
시각디자인교육에서 Reincarnation적 발상에 관한 교재개발 연구

Application of the Concept of Reincarnation in the Visual Arts Education

오치규
충남대학교 산업미술학과

Chi-Gyu Oh(ohchigyu@hanmail.net)

요약

리인커네이션은 불교와 도교의 중심철학인 윤회라는 가치관으로 우리의 생활의식 속에 뿌리 깊게 존재해 왔다. 예술의 보편적 가치인 리인커네이션은 오랫동안 오브제로서의 표현의 대상이 되어져 왔으며 팝아트에 이르러서는 특별한 관심을 받았다.

시각디자인교육에서의 리인커네이션은 교육의 도구(Tool)로서 새로운 기능적 가치를 지니며 특히 디지털디자인 영역에서는 수업의 기본적 재료인 교재로서 필수적 콘텐츠가 되고 있다.

리인커네이션을 활용한 디자인교육은 에듀테인먼트적 특성이 두드러지며, 혁신적인 교육기법이라 주목받고 있는 에듀테인먼트 교육은 학습자에게 유희성과 흥미성을 자극하여 내적동기를 유도한다. 리인커네이션이 갖는 정서적 흥미와 인지적 흥미는 학습의 능동적 활동으로 이어져 창의성을 향상시키는 궁극적 목표에 도달하게 한다.

물질의 환생을 전제로 한 리인커네이션 교육은 물질의 재활용, 재사용이라는 단순한 지속성을 넘어 사물에 대한 본질과 철학적 가치를 이해해야하며 이러한 연구와 교육활동들이 수반되었을 때 디자인교육의 창의적 아이디어를 기대할 수 있다.

■ 중심어 : | 환생 | 디자인 교육 | 창의력 |

Abstract

Reincarnation, literally means "to be made flesh again". It is a mystical belief that the soul lives again in a new body after death. In this study, both material and spiritual elements are reincarnated in the form of the formative art in our life. This is similar to the notion of transmigration of the souls in Buddhism and Taoism.

The concept "reincarnation" has a functional values as it provides a new tool in the education in the field. Especially in the digital design, the concept has become an essential contents as a text.

The education employed the concept has a feature of edutainment which has been considered as an innovative method of education. The edutainment stimulates students' inner motivation and interests. This eventually leads them to use their own creativity in their study and achieve their goals.

The education adopting the concept of reincarnation is more than the recycling of the used materials. It presupposes the understanding of the essence as well as the philosophical value of the materials. The creativity in the Visual Arts can be achieved with these educational foundations.

■ keyword : | Reincarnation | Education of Visual Arts | Creativity |

* 이 연구는 2009년도 충남대학교 학술연구비에 의해 지원되었음

접수번호 : #100420-002

접수일자 : 2010년 04월 20일

심사완료일 : 2010년 05월 07일

교신저자 : 오치규, e-mail : ohchigyu@hanmail.net

1. 서론

디자인의 빠른 변화만큼이나 디자인교육의 새로운 방법들이 필요하게 되었지만 우리의 대학교육에서는 다양한 방법들이 제시되지 못하고 있다. 특히 창의력 교육의 중요성이 무엇보다 강조되고 있는 현실에서 창의력을 증진시키는 교육 프로그램 연구가 절실히 필요한 실정이다.

본 연구에서는 리인커네이션을 디자인 수업의 교재(教材) 즉, 교육적 자료로서 활용하게 하여 디자인교육의 효과를 향상시킬 것을 목적으로 한다. 리인커네이션은 흥미성을 유발시키는 성격의 속성으로 에듀테인먼트적 요소가 강하며 이런 유희적오브제는 학습자의 학습몰입을 용이하게 한다. 이와 같은 배경들이 디자인교육의 가치를 상승시킬 뿐만 아니라 창의력향상과 직결되어 있음을 본연구의 핵심적 내용으로 설명하고자 한다.

리인커네이션을 시각디자인 수업에 활용할 수 있는 방법과 범위를 구체적으로 제시하며 단순히 물질의 수명을 연장시키는 재활용, 재사용이라는 단편적 차원을 넘어 디자인 학습자의 사고의 유연성과 관념의 전환을 유도하고자 한다.

II. 리인커네이션과 디자인교육

1. 리인커네이션의 개념

리인커네이션은 re+incarnation으로 다시+정신적인 것이 육체를 입다 로 reincarnation은 다시 살아남으로 새로운 ‘환생’의 의미를 가진다. 유사용어로는 윤회, 부활, 재생, 재창조라고 할 수 있으며 기존의 형태에 다른 형상이 더해져 새로운 형태적 변화를 겪으며 재탄생됨을 의미한다[1].

