

논문접수일 : 2013.09.10

심사일 : 2013.10.06

게재확정일 : 2013.10.25

서도호와 Hussein Chalayan 작품에 나타난 창의성

Creativity in the Work of Doho Suh and Hussein Chalayan

이 윤 경

미네소타대학교 디자인대학 어패럴디자인 연구원

Lee yoon-kyung

Associate Researcher, University of Minnesota, College of Design

1. 서론

- 1-1. 연구의 의의 및 목적
- 1-2. 연구방법

2. 창의성에 대한 일반적 고찰

- 2-1. 창의성의 개념
- 2-2. 경험적, 일상적 탐구를 통한 창의적 발상

3. 작품을 통한 작가의 창의성 표현

- 3-1. 경험적 기억의 형상화
- 3-2. 우연의 최소화, 개입의 극대화를 통한 일상적 시공간의 재현

4. 예술 작품과 패션 디자인에서 창의적 발상 프로세스

5. 결론

참고문헌

논문요약

창의성은 새로운 것에 대한 성과물이다. 발견의 과정은 일상의 삶과 연결되어 있고, 중요한 것은 대부분 일상생활을 즐기는 가운데 새롭게 발견된다는 점이다. 창의성은 외부의 요인에 의해 결정되기 보다는 우리가 몸담고 있는 문제에 대한 통합적인 이해에서 비롯되는 경우가 많다. 많은 경우 창의적인 사유는 일상적이고 습관적인 삶 가운데서 만들어지고, 대체적으로 행복함을 느끼는 감정과 연관되어 형성된다.

본 연구에서는 서도호와 후세인 살라얀(Hussein Chalayan 이하 살라얀으로 칭함)의 작품을 1900년 후반부터 현재까지 진행된 작품들을 대상으로 미술관 및 전시관 관람, 인터뷰 자료, 문헌 및 논문, 인터넷 기타 보도 자료 등을 중심으로 진행하였다. 이를 통해 세계적인 현대 미술 작가 서도호와 세계적인 디자이너 살라얀의 작품에 나타난 작가의 창의적 사고의 원천을 1)경험적 기억의 형상화와 2)우연의 최소화, 개입의 극대화를 통한 일상적 시공간의 재현으로 파악하였다. 본 연구에서 작가들의 작품을 분석한 결과 작가의 창의적 발상이 작가의 과거 경험적 요소에 그 바탕을 두고 있었으며, 이는 작품을 통해 반영되고 형상화되고 있음을 살펴볼 수 있었다.

따라서, 본 연구에서 창의성에 대한 고찰을 통해 살펴본 예술과 패션 디자인에서 창의적인 아이디어 작업을 발상 프로세스로 도출하였다. 이는 향후 디자

인 교육에서 있어서 학생들 개개인이 가진 경험적 사유를 바탕으로 한 창의성을 향상시키는데 효과적인 사례가 될 수 있음을 보여준다.

주제어

창의성, 서도호, 후세인 살라얀

Abstract

Creativity involves the production of novelty. The process of discovery involved in creating something new appears to be one of the most enjoyable activities any human can be involves in. Which place is best depends on the total configuration of a person's characteristics and those of the task he or she is involved in. The more flow we experience in daily life, the more likely we are to feel happy overall.

This study has analysed the work of Doho Suh and Hussein Chalayan in gallery, interview, literature data and internet., etc. from the end of 1900s to 2013. As a result, an international artist or/and designer, Doho Suh and Hussein Chalayan have shown creative thinking resources in their work process based on 1) configuration of experiential memory 2) reproducing time and space through limited accident and unlimited intervention.

It means artist's creative idea related with passed experience and which can be an appearance into his work. In this study, there is a developed process via creative work in art and fashion design. Using student's individual experience in design class can be help every single student's creative ideas development in the future.

Keyword

Creativity, Doho Suh, Hussein Chalayan

1. 서론

1.1. 연구의 의의 및 목적

창의성에 관한 논제는 동서양을 막론하고 교육과정에서 주요한 핵심 논지이며, 현재까지도 창의성에 대한 관심은 시대와 지역을 불문하고 끊임없는 화제거리이다. 미국에서는 창의성을 21세기 학생들이 갖추어야 할 핵심 능력으로 선정하고, Partnership for 21st Century skill (P21)과 같은 프로그램을 개발하여 제공하고 있으며 영국, 독일 등의 유럽 국가에서도 창의성 신장을 위한 다양한 연구가 활발하게 진행되고 있다(박상범, 2008). 급변하는 21세기 현대 사회에서 창의성의 영역은 단지 예술가나 디자이너를 넘어 엔지니어나 마케터들에게도 요구되는 주요한 자질이 되고 있다. 이처럼 창의성이 보편적 자질이 되어가고 있기는 하지만, 새로운 것을 찾고 발견하는 일은 창작을 하는 작가나 디자이너에게 있어서 어떤 무엇보다도 가장 중요한 작업임은 분명하다. 따라서 새로운 것을 구상하고 만들어내는 일이 작가의 창의성 표현 과정을 통해 어떻게 이루어지는지 알 수 있다면, 디자인 교육에 있어서 창의적 발상을 위한 훈련을 통해 학생들이 좀 더 쉽게 창의적인 작업으로 접근할 수 있을 것이다.

존 듀이 (John Dewey, 1859-1952)는 창의성의 근원을 경험적 관점으로 분석하고 있다. 그는 창의적인 작업은 근본적인 출발이 자신의 경험에서 비롯된다고 주장한다. 창작자에게 있어서 창작의 출발 지점이 작가, 바로 자신이라는 관점이다. 곧 자신이 놓여있는 환경이 아이디어의 원천을 제공한다고 설명한다 (Mete, 2006, pp.279-280). 혁신적인 작품이 시대의 흐름을 만들어가는 것처럼 보이지만 이 역시 시대의 흐름에 영향을 받아 탄생한 것이라는 관점을 제시한다. 창의적인 작업은 예술 작품을 창작하는 작가뿐만 아니라 디자이너 자신을 둘러싼 환경과 그의 일대기적인 경험이 만들어낸 산출물로 설명될 수 있다.

