

창의적 사고의 유도를 위한 실험

An Experiment on Inducement of Creative Thinking

문 철

홍익대시각디자인과 조교수

Moon, Chul

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

Keyword: Creative, Ready-made, point of view

1. 머리글

창의적사고는 감성적인 부분이 지성적인 부분보다 더 중요하다. 즉, 비 이성적인 것이 이성적인 것보다 더 중요하다. 그렇지만 감성적이고 비이성적인 요소일 지라도 이해될 수 있는 것이어야 한다.

창의적인 사고를 위한 과정은 정보, 패턴, 아이디어 생각을 받아들이며 이것을 새로운 각도에서 어떤 다른 것으로 변형시키는 것이다. 이러한 창의적이라 것은 수천년동안 사상가와 예술가들이 시달려온 문제인 것이다.

이것은 현대미술사에서도 곧잘 등장하곤 했는데 이러한 요소는 비합리적인 작품경향이 주를 이루어 매우 다양한 양상을 보여준 다다Dada에서 엿 볼 수 있다. 다다는 미술이 어떤 것이라는 전통적인 개념을 무너뜨렸다.

본 글은 다다의 작품세계에서 보여지는 발상의 전환을 디자인적인 사고에 접목시킬 수 있는 하나의 방법을 모색해 본다.

2. 미술과 문학에 나타난 발상의 실험

레디메이드의 시
예비군편성훈련기피자일제자진신고기간
자 83.4.1 지 83. 5. 31

위 글의 제목은 '벽' 인데 시 잡지에 시로서 발표된 것이다. 띄어쓰기를 무시하고 제목이 붙어 있다.

일신상의 사유로 인하여 더 이상 직무를 계속 수행할 수 없겠기에 이에 사직하고자 하나이다. 사직원을 제출하오니 재가하여 주시옵기 바랍니다.

1980년 2월 8일 // 부교사
학교장 귀하

위 시의 제목은 '사직서' 인데, 위 글은 제목도 문장도 정상이기에 앞의 시보다도 더 괴리감을 주고 있다.

시가 시로서 역할을 하기 위해서는 읽을 수 있는 위치에 있어야 한다. 위의 두 글은 일반적인 시의 성격은 아니지만 시집에 실려있기 때문에 시로서 역할을 하고 있다고 우리는 이해하게 된다.

미술의 영역에서도 이들과 비교될 수 있는 것이 있는데, 1917년 앙데팡당전에 마르셀 뒤샹이 변기를 출품한 사건이 그것이다. 그 변기의 제목은 '샘' 이었으며, 전시위원회는 전시를 거절했다. 그 이유는 첫째, 부도덕하고 비속하다는 것과 둘째, 표절이다 라는 것 때문이었다. 즉, '샘' 이 예술작품이 아닌 단순한 변기에 지나지 않는다는 것이었다.

그러나 뒤샹은 그가 늘 바라보았던 상점의 진열장에서 자신이 변기를 직접 선택한 것이었다. 다시말해 그는 생활의 일상적인 요소를 붙들어서 새로운 제목과 새로운 관점 하에서 그것을 사람들 앞에 전시함으로써 본래 변기가 가진 실용적인 의미가

바래지도록 의도했다.

뒤샹은 이른바 Ready-made사상을 피력한 것이고 실용성이 바래진 어떤 잡동사니(Objecct)가 어느날 작품으로서 빛을 보게 되었다. 그는 하나의 '변기' 를 통해 그 물체(사유)에 대한 환경을 비꿈으로서 새로운 사고를 만들어낸 것이다 옛 도자기의 경우에도 마찬가지이다. 옛 도자기는 그것이 생산되었을 때의 실용적 목적을 이미 떠나 있기 때문에 우리는 도자기를 심미의 대상으로 본다. 이즈 백자나 고려 청자 역시 이미 일반적인 쓰임새의 향아리가 아닌 하나의 소형작품이라 할 수 있다.

3. 시점의 이동

뒤샹의 레디메이드 사상과 케를 같이 하는 것이 바로 시점(Point of View)의 이동이라고 할 수 있다. 즉 사물을 보는 각도가 달라지면 사물의 또 다른 면이 보인다. 다른 새로운 관점에 의해 가치가 전도되는 것이 그것이다.

역사적으로 예술이란 본질적으로 시점의 문제이고 창조 역시 바로 시점의 이동일 것이다.

이는 예술이 이해타산을 일체 초월하기 때문이다. 또 그럼으로써 그 무엇에도 예속되지 않는 자립성을 획득하게 되는 것이다.

뒤샹은 물체에 대한 새로운 사고를 만들어내는데 기여했고, 시점의 이동에 따라서 세상이 달라질 수 있음을 '샘' 을 통해 보여 주었다. 우리가 즉물적인 일상생활을 다른 각도로 바라본다면 주위의 일상적 사물들이 새롭고, 신선하게 보이게 될 것이다.

