

현대 일러스트레이션 교육에서의 아이디어 발상에 관한
연구

A Study on Idea Conception for Modern Illustration Teaching

김재원

한양대학교 응용미술학과

Kim Jae Won

Hanyang university

1. 서론

2. 현대 일러스트레이션의 개념과 역할

- 2-1. 현대 일러스트레이션의 개념
- 2-2. 현대 일러스트레이션 교육에 있어서의 사회적 역할

3. 현대 일러스트레이션의 종류

- 3-1. 내용상 분류
 - 3-1-1. 광고 일러스트레이션
 - 3-1-2. 출판 일러스트레이션
- 3-2. 형식상 분류
 - 3-2-1. 만화 일러스트레이션
 - 3-2-2. 컴퓨터 일러스트레이션
 - 3-2-3. 팬시 일러스트레이션
 - 3-2-4. 캐리커처
- 3-3. 일러스트레이션의 기능적인 분류
 - 3-3-1. 사회적 기능
 - 3-3-2. 상업적 기능
 - 3-3-3. 예술적 기능

4. 창의적 및 시각적 아이디어 이미지 개발 발상

- 4-1. 창의적 아이디어 발상 배경
- 4-2. 창조적 아이디어 개발의 발상기법
 - 4-2-1. 브레인스토밍
 - 4-2-2. 체크리스트 법
 - 4-2-3. 마인드 맵
 - 4-2-4. 시네틱스
- 4-3. 아이디어 발상의 시각적 사고

5. 결론

참고문헌

논문요약

오늘날 현대사회는 산업사회를 거쳐 21세기의 정보화 사회로 변화되어 가면서 고도의 지식을 중심으로 독창적 디자인과 커뮤니케이션의 역량을 기대하고 있다. 이는 디자인 활동에 있어서 창의성과 독창성을 갖춘 경쟁력 있는 아이디어가 필요한 시대임을 의미하는데, 디자인은 합목적성, 심미성, 경제성의 통합위에 실현되는 종합적 조형 활동이다.

일러스트레이션의 독창적인 발상은 아이디어 정신에서 나오는 것이며 지식, 경험, 관찰로 가득 찬 정신으로 체계화된 컨셉을 여러 가지 시각적 요소들을 이용해서 그래픽적으로 이미지를 전달한다.

디자인은 조형성을 만들어내는 것 그 자체가 아닌 창조활동의 과정으로 자체 접근의 문제해결과정과 결론이라 볼 수 있다.

그러므로 일러스트레이션은 창조적 활동을 전개시킬 수 있는 능력과 생각을 그림으로 표현할 수 있는 아이디어 발상법의 체계적인 독창적 문제해결능력을 키울 수 있도록 기반이 마련되어야 한다. 이는 다양한 표현방법과 아이디어발상에 필요한 밑바탕이 되며, 전 인격적인 두뇌 활동의 산물로서 감수성, 직관력, 영감, 상상력 등에서 비롯된다.

이에 본 연구에서는 일러스트레이션의 아이디어 발상방법을 좀 더 구체적으로 이용하고 적합한 개념을 가지고 창의적인 아이디어의 컨셉화를 유도하기 위해, 일러스트레이션 교육의 체계를 세우며 발상능력을 증진시키고자 종류와 기능의 분류, 일러스트레이션 표현기법의 특성, 창조적 시각아이디어 등의 학습방법을 제시하고자 한다.

따라서 본 연구의 목적은 아이디어 발상법에 있어서 일러스트레이션을 통한 표현 대상물의 실험적이며 창의적인 사고와 주제 표현법, 발상법의 효율적인 방안을 모색하고 급변하는 현대 사회 속에서 창의적 함양

을 위한 방법으로 디자인의 한 전문분야로 자리 잡은 일러스트레이션의 실질적 활용연구를 통하여 학생들에게 창의적 발상법을 알려주고자 하는데 본 연구주제의 중요성을 제시하고자한다.

주제어

(일러스트레이션 , 아이디어발상법)

Abstract

Today modern society expects original design and communication ability focusing on advanced knowledge while changing to the 21st century informative society through the industrial society. This means that the current age is requiring competitive ideas with creativity and originality in design activity. Design is comprehensive formative activity that is realized on the integration of purposiveness, aesthetic feature and economical efficiency.