리인커네이션은 사물의 형태나 형상이 인간과 사물의 관계 설정 속에서 새로운 조형으로 재해석하고자 하며, 하나의 조형적 오브제가 되어버린 물질이 누군가의 재가공을 통해 기존의 것과는 전혀 다른 의미나 형상으로서의 가치를 발하게 하는 것이다. 리인커네이션은 예술의 보편적 철학으로 인정되어 왔으며 예술가들

의 행적과 활동 속에서 이러한 현상들은 끊임없이 반복되었다고 할 수 있다.

리인커네이션은 미학적 세계에서 뿐만 아니라 우리의 일상생활에서도 흔히 찾아 볼 수 있으며 그 역사 또한 오래전부터 존재해 왔던 것으로 생각할 수 있다. 이 같은 의식을 가장 잘 내포하고 있는 것이 불교와 도교라 할 수 있다. 불교의 중추적 철학은 윤회이며 윤회는 새로운 환생으로 사물에 대한 리인커네이션적 세계관을 의미하며 핵심철학이라 할 수 있다. 불교의 윤회사상은 이승과 저승, 삶과 죽음을 구별하지 않는 것으로 끊임없이 이어지고 있다는 것이며 서로의 필연적 연결성 속에서 존재한다고 믿고 있는 것이다.

도교 역시 만물은 어느 것이나 내부에 생명성을 머금고 있으며 어떠한 물질에서 또 다른 물질의 모습으로 상호환생하여 시작과 끝은 마치 연결고리와도 같이 윤회는 영원히 반복한다고 했다[2].

사물에 대한 이러한 종교적 환생관은 우리들의 예술과 미학 속에서 뿌리 깊게 존재해 왔다.

리인커네이션의 기법을 가장 적극적으로 수용한 미학적 활동 중 가장 대표적인 것은 팝아트이며 앤디와홀은 예술의 경계를 확장시킴에 리인커네이션적 발상을 주저 없이 도입하였다. 일상적인 것이 오브제가 되어 새로운 미학을 선언하고 모든 사물들에게 환생에 평등한 기회를 부여 하고자 하였다. 정치인, 연예인의 사진이 예술의 중심 오브제가 되고 매일 배달되는 신문지도 앤디와홀은 예술의 기회를 줌으로서 환생하게 했다. 리이텐슈타인 역시 만화의 한 장면을 캔버스에 주제로 재현시켜 예술이라는 이름으로 환생시켰다.

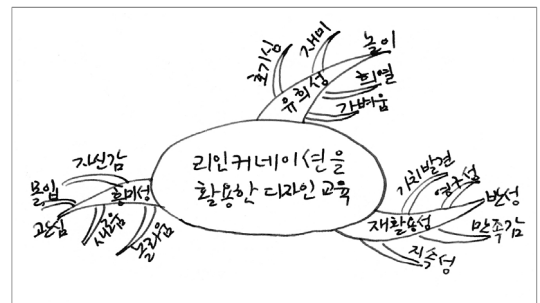


그림 1. 리인커네이션 교육의 마인드맵

오늘날 광고디자인 역시 예술가들의 작품에서부터 일상의 부산물에 이르기까지 광고의 코드로 사용하고 있으며 리인커네이션이 단순한 재료나 소재로서의 기능적 가치 이상의 역할로 표현되고 있음을 증명하고 있다.

2. 디자인교육에서의 리인커네이션 활용성

오늘날 디자인의 변화는 빠르게 진행되고 있지만 우리의 디자인교육의 혁신은 이에 미치지 못하고 있는 실정이다. 우리나라 디자인교육은 양적 성장에 비해 질적 성장이 따라가지 못함이 교육의 문제점으로 지적되고 있으며 디자인교육 프로그램에 새로운 내용과 방법적 연구가 절실하다.

리인커네이션이 디자인교육에서 전혀 새로운 방법은 아니지만 리인커네이션의 본질과 교육적요소를 구체적으로 드러내고 그 활용성의 프로세스를 연구하여 시각 디자인교육의 가능성을 검토할 필요성이 있다고 할 수 있다. 특히, 디자인교육에서 디지털교육환경이 증가하면서 각종 텍스트와 동영상의 복합도구가 디자인교육에 교재로 도입되고 제공됨이 보편화되었다. 사진과 동영상들이 교육재료나 소재로 사용되면서 디지털 자료와 콘텐츠가 증가함은 리인커네이션이 또 다른 형식으로 수용되고 변용될 것을 예상하게 한다.

미래의 디자인교육의 교재를 적극적으로 연구하고 활용함으로써 새로운 디자인교육 효과를 기대하며 그 가능성을 요약하면 아래와 같다.

