

● **이화여자대학교 정보디자인과 교수 조재경**

Prof. Cho Jae Kyung, Dept. of Information Design, Ewha Womans University

● **OBJECTIVE**

▶ *Key words : perception, Form generation, Association*

이 과정의 가장 주요한 CONCEPT은 사물, 현상을 보는 관찰력과 개인의 지각능력(PERCEPTION)을 발견하고, 관찰된 형태로 부터 연상(ASSOCIATION)된 이미지를 개인의 경험,관습, 생활양식, 교육배경에 비추어 인위적 환경 과 제품의 형태에 결부짓도록 하므로써 조형의 언어적 유추능력, 조형언어를 통한 커뮤니케이션 기능을 개발하는 데 있다. 또한 반복적으로 조형능력을 비교,평가하는 과정으로 부터 감각으로의 자연스러운 移轉과 발전을 추구하는 것이 본 과정의 특징이다.

● **TARGET : NATURE FORM**

자연물을 연구의 출발점으로 설정한 이유는 첫째, 인위적 도구세계의 형태로 부터 쉽게 발견하기 어려운 보다 본질적인 형태구성 요소가 육안으로도 관찰 될 수 있기 때문이며 둘째로는 인위적 학습과 경험없이도 관찰자가 보고 느끼는 그 자체로서 형태적 질서와 형태의 진실성을 깨달을 수 있다는 사실이다. 셋째, 조형 경제성에 입각하여 가장 절제된 형태언어와 어휘를 터득할 수 있다.

● **형태의 지각**

사물은 시각,청각,촉각과 같은 단순지각으로 쉽게 인식될 수 있는 반면 복합지각능력을 동반해서 인식이 가능한 사물도 있다. 즉 신체 일부에 가해진 예리한 자극에 의해서 우리는 송곳, 칼, 밤송이를 직감할 수 있으며 덜 잠겨진 수도꼭지에서 물떨어지는 소리를 듣고 물방울의 파열현상을 인식할 수 있다. 우리는 질단이 타는 냄새를 맡고 여름날 시골의 한가한 밤풍경을 연상할 수 있으며 풍경소리를 통해 아득히 겹쳐져내려보이는 산등성이를 배경으로 山寺의 처마끝을 바라볼 수 있게한다. 빨간색과 연두색이 자연스럽게 섞여진 원형의 상부에 꼭지를 달아준다면 이미 관찰자는 평면이 아닌 먹음직한 사과와 volume을 인식하게 된다.

이와같이 자연물의 의미를 이해하기 위해서 우리는 상징적인 시각적 정보만으로도 충분히 communication할 수 있다. 악어는 주둥이, 개구리는 발가락, 박쥐는 날개, 굼은 절단된 단면의 구조로 상징된다. 앞서 기술한 바와 같이 색으로 연상될 수 있는 형태의 폭은 매우 다양하다. 노란색은 개나리,병아리,스쿨버스,미국의 택시하얀색은 눈, 신부의 드레스를 상징할 것이다. 본 연구에서는 시지각적 요소 가운데 점,선,면의 형태로 연결시키기 어려운 시각요소로 색을 제외하여 흑백의 tone 으로 만 인식하게 하였다. 특히 사물의 의미가 형태나 구조와 같은 상징적 요소에 의해서 그 특성이 강력히 전달될 수 있는 대상에 치중하였다.

● **연상적 의미**

옛말에 “아” 하고 “어” 다르다는 말이 있듯이 사물의 표정 또한 다양하게 인식될 수 있다. 잘 생긴 도끼자루는 손과 그 쓰임새를 자연스럽게 유도하듯이 예리하게 깨어져 나간 돌조각은 인류초기 인간에게 동물의 가죽을 벗기는 데 사용하고 생각을 유발하게하였다. 우리는 철조망 만 보아도 피해가는 반면 山行 중 평퍼짐한 바윗돌을 발견하면 앉아보고 싶은 생각이 절로 난다. 화초로서의 선인장을 감상하는 느낌과 시냇물에