패션 디자인도 예외는 아니다. 이윤경 (2009)은 복식에 표현된 초공간 패러다임에 관한 연구에서 패션 디자인의 창의적인 디자인 과정은 관념의 표출 대상으로 만들어지면, 새로운 형은 기존의 형의 변형의 차원이 아닌 인체의 확장 차원에서 만들어진다고 하였다. 곧 새로운 디자인 형태는 기존의 옷의 형태에서 출발한 변이과정인 아닌 창작자의 관념이 주도적인 영향력을 미치면서 표출된 사유의 대상이라는 관점이다. 창의적인 패션 디자인은 실체인 몸과 비 실체인 정신의 상호작용에 의한 결과물이며, 복식에서 창작 작업은 열린 형이며 실체와 상상이 결합된 공간

즉 몸과 정신이 결합된 공간에서 이루어진다는 것이다.

본 연구에서는 작가가 자라온 환경과 인상적인 경험들이 어떤 방식으로 디자이너의 작품에 표출되고 있는지 살펴보자 한다. 이를 통해 창의적인 작품 활동에 미치는 요소는 무엇이며, 이는 시대적인 사회·문화적 흐름과 어떠한 관련성을 맺고 해석되고 있는지 분석해 보고자 한다. 이러한 분석의 결과를 통해 창의적인 디자인 교육을 위한 효과적인 방향을 제공하고자 한다. 따라서 본 연구는 창의성에 관련하여 작가의 삶과 작품이 서로 어떠한 관계성을 맺으며 표현되고 있는지에 대해 실제 작가의 작품 분석을 통해 진행되었다.

1.2. 연구방법

본 연구는 세계적인 현대 미술 작가 서도호와 세계적인 디자이너 Hussein Chalayan(이하 샬라얀으로 칭함)의 작품을 통해 작가의 창의적 사고의 원천은 무엇이며 창의적 발상이 작가의 작품세계에 어떻게 반영되어 나타나고 있는지 살펴보고자 한다. 따라서 본 연구에서는 창의성에 대한 일반적인 고찰을 통해 창의성에 대한 개념을 정의하고, 서도호와 샬라얀의 작품과 작가들의 인터뷰 자료를 바탕으로 예술과 패션 디자인에서 창의적인 작업에 대한 발상 프로세스를 도출하는 질적 사례 연구로 진행하였다.

연구 대상은 작업적 모티브가 유사한 현대 미술작가 서도호와 패션 디자이너 샬라얀의 작품들을 선정하였다. 서도호의 작품은 고국인 한국에서 낯선 땅 미국의 '이주'라는 개인적 경험으로부터 출발하고 있다(송미숙, 2004; 김현, 2008). 또한, 서도호는 옷을 작품의 대상으로 하거나 옷에 대한 새로운 관점을 부여하여 작품 세계를 펼치고 있는 작가이기도 하다. 이러한 서도호의 작품세계는 1970년, 터키 출신 디자이너 샬라얀의 작품 세계와 닮아 있다. 터키와 영국을 오가면서 문화적인 충돌과 결합을 경험한 후세인 샬라얀은 자신의 작품을 통해 이슬람 문화에 근거한 자신의 정체성을 탐구하고 있다. 이 두 작가의 작품을 본 연구에서는 1900년 후반부터 현재 까지 전시와 컬렉션을 통해 공개된 작품으로 한정하고 이 중 20여개의 서도호 전시와, 40여개의 샬라얀 전시 및 컬렉션에서 소개된 작품 중 본 연구의 논지에 타당한 작품을 선별하여 진행 하였다.

본 연구에서는 사례 연구를 위한 분석의 대상이 되는 자료는 미술관 및 전시관 관람, 인터뷰 자료, 문헌 및 논문, 인터넷 기타 보도 자료 등을 중심으로

진행하였다.

2. 창의성에 대한 일반적 고찰

2.1. 창의성의 개념

창의적인 아이디어는 새롭고, 놀라우며 가치 있는 것을 의미한다. “생각(idea)”의 개념은 새로운 생각에 대한 의미를 담고 있지만, 그것은 인위적인 제작 방법을 요구하지 않는다(Boden, 2010, p.70). 창의성이 무엇인지 그 본질에 대한 답을 찾는 것은 매우 어렵고 복잡하다. 왜냐하면 창의성은 다면적인 특성을 가지고 있으며 인간의 가장 높은 수준의 수행과 성취로 가능하기 때문이다. 창의성에 관한 선행 연구를 살펴보면, 먼저 게슈탈트(Gestalt) 심리학파를 기초로 한 인지 심리학에서 살펴 볼 수 있다. 인지 심리학에서는 지각(perception)과 인지(cognition)를 중심으로 창의성을 정의한다. 이 관점은 하나의 아이디어를 재구성하여 다양한 아이디어와 조화시키고 이를 좀 더 새롭고 더 좋은 아이디어로 만들어가는 것에 중점을 둔다. 즉, 창의성을 인지적 능력의 관점으로 보고, 새롭고 신기한 것을 낳는 힘이라고 정의하는 것이라 할 수 있다.

창의성에 관한 또 다른 측면으로, 정신분석학적 측면에서 창의성을 살펴볼 수 있다. 이는 사물에 대한 깊은 관심과 흥미, 판단에 대한 자율성 및 독립성, 자기표현에 대한 강한 의욕 및 동기, 통제의 태도, 새로운 경험에 대한 개방성, 문제에 대한 도전성 및 모험심, 문제 해결을 위한 인내심 등을 포함시킨다. 이러한 관점은 창의성이 개인의 잠재력을 자신이 처한 상황보다 더 발전적인 방향으로 발휘하도록 하는 내재적이고 주관적인 힘이라고 판단하는 것이다.