- 1) 리인커네이션적 활용기법은 학습자의 감각을 신장시킬 수 있는 도구(Tool)로서의 다양한 기능을 가지고 있다.
- 2) 디자인교육에서 선택될 수 있는 교재의 폭이 넓으며 다양한 재료에 대한 수용적 사고로 사물에 대한 친화력이 높일 수 있다. 이는 교재에 대한 거부감을 줄일 수 있으며 사물의 다양한 가능성을 재인식하게 한다.
- 3) 디자인교육 그 자체가 유희성을 갖기는 어렵지만 리인커네이션을 활용한 디자인 교육 교재는 쉽게 유희성으로 유도될 수 있다. 리인커네이션적 교재를 유희적 오브제로 전환시킬 수 있는 것은 마치

낙서를 즐김과 같은 심리적 놀이의 형태로 다른 교재가 가지지 못하는 효과를 기대할 수 있다. 사람은 누구나 이런 유희성이 잠재해 있기 때문에 교육적 효과로 전환시킴이 어렵지 않으며, 리인커네이션의 이런 흥미성은 학습의 내적동기와도 연결되어 진다.

- 4) 리인커네이션의 활용은 전혀 다른 형상이나 기능적 변화로 새로움에 대한 확장성을 증가시키며 이런 효과는 창의성을 경험하는데 용이한 면이 될 수 있다. 디자인수업에서 다양하고 쉽게 접근할 수 있어 기초적 단계의 창의성 수업의 활용 교재로서 적절한 대상이라 할 수 있다.
- 5) 리인커네이션의 재료는 작업 전 단계에서의 역할과 기능이 반드시 존재한다. 변모하기 이전의 본질적 재료나 소재의 성질에 대한 객관적 사고의 단계를 경험하게 해야 한다. 이런 이성적사고의 영역 또한 디자인교육에서의 필수적 교육내용이라 할 수 있다.
- 6) 리인커네이션 교재의 활용성은 현대가 요구하는 디자인철학과 깊은 연관성이 있다. 오늘날 디자인에서는 환경적요소인 지속가능한 디자인, 에코디자인, 그린디자인과 같은 디자인의 환경문제 의식을 강조하고 있다. 리인커네이션의 교육내용에는 이런 철학적 사고와 더불어 실천요소를 매우 중요하게 인식시킬 수 있다.
- 7) 디지털교육에서는 사진과 영상자료와 같은 교재들이 필수적으로 전제되는 경우가 많다. 디지털교육에서의 리인커네이션은 단순한 디지털 매체의 합성과 시뮬레이션이 아닌 디지털그 형식의 통합적인 디자인교육 기법이 이상적이라 할 수 있으며 이와 같은 도입의 형식이 리인커네이션 교육의 효과로 기대할 수 있게 하는 점이다. 디지털교육의 확장으로 디자인교육의 교재로서의 리인커네이션의 활용과 도입은 더욱 증가할 것으로 예상되며 디자인교육의 효과에서도 감성적 영역의 성장뿐만 아니라 이성적 영역의 성장에서의 가능성도 기대할 수 있다.

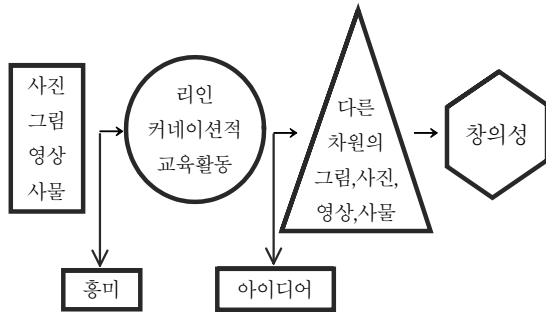


그림 2. 디자인교육에서 리인커네이션 프로세스

III. 리인커네이션과 디자인교육 효과

1. 에듀테인먼트적 요소

디자인교육 전반의 목표가 창의적 교육이라는 것에 대부분의 사람들은 동의하고 이것을 위해 디자인교육의 방향이 집결되고 있기는 하지만 실제 창의력 향상을 위한 구체적인 디자인교육 방법 연구는 빠르게 발전하지 못하고 있다. 창의력을 증진시키기 위한 리인커네이션 교육은 학습자의 흥미를 자극하여 재미와 관심을 통해 내적동기를 유도하며 무엇보다 유희적요소를 강조한 에듀테인먼트적 방법은 자유로운 사고로 창의성교육의 효과를 기대하게 한다. 그 구체적 방법과 효과를 나열하면 아래와 같다.

- 1) 주제 도입에서 부터 유희적 학습방법으로 리렉스와 흥미도를 고조시킨다.
- 2) 교수는 학습자에게 수업의 재료나 교재 즉, 디자인 콘텐츠를 스스로 선택하게 함으로서 주도적으로 수업에 임하도록 해야 한다.
- 3) 학습자 개개인의 관심과 흥미의 영역을 인정하고 그에 따른 감정적인 충만감을 배려해야 한다.
- 4) 수동적 학습에서 능동적 학습으로의 전환을 높이거나 게임과 같은 즐거움의 제공으로 디자인 작업에 몰입 할 수 있게 유도한다.
- 5) 창의적 결과물을 스스로 진단하고 처방할 수 있게 하여 디자인 결과에 대한 질을 향상시킨다.

