/ 디자인 개념의 작성

: VERBAL MERCHANDISING PLAN

개념 (concept)이란 "관찰된 사실에 대한 추상적 표현" (Sellatizetal,1966)으로 Kerlinger는 "개념은 특정한 현상들을 일반화 함으로서 나타나는 추상적 용어"라고 규정하고 있다. 즉 하나의 개념으로서의 '배'는 여객선, 항공모함, 쾌속선, 고무보트등의 특수성을 포함하고 있는 것이다. 이러한 개념에는 추상적인 것과 비추상적인 것, 그리고 가시적인 것과 비가시적인 것이 있는데 각 개념들에

대한 차이는 인간이기때문에 존재하고, 또한 인간의 능력으로는 각 개념이 나타내는 모든 개별적인 사실들을 다룰수 없기 때문에 그러한 사실들을 나타내는 특수 용어로서 개념의 중요성은 매우 높은 것이다.¹³⁾ 또한 개념은 반드시 단독적으로 존재할 수는 없으며 상호작용하여 하나의 영역성을 가지게 된다.

이와같이 언어가 갖고 있는 세계는 다양한 어의를 갖는 체계로서 콜훈(A.Colquhoun)은 언어는 복잡한 재현 체계이며, 언어를 통해 전달되는 기본적인 정서구조가 지적으로 일관된 체계안에서 구성되듯이 건축과 같은 조형적인 체계도 주어진 재현체계의 틀을 전제로 하여야 한다고 지적하고 있다.¹⁴⁾ 언어는 아이디어의 중요한 기초를 형성한다.

실내 디자인에 있어서 주제의 개념은 어떤 디자인의 전과정에서 발생하는 특정한 패턴이나 아이디어가 되며, 디자인 초기단계에서 설정되는 이런 특정의 개념은 실내 디자인이 필요한 여러측면의 상이한 요구조건들을 디자인이나 구성에 직접 영향을 미치는 구체적 사고로 종합될 수 있는 방법을 찾아주는 집중적이며 상상력이 필요한 노력의 결과물이다. 또한 주제는 디자인의 여러 요구사항들이 많은 가운데 처음부터 끝까지 일관성을 부여해주는 역할을 한다. 이와같은 개념의 조립은 창조적 작업의 시작이며 실내 디자인에 있어서 주제의 중요성에 관하여 언급한다는 것은 재삼 논할 여지가 없다. 이는 언어적 구조를 가지고 있으며 언어적 사고(verbal thinking)와 시각적 사고를 동시에 요구한다. 따라서 실내 디자이너는 직관적/ 분석적 사고체계를 가지고 주제에 합당한 KEY WORD들을 도출시켜야 한다. 이와같은 언어들을 시각적 경험에 적용시키고, 시각적 이미지를 창조해 냄으로서 언어와 이미지 즉 형상의 상호작용이 디자인 전개에 매개체로서 작용하게 된다.¹⁵⁾ 여기서 디자인 개념의 구비조건을 살펴 본다면 언어적 개념은 일정한 한정성(determinacy)을 가져서 각각의 현상을 명백하게 나타내야 하며, 둘째로 개념은 통일성(uniformity)을 가져서 누구에게나 원활하게 의사소통이 될수 있는 일관성이 있어야 하며, 끝으로 적절한 범위(scope)를 가지고 있어야 한다. 그럼으로서 디자인 개념이 하나의 정보처리 체계로서 다루어지게 되며, 디자인 도구(design tool)를 구성하여 적절한 디자인 방법을 구사하게 되기 때문이다.¹⁶⁾ 언어가 어떻게 이미지를 형성하고 변화시키는가를 정확하게 규정하기는 어렵겠지만 그것은 틀림없이 변화시키게 되고 이미지는 문장구조체계로 나타나기 때문이다. 따라서 실내 디자인의 구체적인 디자인 컨셉은 상품자체의 이미지 스케일과 특성, 그리고 앞서 1단계에서 진행되었던 과정을 실내디자이너의 경험과 가치를 반영하여 언어적 주제를 선정하여야 한다.

#예제 2단계: 가상적인 판매공간을 대상으로 이에 맞는 디자인 concept과 key word에 의한 이미지 전개방향을 언어적으로 서술함으로써 직접적인 스케치 단계에 들어가기 전에 디자인 형상들을 이끌어 내

기위한 언어적 디자인으로서 실제적인 디자인 상에서는 다른디자이너들과 협의의 과정을 통하여 구가되어야 하는 객관적이고 이성적인 사고의 과정을 통하여 이루어져야 한다. 여기에서 주의해야 할점은 의견상의 전체의미보다 디자인 설명에 개개의 단어에 대하여 집중함으로써 이미지의 함정을 벗어나 객관적 방향을 설정할 수 있게된다.