학자들에 따른 창의성의 관점을 살펴보면, 로저스(Rogers, 1961)는 “창의성이란 하나의 새로운 결과를 이야기하는 행동의 출현이며, 개인의 특성과 그 개인을 둘러싼 사건, 사람, 자료, 생활 및 여러 상황에서 생성되는 과정”이라고 설명한다. 테일러(Taylor, C. W., 1988)는 “창의성이란 특정한 목적을 갖고 모인 집단이 지속성과 유용성있는 신기한 작품을 만들어내는 과정”이라고 정의하기도 했다. 그는 창의성을 문제의 포괄적 인식, 문제에 대한 지각의 변형, 창의적 산물의 생산 등 3단계로 구분하였다. 또한, 토랜스(Torrance, 1977)는 ‘창의성이란 곤란한 문제를 인식하고, 그것을 해결하기 위해 아이디어를 내고 가설을 세워 검증하며, 그 결과를 전달하는 과정’으로 설명한다(정은이, 2002). 이처럼 창의성은 새로운 것의 결과물과 연관된다. 새로운 것을 발견하는 과정은 대부분

자신이 소속되어 있는 상황 안에서 그것들을 즐기는 과정 속에서 발견되는 경우가 많으며, 창의적인 결과물은 누군가에게는 새로워 보이지 않지만 관련된 분야의 전문가에 의해 창의적인 것으로 발견되거나, 우연한 순간에 발견될 수도 있다(Csikszentmihalyi, 1996, p.54). 창의성은 정신적 활동이나 몇몇 특별한 사람들의 머릿속에서 일어나는 사고쯤으로 생각하기 쉽다. 그러나 칙센트미하이(Csikszentmihalyi, 1996)은 창의성은 단지 인간의 머릿속에서 만 만들어지는 것이 아니라, 사람의 생각과 사회 문화적인 것들이 만나 서로 상호 작용하면서 만들어지는 것이라고 설명한다. 따라서 창의성의 과정은 경험적 지식과 이를 바탕으로 한 끊임없는 외부와의 커뮤니케이션을 통해 이루어지는 것으로 설명될 수 있다.

2.2. 경험적, 일상적 탐구를 통한 창의적 발상

창의성은 외부의 요인에 의해 결정되기 보다는 우리가 몸담고 있는 문제에 대한 통합적인 이해에서 비롯되는 경우가 많다((Csikszentmihalyi, 1996, p.133). 창의성은 일상의 삶과 연결되어 있고, 중요한 것은 창의성 향상을 위한 훈련과 일상생활 사이의 관계성을 통해 형성된다는 점이다. 즉, 어떤 특별한 예술이나 문화적 산출물도 역시, 일상적인 습관적 삶 가운데서 만들어지는 것을 보여준다(Negus & Pickering, 2004, p.45). 테일러(Taylor, C., 1995)는 생각이나 느낌을 언어를 통해 소통할 수 있는 수단으로 만드는 작업은 마치 창의적인 차원의 것을 표현하는 것과 같은 것이라고 설명한다. 즉, 자신의 내면에 담긴 것을 표현하는 것이 가능하도록 만드는 것이 창의성이라는 해석이다.

창의적인 생각은 다양한 경험에 기반 하며, 창의성은 느낌의 집약체로 설명 될 수 있다. 이는 마치 언어에 대한 도전처럼, 언어로 표현할 수 없는 어떤 지각의 집약체로 인위적으로 만들어가는 특별한 형태를 통해 설명된다. 또한 창의성은 강력한 필요에 의해 만들어진 것이다. 그러나 여기에서 우리는 창의적으로 표현된 것은 반드시 다른 사람들과 소통될 때 의미를 갖는다는 사실을 명심해야 한다(Taylor, C., 1995, p.22). 즉 창의적인 경험이 예술가나 사회학자들이 혼자서 만들어내는 것으로 정의될 수 없다는 것을 의미한다. 창의성은 서로 관계하는 가운데 일어나는 경험에 기반 한다는 것이며, 창의성은 서로가 가진 주관적인 정보나 생각을 교환하는 과정에서 만들어진 상호 작용이라 할 수 있다.

창의적인 작업은 성취의 정도에 따라 우리의 일상적인 소통 안에서 이루어지는 현상이고, 그중에서도 특히, 예술은 경험을 바탕으로 만들어진 가장 대표적

인 것이다(Taylor, 1995, p.23). 예술가는 다양한 소재와 재료를 통해 이미지를 표현하며, 그들 작품을 통하여 자시의 가치관을 담아낸다. 작가는 곧 작품을 통하여 순수한 의미로 관람자들에게 다가가는 것이다.. 최정연, 김영인(2011)은 과거의 사건을 기억하는 것 보다 그것을 어떻게 심리적으로 받아들이느냐가 중요하며, 그러한 의미에서 예술가에 있어서 자서전적 기억은 그들의 작품을 형상화하고, 대중과 작가의 현대 미술에서 표출되고 있다고 하였다. 또한 김지호, 송미란, 김재휘(2007)는 예술가는 작품의 창작 과정을 통해 행함과 겪음 사이의 관련을 지각하고는 과학적 사고와 비슷한 체계적인 사고를 하며 감정적이고 지적인 활동을 병행한다고 언급했다.

듀이는 예술이 자발적으로 그리고 본능적으로 만들어진다는 일반적인 견해는 잘못 된 것 이라고 언급한 바 있다. 지식이 반영된 실습과 사고의 과정이 병행되어야 한다는 것이다(Miell & Littleton, 2004). 아이디어는 설계되어지고 행위 되어지는 과정에서 끌어내진다(Dewey, 1934). 기억은 개인의 사고의 틀에서 진행되면서 내면적인 시간, 경험적인 시간, 심리적인 시간 등의 드러나지 않는 그리고 측정하기 어려운 주관적 시간관을 통하여 예술 작품으로 보여 진다. 따라서 과거부터 예술가들은 그들의 꿈이나, 혹은 회상, 향수 등을 그들의 작품의 소재로 사용하기도 하였다 (최정연 & 김영인, 2011).