이와 같은 방법은 리인커네이션 교육에서 가능한 에듀테인먼트적 요소의 도입이라 할 수 있다. 최근의 학

습방법에서 관심이 증가하고 있는 에듀테인먼트교육은 에듀케이션인 교육(education:교육)과 엔터테인먼트(entertainment :놀이)의 합성어이다.

Eric Brown(1995)에 따르면 에듀테인먼트는 다양한 매체를 효과적으로 지원하고 상호작용적인 본질(nature)로 인해 학습자가 적극적으로 학습에 참여하는 혁신적인 교수기술이라 했다[3].

에듀테인먼트의 광의의 해석은 놀이형식을 즐기는 과정에서 스스로 교육의 기대치를 획득하도록 고안된 콘텐츠이며 협의의 개념은 멀티미디어적 요소나 게임 놀이의 기술적 요소가 포함된 콘텐츠를 의미한다[4].

리인커네이션 교육은 에듀테인먼트의 광의의 해석에서 유추할 수 있는 디자인교육방법이다. 디자인교육에서 에듀테인먼트적 기법인 유희적 오브제는 자유로움, 새로움, 가벼움과 같은 감정들을 자극하는 효과성을 가지고 있다. 즉, 모든 사물과 대상을 표현의 콘텐츠로 접근하여 학습자 개인의 관심과 즐거움(Fun)이 학습의 내적동기로 전환시키고자 함이다. 교육의 교재에서 부터 즐거움이 전제된 능동적 학습 동기는 긍정적 피드백을 기반으로 하며 이러한 환경은 학습자의 학습저해 요인을 최소화 시킬 수 있을 것이다.

리인커네이션을 이용한 교육자료 즉, 교재는 교육자를 능동적이고 적극적으로 수업에 개입하게하고 이로 인해 자연스럽게 흥미성을 유발시킬 수 있다. 부여된 주제나 자료가 아닌 학습자의 참여태도가 수업 출발에서부터 자발적으로 소통과 교류의 감정을 가지며 교육이 이루어졌을 때의 결과물 역시 학습자에게 새로운 만족감과 성취감을 갖게 할 수 있을 것이다. 에듀테인먼트 교육의 목적이나 방법이 단순한 지식의 암기나 일방적인 지식전달 형태가 아닌 대상적 요소와의 상호성을 강조한 교육프로그램의 필요성에 의해 탄생된 것이다.

1960년대 이전까지는 교수법(Teaching)을 강조 하였으나, 그 이후 1980년대까지는 학습법(Learning)을 강조하게 되었고, 1980년대 이후에는 사고(Thinking)중심의 교육 목적이 강화되었다. 교육목적이 사고능력을 함양하는 패러다임으로 전환되면서 교육과 놀이가 결합되는 새로운 교육방식이 요구되는 결과를 나왔다. 특히 2000년대로 접어들면서 인간의 상상력과 창의력을

표현하고 학습하는 교육내용이 무엇보다 중요하게 인식되었다. 이러한 배경에서 생성된 디자인교육에서의 에듀테인먼트분야는 학습게임, 각종 창작 프로그램, 스토리텔링, 아이덴티티구성 등과 같은 영역으로 확장되어 단순히 그리기, 묘사하기, 만들기, 색칠하기, 꾸미기 등의 수업내용은 흥미를 잃었다. 따라서 변화하지 않고 있는 기초디자인교육에 새로움이 요구되고 있다. 기초디자인교육에 에듀테인먼트교육기법의 적용은 보다 용이하며 기초교육일수록 수업 내에서 다양한 교재로 흥미도를 증가시켜야 할 필요성이 있다. 최근 대학의 3,4학년들의 디자인 심화수업은 첨단 교과목을 도입하는 등 변화의 흐름이 인지되고 있으나 기초교과목의 교육내용의 변화는 감지되지 못하고 있다.

수업중 등장하는 리인커네이션 재료의 선택과 변용이 지적소유권과 같은 예민한 문제로 대두될 수 있다는 우려와 더불어 모방이라는 차원의 논쟁으로 비교육적면이 지적될 수도 있다. 그러나 에듀테인먼트 콘텐츠의 일반적 특성에서 교육의 목적을 기본 바탕으로 한다면 긍정적으로 허용하고 수용함이 가능하다는 것이 보편적 사고이다. 즉, 교육적 재료나 소재는 그 무엇도 대상이나 도구가 될 수 있다는 지극히 일반적이고 상식적 관점에서의 해석이라고 할 수 있다.