<표 3> verbal merchandising plan

design concept: california look -뜨거운 태양과 바다, 그리고 열려진 대지위에 젊음의 열기가 가득한		
key word	image development	design development
푸른바다	끝없이 이어지는 수평선과 광활한 바다 코너의 질푸른 물과 하얀 파도의 일렁임	통유리가 설치된 큰 창문 밖으로 밝힌 벽과 푸른 바다를 표현한다. 여기에 광목 피리솔과 주철 의자를 소품으로 사용한다.
강렬한 태양	벗어버린 옷치림과 검게 그을린 피부 작업하는 듯한 강한 광선과 이끌거리는 대지 맑고 건조한 공기	환한 실내에 간간히 강렬한 색으로 액센트를 주고 천정부분을 open 하여 조명을 강화해 본다
개방된	격식이 없고 열려진 벽체 간결한 선과 참살이 없는 시야가 넓게 트인 창	열려진 문과 덧문 자유곡선과 사선으로 공간을 구분하고 개성있는 선과 면으로 공간을 구분한다.
정렬	활기찬 생동감에 활동적인 열기 개성있는 연출 자기표현이 솔직하고 능동적인 자세	간결하지만 힘있는 선과 면을 사용하여 개성을 드러내고 그 형태와 색으로서 액센트를 준다.

STEP 3. 판매대상의 기억 이미지의 수집과 새로운 디자인을 위한 이미지의 수집

· VISUAL MERCHANDISING PLAN

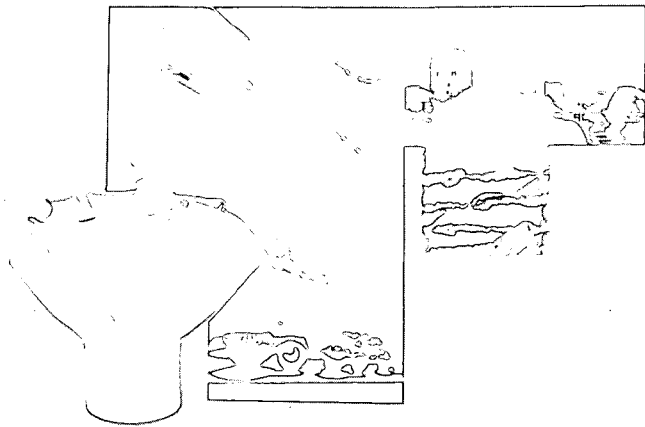
지금까지 언어적 사고체계의 개념을 가지고 진행 시켰던 디자인 과정을 시각적 사고체계의 개념으로 전환시키는 과정으로서, 이는 실내 디자이너 자신의 상상력과 창조성을 바탕으로 진행된다. 이는 일반적으로 기존 이미지의 수집을 통하여 이루어지게 되며 디자인 대상에 대한 관념을 시각적 이미지로 대체시켜 발전시킴으로서 구체화된다. 린치(Kevin Lynch)에 의하면 "이미지는 인간과 환경간의 교류작용의 결과로 생성되며, 그것은 그 이미지 소유자의 모든 과거 경험으로부터 구축된다."라고 하였는데¹⁷⁾, 이를 근거로 하여 이미지에 대한 적극적인 수집과 접근을 통하여 실내디자인에 있어서 보다 다양한 시각적 계통화를 이룰수있게 되고 디자이너 자신이 추구하고자 하는 디자인 방향과 미래에 디자인 되어질 실내공간의 이상적 결과에 대한 예측을 경험할 수 있게 한다. 구체적인 이미지의 수집 방법은 디자인 관계 서적뿐만 아니라 전혀 다른 분야의 2차원적 대상, 그리고 동적인 영상을 제공하는 비디오나 영상물, 컴퓨터를 활용한 대상물 등에서도 다양하게 얻을 수 있다. 또한 실내 디자이너 자신이 3차원적으로 어떤 대상을 구현하여 봄으로서 얻을 수 있게 된다. 이미지를 얻는다는 것은 실내 디자인 요소(element)를 얻는 것으로 이는 의사를 전달하기 위하여 우리가 공유해야할 공통 단어를 만드는 것과 마찬가지로 보다 신중하면서도 폭넓게 그리고 주제성에 맞게 행해져야 한다. 이 요소들이 실내환경을 인간과 상호 작용할수 있도록 공간의 인격화를 해주는 배경이 되는 것이다. 이러한 디자인 요소들에 대한 수집은 심상을 통하여 이루어지게 되는 것으로 여기에서 얻어진 비주얼 이미지들은 그 내용을 풍부하게 할 뿐만 아니라, 비언어

17)Ibid, p.69

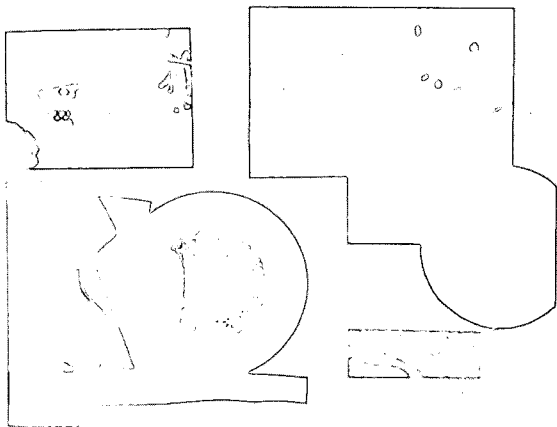
13)우홍룡, 디자인 사고와 방법, 도서출판 창미, 1996, p.98
14)김성호, 현대건축 사고론, 도서출판 미건사, 1997, p.100
15)알렌 허버트, The Design Concept, 손의식(역),1993, p.42
16)김성호, 현대 건축 사고론, 도서출판 미건사, 1997, p.100

적이고 고도로 발달된 공간적 직관(Spatial Intution)을 포함하고 있다는 점에서 그 중요성이 매우 크다고 할수 있다. 이는 창조적 사고의 핵심요소로서 작용하여 언어적 의사소통체계를 비언어적 심상체계로 바꾸는 결정적인 작용을 하게되는 것이다.