Original illustration conception comes from ideas, and systematized concepts filled with knowledge, experience and observation convey images graphically using various visual elements.

Therefore, design is problem-solving process and its conclusion as a creative activity process, not creating formative feature itself.

In the future, the foundation for illustration should be made so that it can improve systematic problem-solving ability in order to express own ability and creative idea with picture. As a foundation necessary for various expressive methods and idea conception, and the outcome of whole personality brain activities, it comes from sensitivity, intuition, inspiration and

imaginative power.

Hence, the current study aims to suggest learning methods such as classification of kinds, characteristics of expressive method, visual thought, etc. in an attempt to establish systems for illustration education and improve conception ability in order to use idea conception methods of illustration more concretely and induce conception of creative ideas with appropriate concepts.

Accordingly, the purposes of the current study are to find out students' experimental and creative thinking and expression of objects through illustration and more efficient ways for conception, and to suggest creative conception methods to students through studying substantial use of illustration that has become one of professional areas to improve creativity in the rapidly changing modern society.

Key Words

(Illustration, idea conception)

1. 서론

현대사회는 세계화와 개방화에 따라 멀티 디자인 시대라고 할 만큼 디자인은 우리의 일상생활에서부터 사회 각 분야와 깊은 관계를 맺고 있다. 특히 IT(Information Technology) 및 디자인 분야는 우리나라는 물론 선진 각국에서 가장 발전할 수 있는 분야로 각광받고 기대하고 있는 등 디자인에 대한 관심과 중요성이 강조되고 있다. 20세기 이후의 사회 양상은 뉴미디어의 등장과 과학기술의 발전에 따라 일러스트레이션 분야에도 많은 발전을 가져왔으며 표현 방법과 기법도 다양해지고 쓰이는 목적에 따라 활동 영역도 다원화 되었다.

현재 국내 일러스트레이션의 교과구성은 사고력, 응용력, 표현력 개발 과목을 중심으로 이루어 졌다고 할 수 있다. 사고(思考)를 요하는 개념위주의 교육방법과 표현단계의 교육에 있어서의 컴퓨터 제작방법과, 혼합매체의 제작과정 등 새로운 기법연구가 필요하다. 그러므로 현재 일러스트레이션의 교육방법에 있어서 아이디어 발상의 데이터베이스를 구축해 체계적인 개발훈련과 철저한 기본기를 가져야만 현대사회의 중요한 조형언어로 존재하며 독자적인 예술의 한 장르로 발전할 수 있다. 현행 일러스트레이션 교육과정은 몇 가지 문제점을 가지고 있는데, 교육내용을 보면 대부분 실기위주로 편성되어 있어 방법면에 있어서 미적 표현위주와 모방답습, 테크닉만 전수하고 있는 실정으로 여러 문제점들이 지적되고 있다. 따라서 본 연구의 목적은 일러스트레이션의 아이디어 발상교육법에 있어서 창조적 사고의 개발을 위해 단순한 아이디어 스케치나 우연히 얻어진 발상보다는 체계적이고 상징적인 개념으로서 아이디어를 보다 효과적으로 의사전달을 하기 위함이다. 따라서 다양한 일러스트레이션의 종류와 기능, 개념, 아이디어 발상기법을 알아보고 현재의 국내 외적 변화에 적극적으로 대처하고 주도적 역할을 수행할 수 있는 전문 인력 배출을 위한 체계적 디자인교육이 되도록 여러 가지 시각적 표현방법을 통하여 독창적 사고와 흥미유발로 일러스트레이션 활동에 재미를 부여하고 발상의 신장을 위한 일러스트레이션 교육의 중요성을 연구하였다.

비주얼 커뮤니케이션의 표현능력을 신장하기 위해서는 창의적 프로세스가 요구되며, 개성적인 아이디어의 컨셉화를 발전시켜 디자인 자체로서의 문제를 어떻게 풀어낼 것인지, 구체적 이미지나 그에 맞는 지식을 습득하고 이를 실천하는 과정에서 끊임없이 새로운 것을 찾기 위해 노력하고 훈련해야 한다.