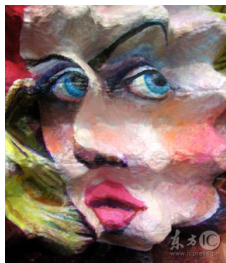
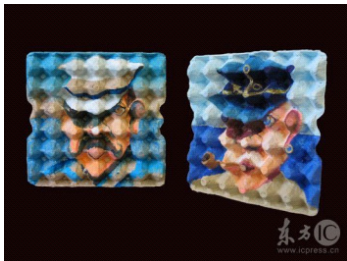


그림 3. 네델란드 아티스트 Enno de kroon의 계란포장박스를 이용한 작품

2. 흥미유발과 내재적 동기 요소

동기란 인간행동을 일으키는 근원적인 힘이며 흥미는 인간행동을 유발시키는 출발점으로 학습의 동기와 효과는 흥미성에서 좌우된다고 할 수 있다. 학습 동기는 내재동기와 외재동기로 나누어지며 내재 동기는 어떤 행동 그 자체가 흥미롭거나 즐겁기 때문에 그 행동을 하게 됨을 말하며 질적으로 높은 학습과 창의력을 이끌어 낸다. 내재동기를 향상시키기 위해서는 적절한 난이도, 적절한 도전감과 더불어 행위의 주체가 되는 개인이 그 행위에 직접 관여하고 자신의 의지로서 행위에 참여 한다는 자기 결정감이 있어야 한다. 따라서 학습의 주체적인 교재 선택으로 학습자의 내재동기를 증진시켜야 한다.

그러나 지금까지 디자인교육의 자료제시와 선택방법은 비교적 소홀히 다루어져왔으며 수동적인 교재의 선택으로 흥미성을 유발시키는 면에서는 소극적이었다. 창의성을 이끌어내기 위한 디자인교육에서는 교재와 교육방법에 정서적 상태인 흥미도에 초점을 맞추어야 함은 너무도 당연한 것일지도 모른다.

Kintsch는 흥미를 발생요인과 특성에 따라 정서적 흥미와 인지적 흥미로 구분하였는데, 정서적 흥미는 내용과 주제에 의해 발생하고 인지적 흥미는 구조와 전개방식에 의하여 발생한다고 했다[5].

리인커네이션을 활용한 교육방법은 이 두 영역의 흥미성을 모두 자극할 수 있는 잠재적 요인을 갖고 있다. 흥미성이란 불예측성 및 개인의 관련성에 의해 결정된다고 할 수 있다. 개인적 흥미는 개인적 성향과 개인적인 정서 반응에 의해 큰 차별성을 가지며 인지적 흥미는 사전지식, 기대, 추론 등과 관련된 것으로 학습의 재료 및 학습자의 학습활동에 따라 달라질 수 있다.

개인의 정서적 흥미는 그림을 그리는 것과 같은 작업 활동에서 일어나는 행동 등과 같은 표면적 특성이며, 인지적 흥미는 학습 자료의 구성, 제안, 준비, 지식 등과 같은 학습 자료에 대한 인지적 관여의 정도라 할 수 있다. 생명력이 다한 사물을 본질과 전혀 다른 새로운 가치의 대상이나 형태로 변환시켜감과 그 결과물로 가질 수 있는 성취도와 같은 이런 흥미의 이중성이 리인커네이션 교육의 특징이라 할 수 있다.

학습과 흥미의 관계에 대하여 Dewey(1913)는 학습 효과가 개인적인 관심뿐만 아니라 과제나 학습 대상 자체의 흥미로움에 의해서도 영향을 받는다고 주장하였다.

또 Izard(1977)는 흥미로움은 자주 경험하는 정서이며 학습 및 창의적 노력에 대한 동기를 제공해 주는 기본적인 긍정적 정서라고 하였다. 따라서 흥미를 유발하는 학습 자료는 학습자가 학습에 몰입하고 창의적 문제 해결을 할 동기를 부여해줄 수 있는 것이다[6].



그림 4. 네델란드 아티스트 Carolien의 폐기된 세제통을 이용한 작품

인지적 흥미와 관련성이 많은 재사용성을 통해 리인커네이션적 발상에 관한 구체적 교육내용을 검토하고자 한다.

3. 재사용되는 디자인의 지속성

오늘날 우리의 디자인관심은 지구환경을 배려한 것으로 긴 생명력이 유지될 수 있는 지속가능한 디자인이 중요한 화두가 되었다. 아무리 훌륭한 디자인이라 할지라도 이런 역할과 기능이 고려되지 않은 디자인은 주목 받지 못하고 있다. 지속가능한 디자인은 한 제품이나 디자인이 본질적 형태나 내용을 유지시켜 나아가거나 부분적으로 재료적 폐물화를 거쳐 새로운 디자인으로 그 가치를 이어나가는 것을 의미한다.