마모된 수석을 바라보는 느낌의 차이는 형태언어의 강력한 정보전달 능력에 의해서 만 가능하다. 본 연구에서는 자연물에서 발견된 형태요소를 통해 인공환경과 연상되는 사물을 제시하게 하였고 관찰자와 대화를 통해 개인적 정서 (즉, 경험, 관습, 교육배경, 생활스타일 등)를 발견할 수 있었으며 이러한 과정을 통해 사유의 심도와 연상능력, 유추능력, 언어적 표현능력(verbal communication)을 평가할 수 있었다. 문제는 연상과정의 프로세스를 일관성있게 추진해 나가는 과정에서 시각적 특성에 의한 일차적 표현과 연상을 뛰어넘어 극히 예리하고 독특한 시각의 관점(일부 관념적 접근)으로 transformation하는 일부 뛰어난 사고를 어느선 까지 형태로 수용할 것인가 하는것으로 과제운영을 지원하는 교수의 감각과 先驗 그리고 결과의 예측능력에 달려있다. 예를 들어 풍뎅이를 보고 기차를 연상하는 과정에서는 insect의 마디(sect)보다는 살아움직이려고 발버둥치는 곤충의 동작과 복잡하고 견고해 보이는 인상이 더욱 강하게 작용되었으며 구더기들이 한데 모여 꿈틀거리는 모습을 보고 마치 잣떨이에 마구 구겨져 버린 담배꽂이를 발견하게 된 다양한 시각을 어떻게 수용할 것인가 하는 문제이다.

● **FORM GENERATION PROCESS : 제 1차 작업**

앞의 과정에서 발견된 이미지를 2차원상에서 단순화시킨다. 이 과정에서는 색상을 도입하지 않고 압축된 형태언어를 구사할 줄 아는 능력을 개발하기 위하여 평면조형작업으로 부터 출발한다. 이 단계에서는 최종단계에서 입체조형물로 어떻게 발전될 것인가를 전혀 고려하지 않고 자연물과 인공물의 유사성으로 부터 연상된 이미지에 입각하여 표현하도록 한다. 동일한 대상을 관찰하고도 그 표현양상은 매우 다양하게 나타난다.

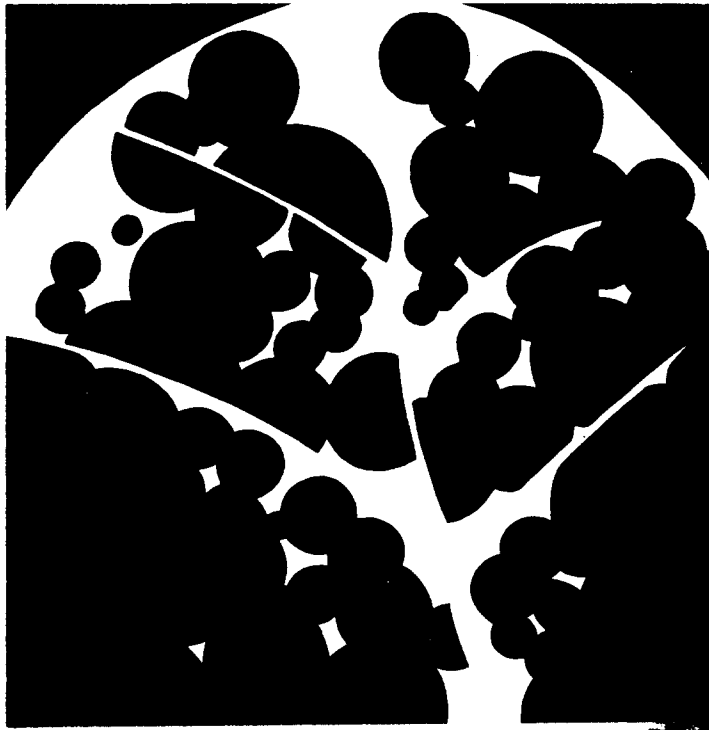
많은 학생들이 이 과정에서 ‘자신의 감각이 관찰된 시각에 얼마나 근접해 있는가’라는 문제와 얼마나 정확히 제3자에게 그 이미지가 전달될 수 있는가를 스스로 판단.평가할 수 있는 단계이다. 따라서 개인의 조형능력과 감각차이가 명확히 드러나는 반면 상대적으로 전달이미지가 약하고 조형적으로 안정되어 있지 않은 상태의 작품은 타 작품과의 비교를 통해 스스로 취약한 조형력을 인식하게 된다. 이미 부족한 부분을 감지할 수 있는 안목을 가진 자라면 스스로 조형감각을 보충,개발해 나가게 된다