위와 같은 필요성에 입각한 본 연구는 아이

디어 발상을 스스로 적용시키고 창의적인 아이디어 발상법을 습득함으로써 좀 더 구체적인 컨셉화를 시도하여 일러스트레이션의 아이디어 발상 교육의 새로운 가능성을 제시하는데 연구의 의의가 있다.

2. 현대 일러스트레이션의 개념과 역할

2-1. 현대 일러스트레이션의 개념

일러스트레이션은 넓은 의미로는 회화, 사진을 비롯하여 도표, 도형 등 문자 이외의 시각화된 것을 가리키지만, 좁은 의미로는 핸드드로잉에 의한 그림만을 뜻한다. 주로 신문 잡지, 광고물, TV, 영화 등의 대중매체를 통해 복제되어 전달되며 약자로는 '일러스트'(illust)라고 한다.¹⁾ 일러스트레이션의 어원은 illumination으로(조명하다), (밝게 하다, to make light)로 인간의 감정이나 사상같이 눈에 보이지 않는 대상에게 빛을 비추어서 육안으로 볼 수 있게 시각적 효과를 갖게 한다는 의미이다.

모든 시각 예술은 이미지 창조라는 과제에서부터 출발한다. 원형은 색슨어의 Lim-Limn(그림을 그리다)와 프랑스어의 Liminer(빛나게 하다)와의 복합어이다.

일러스트레이션의 사전적 의미는 '조명하다', '밝게 하다', '분명하게 만든다'이다. 이미지가(image)가 대중에게 전달되기 위하여 회화적인 미술기법이 사용되는데, 이 기법이 상업적, 사회적 목적을 가지고 기능이 발휘되는 미술을 일러스트레이션(illustration)이라 한다.²⁾

21세기에 들어와서 현대 일러스트레이션의 개념은 그림의 역사로부터 유추하는 것이 타당할 것이다. 왜냐하면 그림은 문자가 생성되기 이전부터 존재하여 현재에 이르기까지 보편적인 의사전달, 계몽, 기록 및 자기 표현의 주된 수단으로서 오랜 역사를 갖고

1) 박선의, 최호천, 「시각커뮤니케이션 디자인」, 미진사, 1992. p. 92

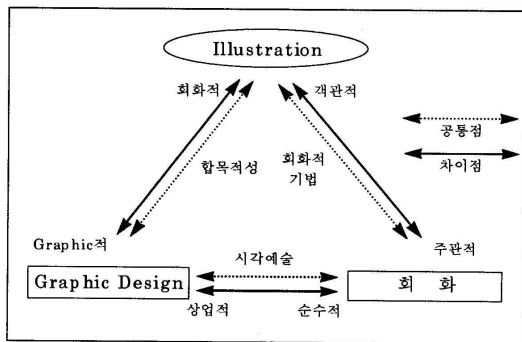
2) 앤드류 장, 「일러스트레이션의 세계」, 디자인 하우스, 1993. p. 80

있기 때문이다. 19세기 후반에 들어오면서 일러스트레이션은 전문적인 영역을 확보하기 시작했는데, 1880년경 사진으로 된 일러스트레이션이 책에 최초로 등장하면서 일러스트레이션은 더 이상 사실적 묘사가 아닌 사진으로 표현할 수 없는 그 이상의 것을 표현해야 한다는 움직임으로 그 개념에 변화를 갖게 되었다.

20세기에 들어오면서 사회계층의 다양화, 산업구조의 기능화, 지식 내용의 전문화와 더불어 문화의식과 이에 대한 소유욕의 증가 등으로 점차 능동적이고, 적극적인 개념으로 전환되어 예술전통에 대한 혁명적 단절이 시도된 시대로서 인류는 커다란 의식 변화를 맞게 된다.