폐물화에는 기술적 폐물화와 재료적 폐물화, 인위적 폐물화가 있다. 기술적 폐물화는 더 좋은 제품이 생산됨으로 인하여 소멸하는 것이며 재료적 폐물화는 어느 한부분이 파손, 낡게 되면서 교체되는 것이며 인위적 폐물화는 내버려두거나 방치되는 제품의 폐기율을 의미한다[7]. 제2차 대전 이후 우리는 재료적 폐물화 보다 기술적 폐물화를 증가시켰지만 현재는 우리의 생산물

질이 생산되는 순간 인위적 폐기물로서의 가능성을 갖게 되었다.

국가와 지역문화에 따라 폐물화가 큰 차이를 가지고 있지만 생태학적 문제는 단순한 물질의 생산과 소비의 문제로 해결할 수는 없다. 경제적 관념과 통계적 가치를 넘어서 인간의 교육과 철학이라는 종합적 문제의 형태로 접근해야 한다.

따라서 지속가능한 디자인의 문제는 환경의 문제를 접근하는 다각도의 접근방법 중 하나의 대안이며 리인커네이션은 창의적 디자인을 표현하는 교육방법 중 하나의 아이디어로 생각할 수 있다. 그러나 이 문제에 접근하려면 환경의식의 문제와 디자인교육의 철학적 개념에서부터 논의가 시작되어야 한다.

우리는 언제부터인지 디자인의 변화가 창조성과 연결되어 있다는 부분적 오해를 가지고 있었다. 변화가 반드시 창조성과 직결될 수 없으며 변화가 창조성의 대안은 더욱 아닌 것이다. 변화해야 하는 것이 있는가 하면, 변화하지 않아야 하는 것도 있으며 변화 할 수밖에 없는 것들도 있기 마련이다. 새로움에 있어 변화는 전제조건도 필수조건도 아니며 새로움과 창의성에는 발견이라는 방법적 의미도 내포되어 있음을 리인커네이션이 시사하고 있다.

우리는 사물의 지속성, 유지성을 단순한 기능적 상설이나 기술적 소멸로부터 좀 더 폭 넓게 접근해야한다. 한 물질의 전생평가가 그 물질 자체의 기능적 소멸을 의미하지만 운회의 철학에서처럼 완전한 소멸은 존재하지 않을 수도 있다. 모든 물질은 탄생의 단계에서부터 끊임없이 창의성을 반복할 수 있다는 것이다. 리인커네이션의 사고는 새로운 물질의 가치를 모든 발견에서부터 출발하고자하며 리인커네이션 교육을 통해 디자인의 철학과 가치를 수용하고자 하는 것이다.

별거 아닌 것으로의 가치발견, 새로운 조합의 발견과 같은 의식들은 모든 사물에 대한 관심의 확장인 동시에 창의력 발견이라는 본질에 이르게 할 것이다.

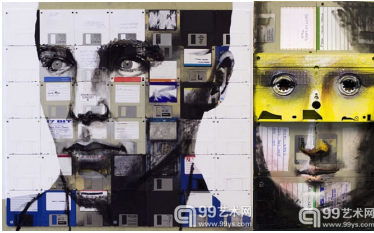


그림 5. 잉글랜드 아티스트 Nick Gentri의 컴퓨터 디스크를 재활용한 작품

재활용디자인, 재사용디자인, 지속가능한 디자인과 같은 디자인의 물질적 소재나 재료의 시간적 연장이 수명연장의 해결방법으로 부족하며 철학적 자각과 필연적 활동이 선행 되었을 때 진정한 리인커네이션의 수용이라 할 수 있다. 리인커네이션은 단순한 물질적 환생을 뛰어넘는 것으로 물질의 변용만이 아닌 물질에 내재된 또 다른 가치의 발견이며 생명력이 다한 전생으로 부터의 진정한 윤회를 의미하는 것이다.

리인커네이션을 활용한 디자인교육은 지속가능성으로 디자인의 창의력에 다가가는 교육적 가치를 인식했을 때 그 효과에 도달할 수 있을 것이다.

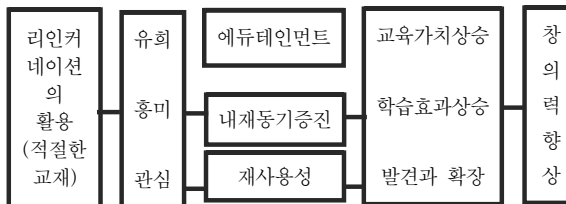


그림 6. 리인커네이션의 디자인교육 효과

4. 시각디자인교육에서의 리인커네이션의 적용

1) 수업의 활용범위

각 대학의 시각디자인 전공의 교과목과 교육목표, 교

육내용 등을 조사 분석해 본 결과 1,2학년 수업은 디자인수업의 기초과정으로 구성되어 있으며 이 과정의 수업은 창의력을 향상시키기 위한 조형능력과 사고력 함양을 수업목표로 진행하고 있다. 따라서 리인커네이션의 기법은 이런 기초과정에 도입하면 교육효과와 활용도를 높일 수 있다고 할 수 있다.