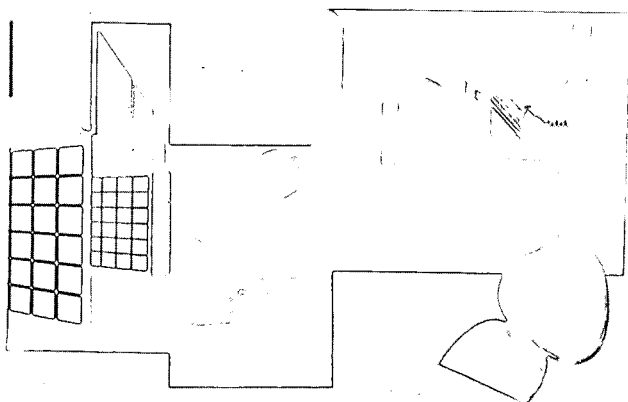
#예제 3단계 : 2단계에서 형성된 key word를 근거로 하여 이미지 수집(image hunting)의 과정으로서 기억 이미지들을 수집하여 재 편집의 형태로 나타낸 것이다. 이는 시각이미지 전개를 위한 첫번째 단계로서 이미지 형상의 작용을 통하여 새로운 시각이미지 체계를 도출시키게 된다. 이는 언어적 이미지 전개방향과 함께 직관적 과정의 전단계로서 기억 이미지를 바탕으로 하여 수집한 것이다.



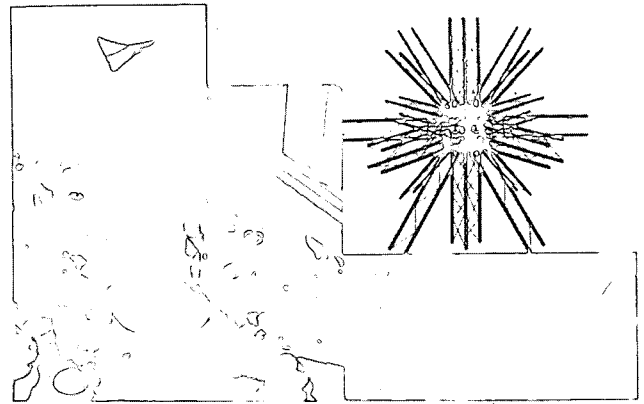
<도 2> 푸른바다의 기억이미지 수집



<도 3> 강렬한 태양의 기억이미지 수집



<도 4> 개방된 기억이미지 수집



<도 5> 정렬의 기억이미지 수집

STEP 4. 개념적 이미지(CONCEPTUAL IMAGE)의 스케치

:DESIGN IMAGE SKETCH- DESIGN ELEMENT의 도출
디자인 초기의 개념적 이미지의 스케치는 디자인을 수행하는 중요한 도구로, 이것은 디자인 문제에 대한 접근방식과 태도에 중요한 역할을 한다. 창조적 사고의 과정으로서 개념적 이미지의 작성은 직관과 영감, 감각적 기술뿐만 아니라 존재하지 않는 사물을 상상해 내는 공상적인 능력과 일반적인 계획을 이끌어 낼 수 있는 개념적 발상을 필요로 한다. 아이디어는 시각적 상상에 의하여 얻어진 사물의 이미지를 디자이너가 스케치를 통해 재구성함으로써 하나의 질서를 만들어 내고, 이는 마지막 결과물을 이끌어 내는 하나의 시각적 개념(visual concept)으로서 디자인 주제와 같이 폭넓게 작용한다. 이는 일종의 상상적 시각언어로서 과거의 경험이나 이미지, 기억, 연상작용을 통하여 의미를 획득하는 도상학적 수단(iconological means)을 바탕으로 상징적 효과를 얻게된다. 또한 디자이너가 가진 심적이미지와 이미지 수집과정에서 획득한 디자인 요소들의 근거가되는 자료를 가지고 스케치하는 과정은 종종 상징적으로 표현되기도 하고 자신의 환상에 쉽게 빠져들게 하기도 한다. 이들은 매우 주관적으로 해석되기도 하고 잘못된 방향으로 유입되기도 하지만, 다양하고 많은 스케치를 통하여 객관적 평가의 방법으로 추출해 냄으로서, 객관성이 결부된 독창적 이미지들을 이끌어 낼 수 있게 되는 것이다. 스케치는 가장 복잡한 문제를 해결하는 기술로의 접근을 허용하며 잠재적으로 거대한 양의 정보를 통합하기 위한 효율적인 수단을 제공한다.