이처럼 대부분의 창의적인 사고의 흐름은 일상의 경험에서 이루어지는 경우가 많다. 무엇보다도 우리가 행복하다고 느끼는 것과 더 연관된다. 따라서 사고의 흐름과 행복의 감정은 개인적 창의적인 활동이나 사회 문화적인 것과 더 복잡하게 연관되어 새로운 형태로 도출된다. 따라서 우리가 창의적인 결과물을 만들어내기 위해서는 무엇보다 자신의 일을 즐기고 행복감을 느낄 수 있어야 하며, 자신이 속해 있는 환경에 대한 긍정적인 느낌이 상황에 대한 더 지속적인 사유를 통해 일상 속에서 더욱 특별함을 발견 수 있을 것이다.

3. 작품을 통한 작가의 창의성 표현

3.1. 경험적 기억의 형상화

1) 서도호(1962-, 서울)

서도호는 서울대학교 동양학과와 동대학원을 졸업하고 프랑스에서 1년 정도 지낸 뒤, 1991년 미국으로 건너가 회화와 조각을 공부했다. 그는 자신이 경험한 새로운 문화와 이방인으로서 느낀 자신의 감정들을 작품을 통해 보여주고 있다. 특히, 옷과 옷의 개념이 확장된 집에 대한 그의 사유가 그의 작품 속에 가장 빈번히 등장하는 대표적인 대상이다. 서도호는 옷, 특

히 제복을 통해 자신이 가지고 있는 옷에 대한 개념을 풀어간다. 그는 옷을 육체의 집으로 표현하였다. 사람 몸에 직접, 가장 가깝게 맞닿아 있는 옷은 입은 사람이 누구인지 말해 준다고 설명 한다(권근영, 2011, p.191). 즉, 옷은 또 다른 측면에서 고유한 인간 개개인에 대한 정체성의 표현이다. 서도호는 자신의 작품세계에 대해 다음과 같이 설명한다.

“처음엔 제일 작은 것에서 시작했습니다. 옷입니다. 사람 몸이 빠져나간 옷이 바로 그 사람을 정의(difine)한다고 생각합니다. 초기의 유니폼 작업이 그랬습니다. 그걸 확대시키다 보면 건축이 됩니다 (권근영, 2011, p.181)..”

60개의 고등학교의 남학생 교복을 마네킹에 입혀놓고 한 덩어리로 엮어놓은 작품<High-school Uniforms>(1996)은 어깨가 서로 꿰매어진 흉상들이다. 이는 개인적인 공간, 개인적인 비밀의 결합된 한국의 사회적 모습을 상징한다. 작가는 한국 사회에서 집단의 정체성이 강조되고 개인적인 공간은 중요하지 않다고 설명하였다. 서로 연결된 유니폼은 사람들은 특정한 범주에 속해 있고, 개개인의 유일한 정체성을 가지고 있지 않음을 보여준다(바보이 오아니, 2008).



[그림 1] High-school Uniforms

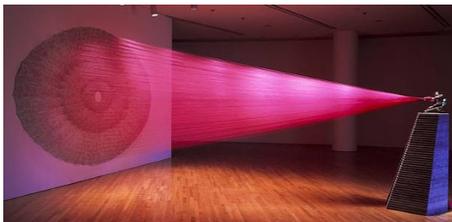


[그림 2] Uni-form/s: Self-portrait/s My39 years

<Uni-form/s: Self-portrait/s My39 years>에는 유치원, 초등학교, 중학교, 고등학교 교련복, 대학교 교련복, 군복, 예비군복이 등장한다. 이 작품은 작가가 39년 동안 입었던 유니폼들에 대한 기억의 표현이다. 작가는 유니폼에 의해서 만들어진 형식적인 코드화를 보여주고 있으며, 유니폼의 안을 비워 놓음을 써 결국 유니폼에 의해 통제될 수 없는 개인의 공간들을 표현하고 있다.

“한 사람으로서 개인에게 얼마나 많은 공간이 필요할까? 이다. 만약 우리가 사람들 사이에서 공간을 가져가면 어떻게 될까? 그러면 집단에 대해 개인은 어떻게 정의할 것인가? 만약 유니폼들 간에 공간이 사라지면, 개인은 거대한 집단 속으로 사라지고 또한 보호받는 것처럼 느낀다(Carr, 2003).”

한국을 떠나 미국이라는 새로운 나라에서 새로운 환경에 적응해야 했던 서도호는 자신이 이방인으로서 느껴야 했던 자신의 상황을 작품을 통해 재현했다. 작가는 고국을 떠나 미국에 왔을 때 갑자기 하늘에서 뚝 떨어진 느낌을 받았다고 표현한다. 이것은 작품에 대한 문제가 아니라 생명 부지의 환경에서 적응하여 살아가야 하는 생존의 문제였다고 이야기 한다(김현, 2008). 이러한 작가의 고뇌는 그의 작품을 통해 고스란히 드러나고 있다. <낙하산병- I Paratrooper- I>(2003)는 낯선 문화, 낯선 나라에 떨어져 생존해 임무를 완수해야 하는 자신의 모습을 군인의 모습을 통해 표현하고 있다. 서도호는 자신의 전시 방명록에서 발췌한 3000명의 서명을 린넨 위에 자수로 새겨 넣고 마지막 남은 실은 서로 얽히지 않도록 하여 낙하산병에게 모아진다. 작가는 인터뷰를 통해 다양한 국적의 사람들이 낙하산이라는 하나의 장소에 같이 새겨져있지만 철저하게 개인적인 것을 강요하는 미국의 문화적 현상을 반영하여 3000가닥의 실이 서로 붙지 않고 따로 떨어져 설치되도록 심역을 기우렸다고 강조했다.



[그림 3] 낙하산병- I Paratrooper- I

2) Hussein Chalayan(1970-, Nicosia)

살라얀은 옷을 직접 만들어 입으셨던 어머니와 이모와 함께 생활하면서 자연스럽게 옷에 대해 관심을 갖게 되었고, 옷을 제작하는 과정에도 친숙했다고 말한다. 특히, 감각이 좋으셨던 어머니는 단순한 형태의 옷뿐만 아니라 드레이퍼리가 진 독특한 형태의 옷을 만들기도 했다고 한다(Violette, 2011). 이러한 환경은 살라얀에게 옷이라는 대상을 통해 자신의 경험을 자연스럽게 표현해 낼 수 있도록 만들어주었다. 살라얀의 작품은 그의 성장 배경에서 비롯된 그의 내적 예술의지를 이해했을 때, 그의 작품에 진정으로 동화될

수 있다. 즉, 그의 경험들이 옷을 통해 형상화되고 있다는 것이다.