● **FORM GENERATION PROCESS 제 2차 작업**

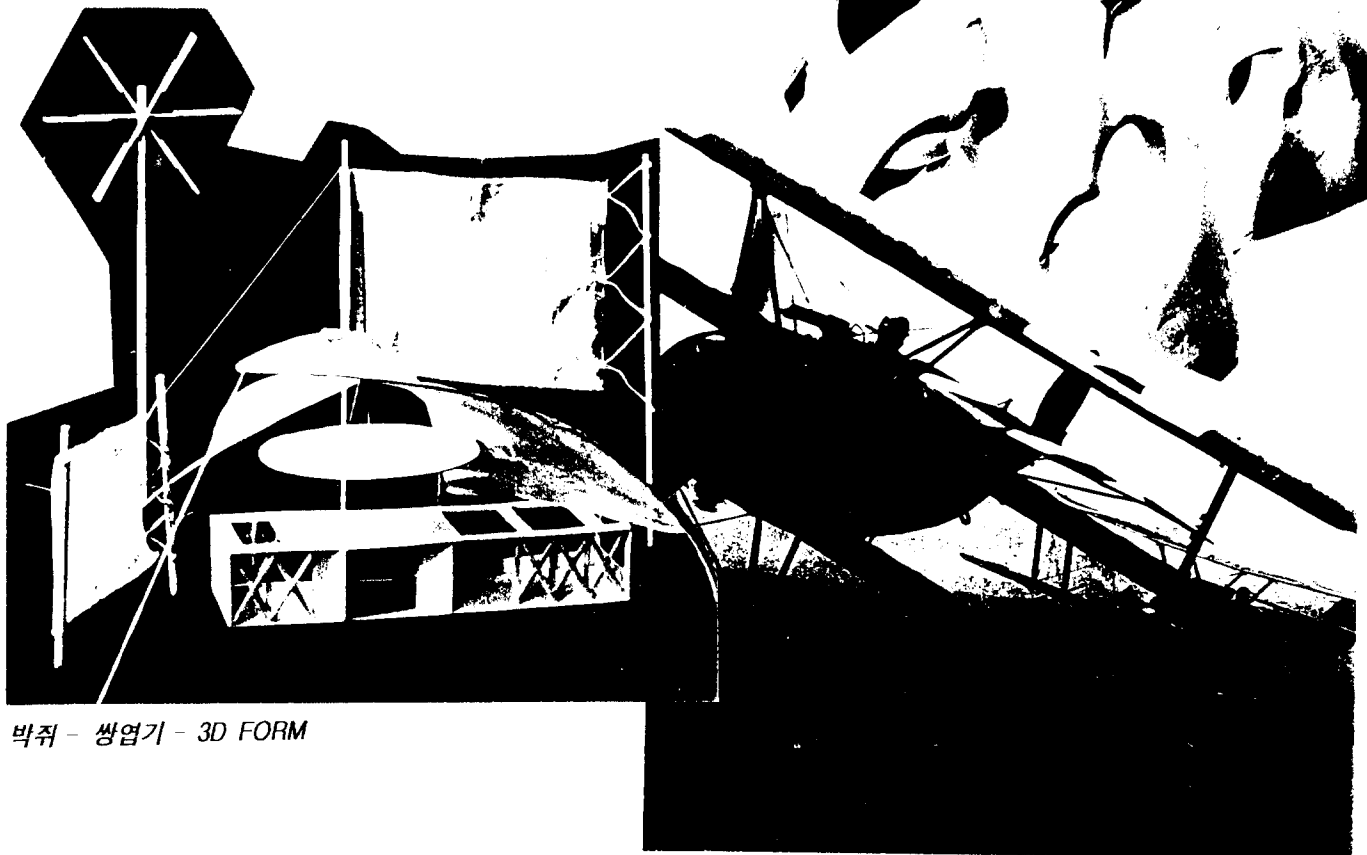
이 단계는 3-D 조형감각 개발과정으로 앞서 제작한 2-D image의 입체적 형상화를 시도한다. 코끼리의 코는 건축용자재 flexible의 이미지를 연상하게 하였고 2-D, 3-D의 composition에 있어서도 큰 의미변화 없이 일관성있게 발전되었다. 나비의 날개무늬는 2-D작업 까지는 수월했으나 3-D에서 mass의 조절에 따라 박판의 나비날개 이미지와 멀어질 가능성이 있다. 만들레 씨앗 하나의 구조와 형태를 관찰한 학생과 만들레 씨앗이 바람에 날려 퍼져가는 현상적 이미지를 표현하려 했던 학생의 시각차이는 3-D과정에서 절실하게 그 표현한계를 드러낸다. 왜냐하면 후자의 현상은 4-D차원에서 인식된 시간과 동작의 개념이 도입되었을 때 완전한 이미지로 성립될 수 있는 반면 정지된 상태에서의 형태적 이미지는 상대적으로 무겁고도 靜的으로 느껴지기 때문이다. 이러한 문제를 예측하고 조정해 주는 역할 또한 교수의 몫이다. 이 과정에서는 재료와 제작방법에 제한을 두지않고 오직 이미지를 표출하는 데 가장 적합한 재료를 스스로 발굴 선택할 수 있게 한다. 결과물을 통해서 개인별 조형능력을 쉽게 비교.평가할 수 있으며 2-D 또는 3-D 사고중심의 개인적 성향을 쉽게 간파할 수 있다.