이와같은 과정으로 얻어진 이미지는 디자이너의 표현을 통해 재구성된 하나의 질서로서 그것은 다음 단계에서 이루어질 새로운 형식의 가능성에 대한 디자인의 매개체로서 작용하게 된다. 이와같이 스케치를 통한 이미지적 사고의 과정은 논리적 사고에 비해 훨씬 자유로우며 비약적인 발상으로서 직관적 방법에 의한 것이다. 따라서 이미지적 발상은 논리적 추구보다 훨씬 많은 이미지 정보를 자유롭게 꺼내어 조립할 수 있으므로 논리적 추구로서는 생각할 수 없는 참신한 발상이나 풍부한 아이디어를 얻을 수 있게 한다. 이와같이 디자인 문제에 대해 이미지를 구성하고 계속해서 재구성하는 실내 디자인 과정은 디자인 문제에 대해 통찰력을 길러주며 창조적인 사고의 기회를 제공해 준다. 즉 창조적인 디자인행위는 작업의 진행중에 문제에 대한 새로운 차원을 발견하는 것이며 창조적인 디자이너는 언제

나 문제를 새롭게 보여줄 준비가 되어 있어야 하는 것이다.

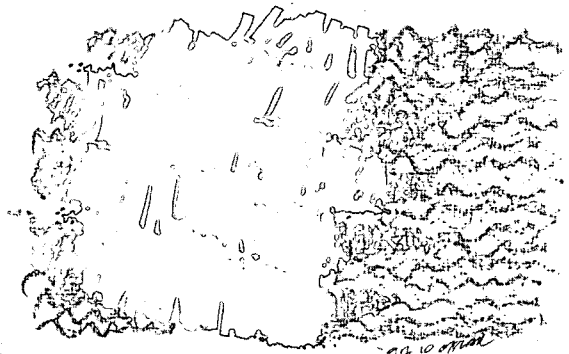
때때로 스케치를 통해 아이디어 들이 떠오르지 않을 경우, 실내 디자이너는 자신의 이미지들을 도려내고 재 배열 시켜 새로운 돌파구를 찾아야 한다. 어떤 경우 그것은 디자이너의 지각력을 확대시켜 주는 가치있는 실험이다. 따라서 스케치의 방법에 있어서도 표현재료의 다양화는 표현을 위한 이미지의 확대를 가져 오기도 하며 새로운 재료와 기법의 개발 도입은 회화적 표현사고의 확대를 가져온다. 따라서 프로파쥬(Frottage), 데칼코마니(Decalcomanie), 스크래치(Scratch), 스탬핑(Stamping), 스텐실(Stencil), 콜라주(Collage), 포토몽타주(Photomontage), 드로핑(Dropping) 등 다양한 방법으로 진행시켜 형태적 이미지와 색채 및 재질의 이미지 스케치까지도 이

끌어 내야 한다.

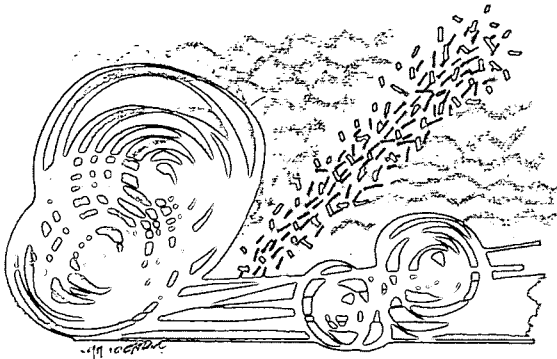
#예제 4 단계 : 그동안 진행시켜온 이미지 수집의 과정과 스케치를 근거로 주관적인 잠복과 영감의 과정을 거쳐 이끌어낸 이미지스케치의 과정으로서 공식적이고 체계적인 실체라기 보다는 본 필자의 개인적인 경험에 의한 표현 형식이다. 이 단계에서 디자이너 자신의 경험치와 미적 상상력의 정도에 따라 다양하게 주제가 해석되거나 표현되어지며, 그동안의 과정이 객관적인 발상에 근거한 것이었다면 이를 근거로한 주관적인 발상의 결과로서 실내디자인 대상의 디자인 요소(element)로서 작용되어지기도 하고 전체적인 이미지의 근거로서 작용하기도 한다.



〈도 6〉 푸른바다의 이미지 스케치 1
key word: 질푸른 바다, 파도의 일렁임, 수평선



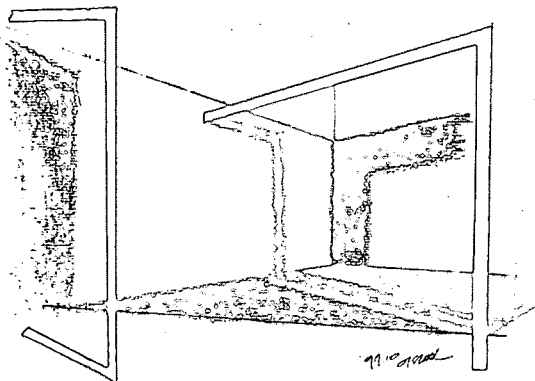
〈도 7〉 푸른바다의 이미지 스케치 2
key word: 끝없이 이어지는 광활한 바다, 물의 부서짐