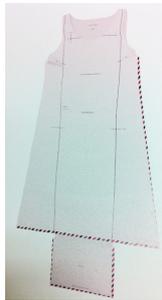
살라얀의 옷은 자신의 내면에 담긴 무의식의 표출. 옷을 통해 인간의 역사, 문화, 사회 그리고 미래를 제시한다(윤지영, 2009, p.90). 살라얀의 주제들은 주로 비 전형적인 패션, 자연환경, 문화, 과학기술에 대한 것이다. 그는 문화 정체성, 국가, 이주 그리고 노마디즘에 대한 특별한 관심을 보여주고 있다 (Evans et al., 2005). 살라얀의 옷은 창작 이전에 관념의 표출이기도 하다. 그는 옷이라는 대상을 통해 통제되지 않은 자신의 철학과 삶을 보여주고 있다. 그의 작품은 문화, 종교, 철학, 과학에 장벽을 자유자재로 넘나들며 자신이 생각을 작품으로 표출하고 있다. 서양과 동양의 접점지역 터키에서 태어난 살라얀은 순탄하지 않은 많은 어린 시절을 보냈다. 부모님의 이혼 그리고 유년시절 런던에서 적응하지 못하고 다시 돌아온 고향, 사촌들과의 끈끈한 유대감은 그의 작품 속에 그대로 스며들었다. 키프로스(Cyprus)에서 보낸 그의 유년 시절은 고독, 고립에 대한 자아적 관념에 배경이 되었다. 또한 지중해의 화창한 기후를 가진 섬, 키프로스에서의 생활은 여성의 벗은 몸에 대한 거부감을 없애 주었고 여성의 몸에 대한 자유로운 사고를 통한 작품으로 연결된다. 살라얀의 여성의 몸에 대한 고민은 인체를 따라 흐르는 곡선과 몸을 감싸고 흘러내리는 옷의 움직임으로 표현한 최근 작품, 2014 S/S 컬렉션을 통해서도 보여주고 있다.

“나는 항상 옷을 입은 여성들을 그렸다. 나는 여자들 사이에서 자랐고, 나의 엄마는 싱글맘 이었다. 이러한 환경이 그대로 표현되었고, 분명히 그러한 상황으로부터 나는 영감을 얻었다(Violette, 2011, p.47).”

살라얀의 작품에 빈번히 등장하는 모티브는 비행기이다. 그가 2살 때 찍힌 사진의 배경에 비행기는 어린 시절부터 친숙한 놀이 대상이었음을 보여준다. 어린시절 살라얀은 비행기의 역사가 담긴 콘코드(Concorde)에 관한 책을 즐겨 보았다. 니코시아(Nicosia)에 있는 그와 그의 어머니가 함께 살았던 집에는 삼촌과 이모, 사촌들이 다 함께 살았고 같이 어울리면서 즐거운 시간을 보내며 지냈다(Violette, 2011, p.41).

살라얀의 작품에서 비행기는 속도(speed), 여행(travel), 이동(movement)을 의미한다. 또한, 그의 첫 번째 커머셜 컬렉션, Cartesia(Fall/Winter 1994)에는 항공우편(airmail)이 등장한다. <Airmail dress, Les Arts Décoratif, Dec. 1999> 그의 첫 번째 커머셜 컬

렉션인 항공우편 드레스(Airmail dresses) 는 그가 어린 시절 보냈던 항공우편을 다시 재현한 것이다. 처음 그는 실제 종이를 사용했지만, 손상되지 않은 소재를 원했다. 그래서 그는 이후 티벡(Tyvek)이라는 신소재 종이를 사용했다. 티벡 항공우편 드레스는 실제 종이로 만들어져 봉투안쪽에 끼워져 있다. 봉투안에 접힌 종이 패턴을 펼쳐 착용하면 옷이 된다. 또한, 우편으로 발송될 수 있도록 되어 있다. 항공우편 드레스는 발송됨으로써 송부인의 부재와 현존을 대변하게 된다. 이후 더 발전 된 아이디어는 1999년 가을, 겨울 컬렉션에서 비행기 드레스(Aeroplane Dress)로 선보여 졌다. 모든 것을 인체의 확장으로 본 그의 생각은 인체에 입혀 진 비행기를 통해 물리적, 언어적, 지역적 장벽에 그의 정의를 설명한다.



[그림 4] Airmail dress, Les Arts Décoratif, Dec. 1999



[그림 5] Before Minus Now, Spring/Summer 2000

<Before Minus Now, Spring/Summer 2000> Before Minus Now 작품에서 살라얀은 형을 구성하는 방법으로써 눈에 보이는 힘에 집중했다. 디자이너는 특히 눈에 보이는 실존의 형태가 되는 현상에 특히 관심을 보였다. 그는 힘의 확장, 자기와 부식 그리고 옷이 어떻게 새로운 형태로 되어가는 지를 탐구했다. 팽창되어가는 과정을 보여주기 위해 살라얀은 빨간색 플레어 드레스에 열을 가했다.

<Geotropics, Spring/Summer 1999> 생물학적 측면에서 'geotropics'는 중력이 미치는 대로 자라는 유기체를 의미한다. 그는 Geotropics 이라는 작품을 통해 관념과 그것의 힘의 개념을 통합하고 있다. 살라얀의 Geotropics 컬렉션은 산과 바다, 사람들의 움직임과 전쟁 등 개념으로 정의될 수 있는 것을 형상화하고 그것들을 반영한 작품이다. 살라얀은 세밀한 지형을 만

들어내기 위해 인체를 사용했다. 컴퓨터 애니메이션 필름에 그는 중국에서 서양으로 연결된 2000년이 넘는 실크로드를 따라 위치한 서로 다른 국가와 지역의 전통복식을 함께 올렸다. 필름은 시공간을 초월한 여행과 같은 것이었다.