● **4-STEPS FORM GENERATION PROCESS**

1 STEP	NATURE FORM OBSERVATION
2 STEP	VISUAL PERCEPTION . ASSOCIATION (FAMILIALITY)
3 STEP	2-DIMENSIONAL TRANSFORMATION
4 STEP	3- DIMENSIONAL TRANSFORMATION

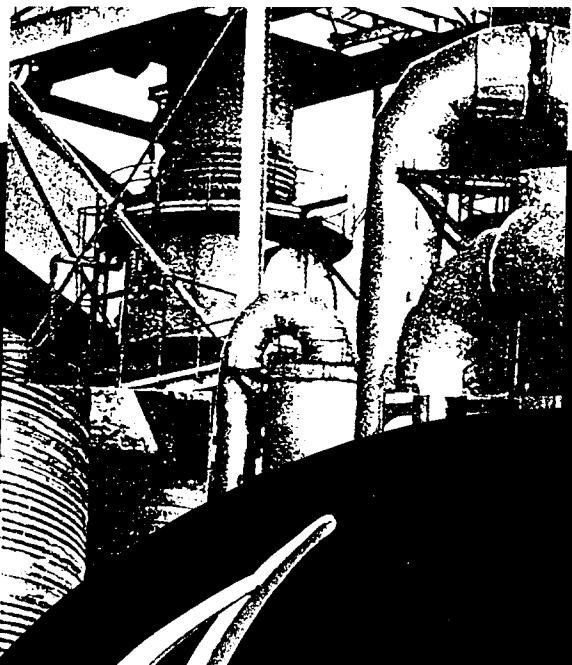


나뭇잎의 관찰과 2D,3D FORMATION 과정



박쥐 - 쌍엽기 - 3D FORM

exercise 2



코끼리의 연상과 3-D 이미지