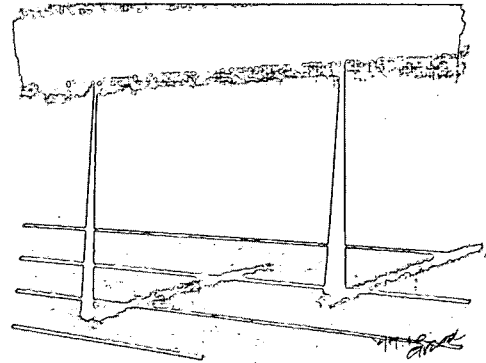
〈도 8〉 강렬한 태양의 이미지 스케치 1
key word : 강렬한 빛, 벗어버린 옷처럼 겹겹 그을린 피부



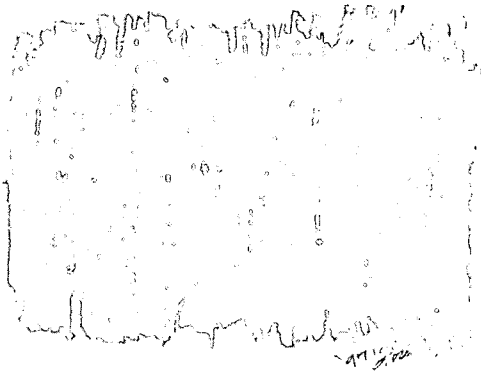
〈도 9〉 강렬한 태양의 이미지 스케치 2
key word : 작렬하는 태양, 이글거리는 대지



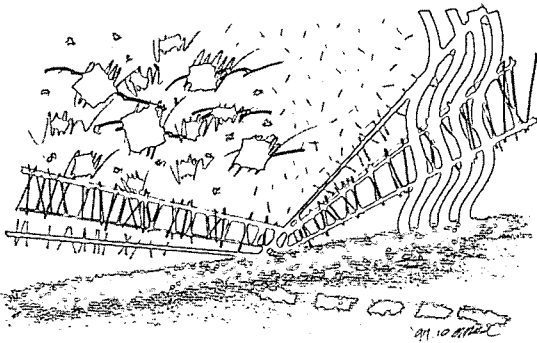
〈도 10〉 개방된 의 이미지 스케치 1
key word: 열려진 벽채, 개성있는 선과 면



〈도 11〉 개방된 의 이미지 스케치 2
key word: 간결한 선, 넓게트인 대지



〈도 12〉 정렬의 이미지 스케치 1
key word : 젊음의 열기, 활기찬 생동감



〈도 13〉 정렬의 이미지 스케치 2
key word : 활기찬, 생동감있는, 개성있는

STEP 5. 내부공간계획

일반적으로 내부공간은 벽, 기둥, 천장과 같은 건축적 요소에 의해 그 경계와 범위가 명료해지고 창과 문은 외부와의 연계를 맡으며 이들 요소에 의해 기술적인 공간요소들이 결정된다. 또한 공간요소들은 그 크기와 비례(넓이, 높이, 깊이 사이의 관계)의 형상에 의해 인지가 가능하고, 방의 원래의 기능 즉, 거주나 판매 등 기타의 목적에 의해 적절한 가구의 배치를 가능하게 한다.¹⁸⁾ 그러므로 실내공간의 성격은 건축구조물에 의해 1차적으로 형성된 공간자체의 볼륨과 이 내부를 형성하는 여러 형태 요소들의 관계와 설계자의 표현 또는 전달하고자 하는 의미가 형식과 내용의 관계로 파악된다. 이러한 형식은 바로 내용(관념, 감정적 삶)의 시각적 요소로 표현되어진 상징적 표현인 것이다.¹⁹⁾ 이와같이 실내 환경이 갖는 물리적 특성들을 파악한 후 실내 디자이너는 지금까지 진행시켜온 각 단계를 전체 내부공간 디자인에 들어가기 전에 다시한번 언어적, 시각적 이미지들을 기억해야 하며 이를 바탕으로 다양한 단계의 형상화를 위한 스케치를 함으로써 대상공간의 상징성을 높이고 언어적 주제와 시각적 표현결과가 맞게 형성되었는지를 각 단계마다 검토해야 한다. 이와 같이 주제의 형태를 나타내는데는 내부공간의 볼륨과 내부공간의 이미지를 결정하는 부분형태와 전체형태를 함께 계획함으로써 디자인 개념과 시각적 심상언어, 형태언어의 돌출과정을 통하여 유기적 구성을 꾀하고

전체적 통일성을 부여해야 한다.

또한 실내 디자이너는 자신의 디자인에 대한 다양한 가능성과 의뢰인의 선택을 위한 2-3개의 대안을 만들기 위하여 노력해야 하는데 보다 창조적인 사고체계의 링크들을 활성화 시키기 위하여 다음과 같은 방법으로 진행시킨다면 보다 다양하고 변화있는 해결안을 만들 수 있기도 한다.²⁰⁾

- 새로운 구성 원칙을 선택하거나, 다른각도에서 작업해 본다.
- 한가지 양상 또는 제한점을 연구하거나 비평적인 질문을 해본다.
- 의식적으로 다른스타일을 디자인해 보거나 새로운 재료로 작업해 본다.