1940년대에서 1950년대 사이에 광고 산업은 일반화되기 시작했고, 출판계 또한 아트 디렉터 체계의 중요성을 인식하게 되었다. 그러면서 사진재료와 사진 기술의 발달로 문자언어와 시각언어에 의한 커뮤니케이션은 새로운 기능의 일러스트레이션을 요구하게 되었다. 작품의 소재로는 일상의 주변의 것들, 예술은 더 이상 소수 특권층만이 누릴 수 있는 고상하고 특별한 것이 아니라는 예술가의 자기 평가치하가 이루어진 것이다.

현대에 와서 이러한 대중예술로서의 맥을 이어온 많은 부분에서 두드러지게 노출되고 있는 것이 일러스트레이션이라고 할 수 있다.



[그림 1] 일러스트레이션의 학문적 위치

이와 같이 오늘날 일러스트레이션은 기본적

으로 가지는 기능과 함목적적인 표현들은 작가들 각자의 조형이념에 따라 다양하고 개성 있는 조형성을 추구하는 양상을 띠고 있다.

2-2. 현대 일러스트레이션 교육에 있어서의 사회적 역할

현대 시각예술에 있어서 사회적 기준이 점차 부각되고 있는 사회예술로서의 일러스트레이션은 현대의 사회문제를 시사성 있는 시각언어로 대중과 사회에 전달하는 역할자로서의 중요성이 새롭게 인식되고 있다. 사회적 통념, 경제적 원인 등 복합적인 문제로 인해 자유롭지 못했던 국내 일러스트레이션의 활동영역은 최근 출판 관계자의 새로운 인식과 신진 일러스트레이터의 활발한 참여를 계기로 대중전달 매체로서의 독자적 영역을 차지하게 되었다. 그러므로 현대의 일러스트레이션은 이미지와 그것에 상응하는 언어적 해석을 통해서 그 본질적 의미를 발견할 수 있는 이미지의 총체라 할 수 있다. 즉, 주제를 명확하게 시각화하는 목적을 갖고 테마에 표현 가치를 두는 것이 일러스트레이션이다.

또한 일러스트레이션은 커뮤니케이션을 전제로 한 목적 예술이다. 산업화에 의한 대중사회의 출현으로 필연적인 예술의 질적 변화를 요구하면서 매스미디어의 급성장, 정보산업사회화, 고도의 인쇄술 등이 위어내는 결과물로 기능과 역할을 수행하는 과정에서 필연적으로 발생, 발전되어온 일련의 시각전달 방법 중의 하나이다. 즉, 일러스트레이션은 주제를 명확하게 시각화 한다는 목적과 아울러 그 자체로도 조형적 가치를 지닌 시각물로 각광을 받게 되었다.

일러스트레이션의 장점은 사진으로 표현할 수 없는 부분을 작가의 관점에서 시각적으로 설명을 하는 것 이외에도 기계적인 묘사에서 벗어나 작가의 개성이나 경험 철학을 바탕으로 한 예술 행위를, 일반 대중을 대상으로 한 미술 형태를 통해서 새로운 각도

에서 문제를 제시하거나 해답을 준다는 데 있다. 그럼으로써 독자들을 이해시키고 교육시키며 또는 상상의 폭을 더욱 넓혀주어 흥미를 유발시켜 주는 상상력개발의 역할을 하며, 작업 방식과 작품의 결과를 실제 선택하는 입장에서 볼 때, 일러스트레이션은 디자인 계획과 예술, 또는 사회 연구의 사이에 위치한 중간 지대를 자신의 영역으로 삼는다. 또한 일러스트레이션은 지적 호기심을 자극하여 일종의 지적훈련이 이루어지도록 하는데 이러한 과정은 자신과 환경에 대한 점진적 이해를 위한 토대가 된다. 따라서 지능개발의 역할을 하게 되며, 시각적 구체성을 띤 일러스트레이션을 통해 문자가 대신할 수 없는 직감적 정서경험을 할 수 있는데 이점에서 정서개발의 역할이 주어지게 되는 것이다.

그러나 현재는 본래의 목적보다 시각적인 친밀감을 위하여 구성 편집 제작하는 경향으로 발전되어 왔으며 글과 함께 빼놓을 수 없는 것이 일러스트레이션이라고 말할 수 있다.