3.2. 우연의 최소화, 개입의 극대화를 통한 일상적 시공간의 재현

1) 서도호

서도호의 작품은 주변 환경과 사람과의 관계를 예민하게 인식하는 데서 출발한다(권근영, 2011, p.187).

집, 공간, 한옥, 문화적 충돌 등이 그의 작품에 활용되는 소재들이다. 서도호는 자신의 주변 환경을 끊임없이 작품 속으로 '옮겨놓기(displacement)'를 시도하고 있다. 그는 옮겨놓기를 통해 정체성의 재발견이 가능하도록 했고, 주체와 객체, 사적인 공간과 공적인 공간 사이를 오가는 정체성에 대해 끊임없이 질문한다(김현, 2008). 그러나 재미있는 것은 그가 자란 집이 한옥이라는 사실이다. 이것이 그의 작품에 한옥이 고스란히 담기게 된 이유이다.

서도호의 작품의 모티브인 집은 옷의 확장 개념이다. <Seoul Home, 서울 집>서도호의 작품은 한옥의 사랑채이다. 그는 속이 흰이 들어다 보이는 오간자를 봉제하여 한옥을 지었다. 그의 한옥은 '내가 자라나면서 가장 많은 시간을 보낸 곳'이다. <Seoul Home, 서울 집>은 서도호의 부모님 집을 실물 크기로 정밀하게 복제한 것이다(바보이 오아니, 2008). 일부러 동양적 소재를 선택한 것이 아니라 자신의 과거 추억이 축적되어 있는 그리움의 장소 즉, 자신의 고향을 표현한 것이다(권근영, 2011). 특별히 한국적인 소재를 표현하고자 한 것이 아니라 자신의 마음의 위안이 되는 가장 편안한 공간이 표출된 것이다. 그는 또한 집이라는 공간을 문화적 정체성이 아닌 개인의 정체성을 표현하는 대상으로 여기고 있다.



[그림 6] Seoul Home, 서울 집



[그림 7] 348 West 22nd Street Apt. A, New York, NY 10011, USA

<348 West 22nd Street Apt. A, New York, NY 10011, USA>는 뉴욕에 있는 자신의 작업실을 재현하였다. 사이렌 소리에 밤에 잠들 수 없는 자신의 아파트에 조용한 공간을 만들고 싶었던 작가는 여름날 한국의 집에서 사용했던 텐트모양의 모기장에서 영감을 얻은 속이 비치는 폴리 오간자 천을 이용했다. 뉴욕에 있는 자신의 작업실을 그대로 오간자 천을 이용해 표현한 것이다. 작가는 뉴욕으로 이주하여 새로운 환경에 적응하는 것이 쉽지 않았다고 이야기한다. 자신 있는 현재의 공간과 더 친숙해 지기 위해 자신의 방을 차로 재기 시작했다. 그리고 이것은 고스란히 그의 작품이 되었다. 작가는 <348 West 22nd Street Apt. A, New York, NY 10011, USA> 작품을 통해 현관문, 주방, 욕실, 서재에 있는 모든 가구까지 담았다.

2) Hussein Chalayan

살라얀의 작품은 창작이라기 보다는 실존과 관념의 표현이다. 그의 작업은 도식의 수정을 통한 분절화와 전이 과정을 통해 만들어진다. 그는 시공간의 재현, 자연, 인간의 존재에 대한 철저한 고찰과 탐구를 통해 자신의 방식으로 이를 재현하고 있다. 그는 실존하는 형태를 도식적 형태로 만들어 낸 후 그것을 대상에 맞추어 나감으로써 등가물을 창출해가는 방법을 선택하고 있다. 2003년 벨기에 앤트워프(Antwerp) 패션 박물관 모무(MoMu)에서 열린 전시에서, 살라얀은 땅에 드리워진 그림자에 대해 탐구한 작품 <Ambimorphous, Fall/Winter 2002>을 소개했다. 그는 이 프로젝트에 대해 현실주의와 초현실주의를 동시에 보여주는 것으로 권력과 무력함에 대한 자신의 견해를 설명했다(Visitor's Guide Book [VGB], 2012). 마치 이상한 나라 앨리스를 연상 시키는 듯 한 쇼는 크기가 다른 기둥에서 모델들이 걸어 나오면서 시작된다. 크기가 작은 모델들의 런어웨이 끝에는 이상할 정도로 키가 큰 모델이 나타나도록 배치했다(VGB, 2012). 그림자가 드리워진 곳을 지난 모델의 옷에는 그림자가 자국이 그대로 남았다. 마치 현실속의 그림자가 옷 위에 그대로 찍힌 듯 한 착시효과로 표현되었다.



[그림 8] Ambimorphous, Fall/Winter 2002

<Inertia, Spring/Summer 2009>에서 보여주는 컬렉션의 컨셉은 '속도(speed)이다. 살라얀은 <Inertia>에 대한 작업과정에 대한 자신의 생각을 자신의 작업 노트에 다음과 같이 적고 있다.

“속도는 오늘날 우리가 어떻게 살아가고 있는 지를 보여주는 가장 집약된 모습이다. 충돌은 빠르게 움직이는 삶과 그로인해 발생하는 사고를 재현한다. 그리고 코르셋의 등장은 그에 대한 치유, 회복을 의미한다. 이것은 신체의 부분들이 이러한 교정용 코르셋들을 통해 정상적인 위치로 교정된다는 것을 의미한다(VGB 2012).”

관성(Inertia)이라는 작품은 세 가지 순서로 계획되었다. 조형물의 모서리는 메탈릭 회색과 포르세의 빨간색으로 되어있고, 이것은 '인체의 구멍들'과 '차의 무덤'의 이미지가 프린트된 저지로 덮혀있다. 깨진 바람막이들이 보여주는 극단적인 이미지들 그리고 아름답게 수놓아진 디테일과 고무로 덮혀진 모서리들이 시선을 제압한다. 이 작품은 오가닉 실루엣 형태를 이루고 있고 이것은 자연스런 세상을 표현하였다. 결국, 살라얀은 다음과 같은 내용을 덧붙였다.