실내 디자인은 그 미적가치 뿐만 아니라 기능성에 기반을 둔 필요 형태들을 계획하여야 하는데 이는 작성된 이미지 스케치를 바탕으로 형태의 자율성 보다는 내적 프로그램과 대상의 본질로부터 형태가 도출되어야 한다. 그러므로 실내 디자인에서 나타나는 형태나 디자인 대상들은 형식에 구속되는 형태보다는 기능의 필요성에 대응하는 기능적인 형태가 중시된다. 형태의 개념은 기능을 따르는 형태, 작업 성능에서 나오는 형태에 대한 탐구행위를 전제로 유기체의 이미지나 기계의 이미지를 바탕으로 해석된다.

그러므로 형태의 의미체계는 고전규범의 가치체계 보다는 내부의 용도를 드러내는 이미지, 즉 작업성능을 반영하는 이미지와 관련된 형태표현이 추구되어야 한다.²¹⁾ 이와같이 이미지와 작업성능, 기타 다양한 요구사항들을 모두 수용해야 하는 실내 디자인의 형태계획은 많은 경험과 디자이너 스스로의 실험정신에 기반을 둔 검증이 따라야 한다. 여기에서 한가지 방법은 디자인을 계속적으로 연구하고 차별화 함에 따라 디자인 전체를 촉진하기 위한 하나의 중요한 방법으로 견본 모델을 제작하는 것이다. 이는 고객과의 의사전달을 원활하게 하기위한 하나의 수단이 될 뿐만 아니라 디자이너들이 자신의 아이디어, 요구사항이나 기타 창조적 사고를 위한 매개체가로서의 역할을 한다. 1단계의 문제정의부터 4단계의 이미지 스케치 단계가 분석과 탐구의 과정으로서 비실용적 측면을 가지고 진행되었다면 창조적 사고로서의 5단계인 내부공간 디자인은 영감을 바탕으로한 실질적 디자인 전개 단계로 규정지을 수 있으며, 보다 전문적이고 경험적인 지식을 많이 보유한 디자이너가 추가되어 산재해 있는 아이디어나 이미지들의 통합자로서의 역할을 수행하여야 한다. 이 단계에서 아이디어들의 실제적인 드로잉과 디테일등이 해결되어야 하고 보다 현실감있는 사고체계를 요구한다.

예제 5단계 ; 이미지스케치를 근거로 하여 전개하는 구체적인 아이디어 스케치과정으로서 현실감 있는 사고체계를 도입시켜 전개하여야 하며 이미지적인 속고의 과정을 통하여 현실성을 부여 하면서 보다 구체적이고 사실적으로 전개하여야 한다. 여기서 디자이너는 창조적 방향을 결정하기전에 제한조건이나 구속조건들을 파악하여야 하며 논리적 타당성을 지녀야 한다. (다양한 예제들이 많이 제시되어 협의의 과정을

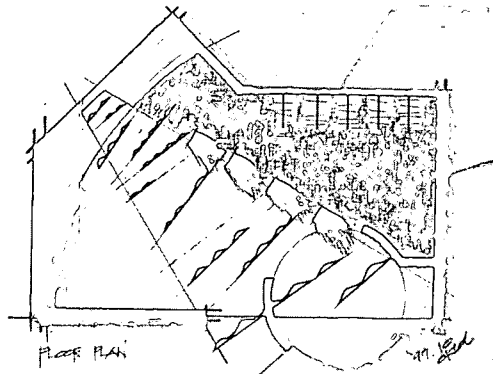
18) Rib Krier, 건축의 구성론, 진경돈, 박종호 (공역), 1994, p.45

19) 실내공간에 있어서 은유를 통한 상징의 표현 형식에 관한 연구, 이대 대학원 석사학위 논문, 1994, p.35

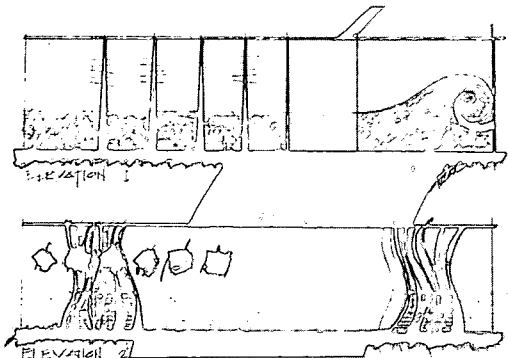
20) Sam F. Miller, AIA 공저, "디자인 프로세스", 김용규 (역), 도서출판 국제, 1997, p.93

21) 김성호, 현대건축 사고론, 도서출판 미건사, 1997, p.317

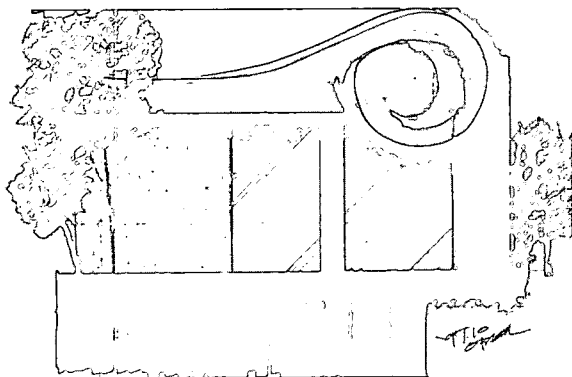
통하여 추출되고 결정되어져야 하나 본문문에서는 하나의 예제로서 제시하였다)