교과목은 조금씩 표현의 차이가 있지만 발상과 표현, 일러스트레이션, 자유연상과 표현기법, 관찰과 표현 같은 2차원의 평면 수업을 비롯해 3차원의 기초입체, 아이디어 발상입체 입체구성 등이 있다. 평면뿐만 아니라 입체디자인수업에서도 리인커네이션 기법들이 적극적으로 수용될 수 있으며 디지털교육에서 더욱 리인커네이션적의 활용도가 높아지고 있다. 사진드로잉, 디지털 조형등과 같은 교과목에서 사진과 동영상을 이용한 합성과 결합 등을 주 수업내용으로 하고 있으며 디지털프로그램도 리인커네이션의 자료를 중요한 콘텐츠로 취급하고 있다. 구체적 활용자료는 예술작품에서 일상적인 사진 그림은 물론 폐기화 된 사물들도 활용되고 있으며 공학, 자연과학에서의 디지털 잔재물들도 과감히 수용하는 융합적 기법의 도입도 증가하고 있다. 이것은 기존의 리인커네이션의 개념이 새롭게 변이 할 것이라는 예상과 더불어 리인커네이션을 통한 창의성의 새로운 진화로 기대된다.

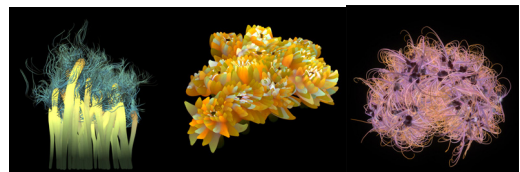


그림 7. Alex Dragulescu의 컴퓨터아티스트프로그램 인포메이션 비주얼을 응용한 쓰레기메일 작품

2) 수업방법

효과적인 리인커네이션의 수업 방법은 리인커네이션의 자료도입과 제시영역을 넓혀 다양하게 접근할 수 있도록 해야 한다. 스스로 교재를 발굴하게 하며 학습자의 관심과 흥미의 영역을 인정해야 한다. 동시에 선택한 원고의 자료에 대한 충분한 학습으로 동기에 의미성을 부여할 필요성이 있다. 이 과정에서 학습자는 교재

선택의 흥미성을 존중 받음으로서 자신의 학습에 몰입할 수 있는 결정권을 갖게 되어 자연스럽게 학습효과와 상승으로 연결되어 질 수 있다. 이때 교수는 제시한 자료(A)가 표현활동(B)를 통해 마치 단순 결합된(AB)라는 결과가 아닌 전혀 다른 기능과 이미지의 결과물로 유도될 수 있도록 해야 한다. 원래의 교재와 전혀 다른 관점의 효과 즉, 시너지가 창출 되었을 때 리인커네이션의 교육적 가치와 효과를 기대할 수 있는 것이다.

그리고 수업의 평가는 기존재료에 대한 이해, 아이디어 전개 외에 새로운 접근으로 원래자료와의 상호작용과 효과 등을 고려하는 관점으로 해야 한다. 단순히 결과물에 입각한 시각표현 달성도의 차원이 아닌 역동적 평가가 이루어져야 한다는 것이다.

3) 수업예시 I

수업 : 발상과 표현(평면작업)

학습형태 : 개별학습

수업목표 :

- 폴라주로 환상적인 이미지 제작
- 꿈, 환상, 공상 등의 상념의 세계로 자유로움과 창의력 표현

수업진행 :

- 사진 과제를 통해 다양한 폴라주의 그림과 사진 수집
- 수집한 그림과 사진의 출처와 자료에 대한 지식과 내용학습
- 폴라주의 표현세계와 기법들에 대한 학습 이해
- 표현하고자 하는 메시지의 이해와 해석력
- 오리고 붙이는 단순한 사진이 갖는 리얼리티와 그 조합성 속에서의 에듀테인먼트의 경험

주의점 :

- 수집한 그림과 사진의 출처와 사진지식의 습득
- 메시지의 해석과 이해능력
- 사물들의 이질성의 조화력
- 현실성의 공간감과 다른 다차원적 공간성 표현

수업예시II

수업 : 발상과 표현(입체작업)

학습형태 : 개별학습

수업목표 :

- 기존의 다양한 병들의 재활용
- 시중에서 유통된 병들의 기능성 학습
- 병들의 재활용성을 통한 환경문제 인식
- 리인커네이션의 개념과 작업의 즐거움

수업진행 :