“인체는 충돌의 '사건(event)'을 만들어 냈다. 속도는 구체화된 순간 충돌의 원인과 효과가 일체히 옷에 의해 표현되었다(VGB 2012).”

막대기에 놓여진 여러 개의 유리들이 움직이는 가운데 파편화 되었고, 피날레는 충돌된 자동차의 이미지가 핸드 프린트가 들어간 몰드 된 라텍스 미니드레스를 입은 5명의 모델들이 언 듯 한 자세를 취하고 있다. 그들이 서있었던 무대의 바닥은 원을 그리며 회전하는 것으로 막을 내렸다.



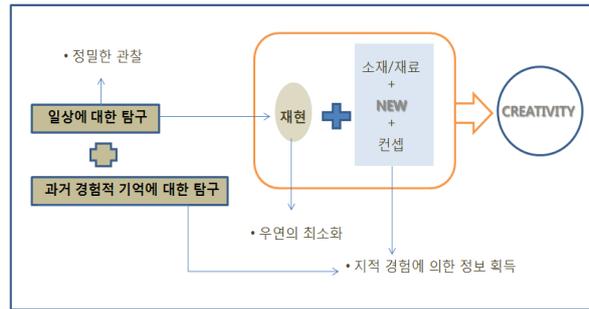
[그림 9] Inertia, Spring/Summer 2009

4. 예술 작품과 패션 디자인에서 창의적 발상 프

로세스

예술 작품과 패션 디자인은 끊임없이 새로운 것을 창조해 내는 점에서 유사성을 갖는다. 예술가와 디자이너는 자신의 경험들을 바탕으로 작업 세계를 펼쳐 나가는 대표적인 사람들이다. 앞에서 살펴본 바와 같이 창의성은 일상의 경험을 바탕으로 끊임 없이 타인과 소통하는 가운데 발견된다. 창의적인 작업이 난해하면서도 새로운 시도가 가능한 이유도 경험이라는 대상에 근거한다. 세계적인 작가와 디자이너의 작업 세계를 살펴보고 그들의 창의적 발상 프로세스를 추적하는 것에 의미는 다음과 같다. 이미 일반인에게도 누구는 가지고 있는 자신만의 경험이라는 대상을 어떻게 창조성의 원천으로 변화 시키느냐 하는 것이다. 창의적인 사람들의 사유방식을 모방하면서 사고의 방식을 바꾸는 가운데 일상의 평이함 속에서 새로움을 발견할 수 있기 때문이다. 본 연구에서 살펴본 서도호와 살라얀의 창의적 발상과정을 살펴 볼 때, 두 작가는 확연히 자신의 성장 과정에서 익숙했던 환경들을 현재로 재현하고 있었다. 이들은 자신의 작품세계를 통해 우연성의 개입을 허락하기 보다는 작품의 세부적인 부분에 까지 계획하고 개입하고 있었으며 각각에 의미를 담아냈다. 특히, 예술가 서도호와 패션 디자이너 살라얀의 작품을 비교해 볼 때, 서도호의 작품이 더 현실에 대한 실제적인 재현에 가까웠다. 살라얀의 작품은 서도호의 작품에 비해 좀 더 은유적임을 살펴 볼 수 있었다. 이는 패션 디자인이 몸과 복식 그리고 공간의 관계에서 형성되며 몸의 움직임을 반영해야 하기 때문일 것이다(이윤경, 2009). 특히 디자인의 대상이 되는 ‘옷’ 이 인체를 감싸야 한다는 특수한 목적성을 갖기 때문이다. 서도호와 살라얀의 작품을 통해 창의적 발상과정을 정리하면 [그림10]과 같다. 일상에 대한 정밀한 탐구와 이와 연결될 수 있는 과거의 기억에 대한 탐구의 결과물과 재현을 선택하는 작업과정은 학생들의 디자인 교육에 효과적으로 적용할 수 있다. 창의적 발상이 학생들의 개별 고유한 과거 경험적 요소를 바탕으로 이루어 질 때 좀 더 효과적인 결과에 접근할 수 있기 때문이다. 재현의 작업과정은 작가가 가지고 있는 지식과 새로운 소재, 컨셉 등과의 끊임 없는 커뮤니케이션으로 새로움이라는 창작물로 탄생하는 것처럼 학생들의 개인의 특수성을 학생들의 작업과정에 담을 수 있다. 작가들이 문화적 관습과 지각 경험의 상호작용을 바탕으로 상호작용과 반복의 과정을 통해 작품을 창출해가는 과정을 창의적인 작업을 통해 도출된 발상 프로세스를 통해 학생들의 창의적 발상을 효과적으로 유도할

수 있다.



[그림 10] 창의적 발상 프로세스

5. 결론

창의적인 작업은 예술 작품을 창작하는 작가뿐만 아니라 디자이너 자신을 둘러싼 환경과 그의 일대기적인 경험이 만들어낸 산출물로 설명될 수 있다. 패션 디자인에서 창의적인 디자인 과정은 관념의 표출 대상으로 만들어진 새로운 형, 기존의 형의 변형의 차원이 아닌 인체의 확장 차원에서 만들어진다. 이러한 디자인 형태는 기존의 옷의 형태에서 출발한 변이 과정이 아닌 창작자의 관념이 주도적인 영향력을 미치면서 표출된 사유의 대상이다. 본 연구에서는 창의성이 많이 요구되는 예술과 패션 디자인 분야에서 작가와 디자이너가 창의적인 작업과정을 통해 어떠한 발상 프로세스를 갖는지 그들의 작품을 통해 분석하였다. 예술작품에 비해 특히, 창의적인 패션 디자인은 실체인 몸과 비 실체인 정신의 상호작용에 의한 결과물이다. 따라서 패션 디자인은 인체와 관련되어 이루어지는 작업이기 때문에 예술 작품에 비해 보타 많은 대상을 은유적인 대상으로 도식화 된 옷을 통해 인체 감싸는 대상으로 창작되었다. 본 연구의 살펴 본 작가 서도호와 살라얀은 모두 자신들이 자라온 환경과 인상적인 경험들을 세밀하고 철저하게 자신의 사고로 재현하고 있었다. 경험적 기억들을 형상화하는 작업은 자신에게 친숙한 대상에서 출발하고 있었고 현재의 소재, 컨셉들과 결합되어 새로운 형태로 탄생되었다. 이들 작가들의 작업은 매우 철저하게 계획되었고 우연성의 영역을 최소화하였다. 일상에서 빈번히 반복되는 현상들을 동일하게 만들어내어 마치 현재 상황에서 벌어지고 있는 듯 한 착각을 일으키거나, 어떠한 비판적 사고 없이 익숙해진 습관들에 대한 재현을 통해 무의식적으로 익숙해진 사회적 이데올로기를 비판적으로 보여주고 있었다.