4. 사고와 시점 이동을 위한 실험

사람은 일반적으로 기본적인 창의력이 잠재되어있으나 그것을 깨워내는 계기의 포착이 문제이다.

본 실험은 비논리성의 합리화, 사고의 전환, 시점의 변화, 수평적사고의 표현 등과 잠재력을 깨워내기 위한 하나의 실험이다.

일반적으로 사용되고 있는 레디메이드 즉, 단어, 용어 등을 그의 사용 범위에서 탈피하여 새로운 '장' 안에 놓는다.

과연 새로운 '장' 안에서 그 레디메이드는 본래의 뜻 이상의 다른 의미를 도출해낼 수 있는가? 즉, 다른 관점에서의 재해석이나 다른 이미지의 전달이 가능할지와 의미의 새로운 전달이 가능하다면 어느 정도 다양하게 전개될 수 있는지를 실험한 것이다.

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 방법론은 글로벌한 첨단 시대를 맞이하는 지금 더욱 절실히 요구되는 것이다.

5. 실험 방법

과제 98-1-2A-3(0401 - 0415)

WORD PLAY

아래의 형용사와 명사를 무작위로 연결하여 그 당위성을 추출함.

초현실적인	심장
우리에 갇힌	문
물갈퀴 있는	타겟
실패한	사다리
깨진	일기
묶인	바나나
녹은	창문
비교인	나무
개성있는	마스크
빛나는	자전거
점화된	그림자
단결된	지도
은폐된	열쇠
기계적인	담배

Concept:

1. 본질적으로 다른 두 항목의 형용사와 단어를 접합시켜 자극적인 상상의 시각물을 만들거나 그리시오..
2. 그 시각물에 대한 컨셉 즉, 형태적, 심리적, 시각적인 이유의 당위성, 명분, 쓰임새등등의 자유스러운 내용을 직접적 또는 은유적인 내용을 만드시오..
3. 자유스러운 발상의 접근을 위한 과제이므로 관습적이고 교과서적인 내용이 아닌 수평적 사고(환상적, 허구적인 비논리의 포함)의 표현 환영.

Studio action:

1. 리사이클링 입체물과 mixed media, painting 등 자유기법
2. 크기등등 완전 자유작업

0401: 주제에 대한 브레인스토밍
 0408: 기획안 및 아이디어 스케치
 0415: 발표 및 제출
 0401 - 0415: 통신을 통한 discuss(학년, 학번, 이름, 과제번호를 꼭 올릴것.)

6. 발표된 Word Play의 사례

발표1.

물갈퀴가 달린 심장: 인간의 몸은 수분이 70%라는 생물학적인 이야기를 풍자화 함. 신체의 70%면 발에서부터 심장부근이니까 비닐로 된 사람의 형상안에 물을 심장부근까지 넣고 물갈퀴가 달린 의인화된 심장을 띄운 유머러스한 표현.

발표2.

성공한 바나나: 9개의 칸에 8개의 노란색이면서 껍질이 있는 바나나가 아닌 먹을 수 있는 것들 즉, 바나나로서 실패한 것들을 그리고 가운데 1개는 성공적으로 만들어진 바나나를 그림.

발표3.

은폐된 바나나: 슈퍼마켓에서 판매하는 랩으로 포장된 빨간고추안에 빨간색의 바나나가 묻혀 같이 포장되어 숨어있슴.

발표4.

점화된 그림자: 뜨거운 여름 바닷가에서 정장을 하고 무더운 상태이고, 신사의 그림자에 불이 붙고, 그 불의 그림자에 또 불이 붙는 연속된 상황.

발표5.

초현실적인 바나나:

- 1) 길거리에 바나나가 누워있다.
- 2) 그 바나나가 엉금엉금 기어서 나무가지로 올라감.
- 3) 기어 올라간 바나나가 애벌래처럼 나뭇가지에 매달린다.
- 4) 매달린 바나나가 탈바꿈을하듯 껍질을 벗는다.
- 5) 바나나 껍질이 떨어지고 바나나가 나비가 되어서 날아간다.

발표6.

우리에 갇힌 그림자: 감옥의 죄수보다 간수의 일상적인 단순한 생활이 죄수보다 더 억압된 생활이라는 이야기를 간수의 그림자가 감옥의 창살안 깊숙히 드리워진 상황을 입체로 만들.

발표7.

깨진 문: 문을 Door가 아닌 Moon으로 해석하여 우주시대를 맞이한 각 나라들이 달에 국기들을 꽂아 달이 결국은 파괴되는 인간의 자연파괴라는 상황의 풍자.