〈도 14〉평면 스케치
푸른바다의 일렁임을 중앙에 두고 개방된 벽체의
사이가 넓게인 평면을 전개하고자 하였음



〈도 15〉입면 스케치
작열하는듯한 태양과 개방된 공간, 이글거리는 대지를 주제로 스케치하였음



〈도 16〉Facade 스케치
응축된 젊음의 에너지를 상부에 전개하였으며 하단부분에는
간결한 선과 개방된 느낌을 표현하고자 하였음

STEP. 6 기타 마감재료 계획 및 색채계획

실내디자인에 있어서 구체적으로 형상화 되어 나타나는 창조 대상에서 반드시 다루어져야 할 요소로는 공간(space), 양감(volume), 색채(color), 재질(material), 질감(texture) 등이 있다. 지금까지는 실내공간이나 형태의 창조성을 가지고 주로 다루어 왔다. 이와같이 실내 디자인의 창조적 디자인 과정에 대한 논의가 공간감이나 형태성에만 분석되어 지고 있는 경향이 많으며, 구체적으로 드러나는 표면적 감지대상이 되고있는 색채나 질감등은 간과해 버리는 경우가 종종 발생한다. 실내 디자인의 창조적 작업은 재료속에 잠재되어 있

는 미적 가치를 발굴하는 기술적인 힘까지도 포함하며, 창조적 사고를 근거로 한 질감의 연구는 각종 실험과 재료학적 측면에서의 연구를 적극적으로 진행시켜 새로운 세계를 개척해야 하는 것이다. 재질에는 재질의 이미지가 있으므로 기본적으로는 재질이미지와 색채이미지의 코디네이션이 중요하다. 이것은 재질이미지와 색채이미지의 코디네이션 결과가 다르기 때문이다. 여기서 검은 소재의 이미지를 분석해 놓은 예는 이를 잘 설명해 준다.

〈표 4〉 검은 소재의 이미지

따뜻하다	차갑다	무광택 도장 칠관
엄숙하다	기법다	엷은 전
부드럽다	딱딱하다	광택색지
재미있다	재미없다	피혁
얇다	두껍다	
촉촉하다	건조하다	
강하다	연약하다	
미끈미끈하다	거칠다	
날카롭다	둔하다	
탄력있다	탄력없다	
친하다	친하다	
좋다	좋다	

여기에 디자이너는 마감재료에 대한 이미지적 사고와 더불어 과학적 관점과 다양한 정보, 그리고 보다 합리적이고 미적인 디테일을 고안해낼 수 있을 때 보다 풍부한 창조적 사고체계를 가질수 있게되는 것이다.

따라서 디자이너는 재료의 특성, 각 재료의 조립방법, 그리고 암시적인 비용분을 이해할수 있는 기본 자세를 갖어야 한다. 이는 단기간 내에 이루어 지는 것은 아니며, 이용 가능한 선택 사항들을 완전히 자기의 것으로 만드는 데는 오랜 기간이 걸린다. 때때로 비용은 고객에게 최우선적인 것이 되기 때문에 재료는 창조적 사고와 절충적으로 사용되어지기도 한다.

STEP 7. 검증(verification)

디자인은 여러 가지 요인들 -디자이너의 취향이나 재능, 지식, 주어진 과제의 내용과 구속조건들에 관한 경험의 복합적인 결합체이기 때문에 디자인 과정은 지속적인 검증을 필요로 한다. 여기에서는 최초의 아이디어에 대한 변화를 초래하거나 평가되고 있는 아이디어를 대신해 완전히 새로운 개념을 도출시킬수도 있다. 그 아이디어의 모태를 함축하고 있는 초기의 스케치들은 완성된 작품보다도 더 중요한 가치를 지닌다.

스케일이 아무리 작아도 혹은 그 표현이 아무리 조잡하다 하더라도 그와같은 초기의 기록들은 가능한한 정확하게 기본 개념을 시각화해줄수 있어야 한다. 또한 검증의 과정은 모든 디자인된 결과물들을 사용자가 이용하여 보고, 느끼면서 지속적으로 확인되어 지고 논의되어져야 한다. 따라서 실내 디자이너는 자신이 디자인한 어떤 대상에 대하여 처음부터 끝까지 디자인적 측면뿐만 아니라 관리적, 사회적 측면까지도 면밀하게 평가 받아야 하며 이는 다음에 행해질 다른 주제나 대상을 디자인할 경우 창조적 사고를 높이기 위한인지적, 경험적 숙련을 행하는 것으로서 실내 디자이너 자신에게 많은 교육적

자료를 남겨주게 되는 것이다.