세계적인 현대 미술 작가 서도호와 세계적인 디자이너 후세인 살라얀의 작품을 통해 살펴본 나타난 작가의 창의적 사고의 원천은 1)경험적 기억의 형상화

와 2)우연의 최소화, 개입의 극대화를 통한 일상적 시공간의 재현으로 파악할 수 있었다. 이는 창의적 발상이 작가의 과거 경험적 요소에 그 바탕을 두고 있으며 이는 작품을 통해 반영되고 형상화되고 있었다. 이러한 발상 프로세스는 익숙함에 대한 재고, 일상 속에서 새로움을 발견할 수 있는 창의적 사고에 대한 단서를 제공한다. 이들은 일상에 대한 정밀한 탐구와 이와 연결될 수 있는 과거의 기억에 대한 탐구의 결과물과 재현을 선택하였다. 재현의 작업과정은 작가가 가지고 있는 지식과 새로운 소재, 컨셉 등과의 끊임 없는 커뮤니케이션으로 새로움이라는 창작물을 탄생시켰다. 자신들은 문화적 관습과 지각 경험의 상호작용을 바탕으로 한 상호작용과 반복의 과정이 작품을 통해 표출되고 있음을 살펴 볼 수 있었다. 이는 향후 학생들의 디자인 교육에 있어서 창의적 발상이 학생들의 개별 고유한 과거 경험적 요소를 바탕으로 이루어 질 때 좀 더 효과적인 결과에 접근할 수 있음을 제안하고 있다. 이런 점에서, 창의적인 작업을 통해 도출된 발상 프로세스는 향후 디자인 교육에서 학생들의 창의적 발상을 유도하기 위한 프로세스로 활용될 수 있다.

본 연구는 세계적인 현대 미술 작가와 세계적인 디자이너의 작품을 통해 작가의 창의적 사고의 원천은 무엇이며 창의적 발상을 통해 향후 디자인 교육을 위한 창의적 아이디어 개발 자료를 제공하고 있다는 점에서 연구의 의의를 찾아 볼 수 있다.

참고문헌

- 김지호, 송미란, 김재휘 (2007). 비의식적 광고 처리에서 나타나는 암묵적 기억의 광고효과 :시각적 주의의 중심으로, 『한국소비자·광고심리효과』, 8(1), 81-102.
- 김현 (2008). 「현대미술의 노마디즘 경향과 이동성의 문제:서도호와 김수자 작품을 중심으로」. 홍익대학교 석사학위 논문.
- 권근영 (2011). 『나는 예술가다. 한국 대표 예술가 10인, 창작과 삶을 말한다』. 서울: 세미콜론.
- 바보이 오아니 (2008). 「서도호의 작품에 투영된 한국인의 정체성」, 서울대학교 석사학위 논문.
- 박상범 (2008). 「통합적 접근에 기초한 창의성 모형 개발 및 타당화」, 경북대학교 박사학위 논문.
- 송미숙 (2004). 『서도호의 소재국, 안과 밖의 뒤집기』. 월간미술. 8월호.
- 윤지영 (2009). Hussein Chalayan 컬렉션 분석.

- 『복식』, 59(1), 90.
- 이윤경 (2009). 「복식에 표현된 초공간 패러다임」, 서울대학교 박사학위 논문.
- 정은이 (2002). 「일상적인 창의성과 개별성-관계성 및 심리·사회적 적응의 관계」, 고려대학교 박사학위 논문.
- 최정연, 김영인 (2011). 현대 미술에 투영된 작가의 기억. 『한국디자인문화학회지』, 17(1), 623.
- Boden, M.A. (2010), *Creativity and Art*, New York: Oxford University press.
- Carr, C. (2003) "In the house with Do Ho Suh: World of interiors", *Village Voice*, 25(6-7).
- Dewey, J. (1934). *Art as Experience*. London: Allen and Unwin.
- Evans, C., Menkes, S., Polhemus, T., and Quinn, B. (2005). *Hussein Chalayan*, Groningen: Groninger Museum.
- Negus, K. & Pickering, M. (2004). *Creativity, Communication and Cultural Value*, London: SAGE Publications.
- Mete, F. (2006), "The creative role of sources of inspiration in clothing design", *International Journal of Clothing Science and Technology*, 18(4), 279-280.
- Miell, D. & Littleton, K. (2004). *Collaborative Creativity*, London: FREE ASSOCIATION BOOKS.
- Csikszentmihalyi, M. (1996). *CREATIVITY*, New York: Harper Collins.
- Rogers, C. R. (1961). *On becoming a person: A therapist's view of psychotherapy*. Boston: Princeton University Press.
- Taylor, C. W. (1998). Various approaches to and definitions of creativity. In R. J. Sternberg(Ed), *The nature of creativity*, 429-440. Cambridge: Cambridge University.
- Taylor, C. (1995). *Philosophical Arguments*. Cambridge MA: Harvard University Press.
- Torrance, E. P. (1977). *Creativity in the classroom: What research says to the teacher*. Washington D. C: National Education Association.
- Violette, R.(ED). (2011). *Hussein Chalayan*. New York: Rizzoli.
- Visitor's Guide Book (2012). Hussein Chalayan Exhibition in the Louvre Museum Gallery.