- 유리 재료에 대한 특성과 가공기술
- 다양한 모양과 기능별 병의 수집
- 새롭고 다양한 활용성 모색
- 병들의 재가공-기능 및 외형적 형태의 변형
- 다양한 가공의 방법을 통한 에듀테인먼트의 경험

주의점 :

- 병의 가공 작업에 따른 위험성
- 기능성의 지나친 강조
- 다양한 재료 합성의 권장



그림 8. 수업 II, III예시의 결과 작품

수업예시III

수업: 발상과 표현 (평면작업)

수업형태 : 개별학습

수업목표:

- 창조성에 대한 새로운 자각
- 폐 포스터와 인쇄물의 리인커네이션 경험

수업진행:

- 지난포스터를 이용한 새로운 이미지 만들기
- 버려지는 포스터에 그리기를 통한 변화와 변신 체험
- 기존포스터의 성격과 전혀 다른 이미지 찾기
- 육구와 충동의 자유로운 감정 표현
- 의미전달의 자율성

주의점:

- 기존 포스터의 의식으로 부터의 탈피
- 낙서, 그래픽티적 표현으로의 풀림 경계

IV. 결론

리인커네이션은 디자인교육에서 수업재료인 교재로서의 가능성과 활용성에 주목받고 있다.

시각디자인은 물론 디지털교육 환경에서 각종 텍스트와 동영상의 다양한 복합도구들이 기본적으로 필요하게 되어 리인커네이션의 도입과 활용은 증가할 것으로 예상된다.

디자인교육의 재료로서 리인커네이션은 학습의 흥미성이 잠재해 있는 유희적 도구이며 이런 친화력으로 학습효과를 상승시킬 수 있는 여러 요인들이 잠재되어 있다. 그 중 가장 특징적 것은 에듀테인먼트적 요소로 학습자의 즐거움을 자극하여 내적 동기를 유발시키고 이런 교육적 유연성이 창의력 교육효과로 연결될 수 있다는 점이 본 연구의 핵심이라 할 수 있다.

최근 에듀테인먼트 교육의 기법은 매체를 효과적으로 사용하고 상호작용적인 참여로 혁신적인 교육으로 주목 받고 있다. 리인커네이션은 이런 에듀테인먼트적 효과를 기대하게 하는 교육방법이라 할 수 있다. 리인커네이션을 활용한 디자인교육은 정서적 흥미성 뿐만 아니라 인지적 흥미성을 자극시키는 이중성으로 교육의 효과성에 주목하게 한다.

리인커네이션의 또 다른 가치는 재사용성을 전제로 함으로 사물의 지속성이 유지될 수 있다는 것이다. 디자인에서 환경의 문제와 연관된 의식은 현대디자인의 가장 핵심적 요건이 되고 있으며 리인커네이션은 이런 철학에 충실한 본질을 가지고 있다.

리인커네이션은 단순히 사물의 또 다른 형태의 변용이 아닌 물질의 새로움의 발견이라는 관점으로 확장되어야 하며 이런 철학적 의식의 자각을 바탕으로 해야 한다. 따라서 디자인 교육에서의 리인커네이션은 새로움에 대한 미학과 현실적 문제의식의 접근이 이루어졌을 때 리인커네이션을 진정한 환생이라 할 수 있다.

시각디자인교육에서의 리인커네이션의 적용은 기초 디자인교육에서 더욱 용이하게 적용할 수 있으며 그 활용의 범위도 다양하다고 할 수 있다.

리인커네이션적 디자인교육 기법을 적극적으로 도입하고 활용하여 디자인교육에서의 창의력 향상에 진일보 할 것을 기대한다.

참고 문헌

- [1] 오치규, 시각예술에서의 리인커네이션의 개념, 한국콘텐츠학회.
- [2] 池田知久, 도구가 및 도교에 있어서 물화전생윤회, 도교학연구집, 대구대학교, p.5, 1994.
- [3] 김선영, 창의성 개발을 위한 디자인교육 컨텐츠, 집문당, p.106. 2009.
- [4] 2006 에듀테인먼트 국내 시장조사 연구, 한국문화컨텐츠진흥원, p.4, 2006.
- [5] 김성일, 윤미선, 학습에 대한 흥미와 내재동기 증진을 위한 학습환경 디자인, 교육방법연구, 제16호, 제1권, pp.39-66, 2004.
- [6] 이명진, 김성일, 학습재료 유형과 제시양식 및 목표지향성이 흥미에 미치는 효과, 학술진흥재단 협동 연구과제, p.4. 2001.
- [7] 빅터 파파넵, 인간을 위한 디자인, 미진사, p.31, 1983.

저자 소개

오치규(Chi-Gyu Oh)

중신회원



- 2000년 4월 : 일본 니혼대학 대학원 예술학박사
- 현재 : 충남대학교 산업미술학과 부교수

<관심분야> : 그래픽디자인, 컨셉디자인, 디자인리더십, 디자인창의성