그러므로 처음에 사적인 관점에서 시작했던 실내 디자인 대상물은 공적인 연구와 조언에 이르는 여러 단계를 이동하게 된다. 이러한 노출과 피드백 과정은 디자이너가 외부 영향력에 대한 해결안을 찾고자 창조적인 노력을 기울이는대로 되돌아 오게 되고 이와같은 과정에서 쌓아지는 실용적인 지식들은 새로운 또하나의 정보로서 실내 디자이너에게 다음에 진행되어질 새로운 대상에 대한 강한 메시지를 주게되는 것이다.

4. 결론

인간과 환경의 이미지에 의한 상호작용을 커뮤니케이션의 입장으로 본다면 실내환경은 시각 커뮤니케이션에 의한 미적 정보의 장으로서 각 공간마다 독특한 이미지를 가지고 있다. 이와같은 독특한 이미지의 창조를 위하여 실내 디자이너는 끊임없이 변화하는 새로운 상황에 적응해야 하며 인간이 요구하는 새로운 상황을 끊임없이 창조하지 않으면 안된다. 그러므로 창조적 사고의 개발을 위한 노력을 게을리해서는 안되는 것이다. 실내 디자이너의 창조성은 지식과 경험을 바탕으로 주어진 정보와 새로운 정보를 연관지어 독창적인 디자인을 개발하는 것이다. 창조적인 아이디어는 디자인 문제에 관련된 모든 경험들에 대하여 항상 열린마음으로 민감하게 반응하며 목표달성에 적합한 기회를 인식하고 적절한 문제해결방안을 꾸준히 사용하곤 하는 인지활동의 산물이며, 아무런 생각없이 갑자기 섬광처럼 나타나는 천재성의 발현은 결코 아닌 것이다.

창조 능력은 시간이 지날수록 경험이 없이는 이루어 지지 않는다는 것을 디자이너 스스로가 인지하게 된다. 경험은 창조적 능력의 가장 훌륭한 스승인 것이다.

또한 실내 디자인은 시각적 요소와 재료의 재결합(조직)이라 해석되기 이전에 사회적 차원의 활동과 창조를 위한 인공물 제작의 전과정, 즉 창조과정을 총괄하는 것으로 모든 문제를 유기적으로 관련시키며 제기된 문제점들의 해결책을 다각적인 측면에서 모색할 필요가 있다. 그러므로 실내 디자인의 창조적 능력은 디자이너가 전문분야에서 디자인 경험을 쌓고 문제 해결을 위해 필요한 정보를 관리할수 있는 전략적 지식(strategic knowledge)을 획득함에 따라 디자이너의 작업능력이 증가하고 창조적인 문제해결이 가능해 지게 된다.

따라서 실내디자인을 비롯한 모든 디자인은 그 이론적 배경과 실질적 디자인과정이 실용적 목적하에서 이루어 지게 되는 것으로 인간의 활동으로서 문제를 해결해 가는 실천적 과정인 것이다. 우리는 실무에 참여한 사람에 의해 형상화되는 디자인 과정과 실무에 종사하지 않는 사람들이 바라보는 디자인 과정사이에는 큰 차이가 있음을 알수 있다. 그러나 이와같은 관점에서 연구 조사가 계속됨에 따라 실내 디자인 방법론의 분야는 크게 강화될 것이며 실내 디자인 과정에 대한 모델들은 3차원을 다루는 환경디자인에 있어서 점차적 이론을 발전시키는데 선봉의 역할을 할것이다. 본 논문은 이런관점을 가지고 진행하여 왔으나 본인의 식견부족과 보다 전문적인 연구과정이 부족한 상태에서 결론을 맺게되어 부족함을 떨쳐버릴 수가 없다. 그

러므로 앞으로 실내디자인 과정에 대한 보다 학문적 접근을 통한 실증적 연구가 이루어 지기를 기대해 본다.

참고문헌

1. 김성호, "현대건축 사고론", 도서출판 미진사, 1997
2. 김아미, "이미지체계로서의 실내환경과 그 표현과정에 관한 연구", 이대 석사학위논문, 1992
3. 민경우, "디자인의 이해", 미진사, 1997
4. 박영목, 이동연 공저, "디자인 사고 과정의 인지과학적 해석", 디자인 학회 연구논문, 1996
5. 알렌 허버트, 손의식(역), "The design concept", 도서출판 재원, 1993
6. 오미겐타로, 권민(역), "조형심리", 동국 출판사, 1991
7. 우홍룡, "디자인 사고와 방법", 도서출판 창미, 1996
8. 임연용, 디자인 방법론 연구, 미진사, 1994
9. 전영일, 이한석 공저, "건축 디자인 이론", 기문당, 1997
10. 하신혜, "창조적 환경디자인을 위한 직관적 접근방법 및 과정에 관한 연구", 이대 석사학위논문, 1990
11. 한석우, "입체 조형", 미진사, 1991
12. Bryan Lawson, "디자이너의 사고방법", 윤장섭(역), 기문당, 1996
13. Jon Lang, 조철희, 김경준(공역), "건축이론의 창조", 도서출판 국제, 1996
14. Rib Krier, 진경돈, 박종호(공역), "Architectural Composition", 미진사, 1994
15. Sam F. Miller, 김용규(역) "디자인 프로세스", 도서출판 창미, 1997

(접수 : 1997. 10. 31)