일러스트레이션을 만들기 위해서는 전달하려는 내용을 상징하거나 암시할 수 있도록 만들어져야 한다. 그래야 책표지로 사용할 때도 독자로부터 호응을 얻을 수 있다. 그리고 목적에 맞는 기법으로 보기에 아름다우며, 기억에 오래 남도록 특징 있게 디자인해야 한다. 독창적이며 내용 전달도 빼놓을 수 없는 중요한 조건이다.

그러므로 일러스트레이션은 전달을 목적으로 하는 수단으로 발생하여, 시대를 반영하는 대중언어로서 고지적 기능과 계몽적 기능을 바탕으로 하여 인간을 위한 시각 환경을 형성하는 커뮤니케이션으로 사회와 예술을 맺어주는 매개적 역할을 기대하게 된다.

3. 현대 일러스트레이션의 종류

일러스트레이션은 여러 가지의 용도로 사용되어지고 있는데, 종류는 쓰임새에 따라 내

용상 분류와 형식상 분류를 할 수가 있다.

3-1. 내용상 분류

3-1-1 광고 일러스트레이션

고객을 상대로 상품이나 창조된 이미지를 판매하기 위한 메시지를 효과적으로 전달하기 위한 넓은 의미로 공공일러스트레이션이 여기에 속한다. 아이디어로 꼭 찬 광고 일러스트레이션은 대중의 시선을 끌고 상품의 가치를 높이며 상품을 구매하고 싶게 만든다. 따라서 광고의 사명인 판매촉진과 기업 이미지 PR을 위해서 광고일러스트가 사용되는데, 광고 아이디어와 표현기술이 혼연일체가 되어 광고 소구 효과를 극대화해야 한다. 그렇게 하기 위해서는 상품에 대한 전반적인 지식과 이것을 종합적으로 소화시킬 수 있는 능력을 갖추어야 한다.



[그림 2] 광고 일러스트레이션

광고 일러스트레이션은 신문, 잡지광고, 레코드자켓, 브로슈어, 영화나 연극 포스터, 스토리 보드, 애니메이션 등 상업적인 목적으로 그리는 그림 외에도 계몽적인 홍보물이나 우표, 카드, 회사연감, 정부에서 간행하는 인쇄물, 달력 등 공익을 목적으로 하는 그림까지 모두 포함한다.

3-1-2 출판 일러스트레이션

출판 일러스트레이션은 좁은 의미로는 잡지나 신문 등에 글과 함께 들어가는 그림을

말하며 넓은 의미로는 책 표지나 본문에 들어가는 그림이나 그림동화나 잡지, 사보, 단행본, 서적 등을 출판 일러스트레이션이 한다.

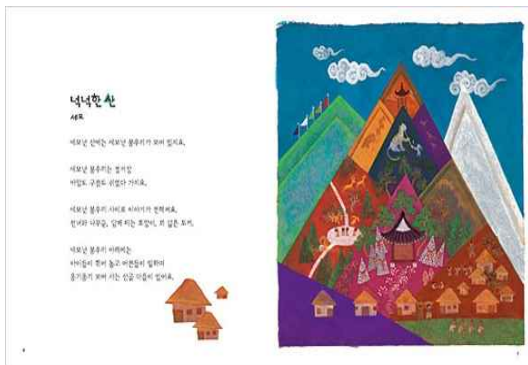
출판 일러스트레이션은 차지하는 비중이 점차 확대됨에 따라 이른바 '읽는 책이 아닌 보는 책'으로서 시각적 커뮤니케이션이 가능하게 된 결과이다.

시각화한 그림으로서 사회적 기능 확대에 따라 그림책 일러스트레이션과 간행물 일러스트레이션으로 크게 나누어 볼 수 있다.

그림책의 필수 요소가 되는 일러스트레이션은 문장과 적절하게 어우러져 어린이들에게 무한한 상상력과 표현력 및 창조력을 향상시키고 그런 활동을 통해 풍부한 지식과 교양, 가치관을 형성시킨다.

따라서 글에 어울리는 일러스트의 개성적인 연출, 언어에서 포착할 수 없는 다양한 이미지를 표출하여 상상의 폭을 극대화시키는 것이 중요하며 예술가의 관점에서 어린이의 상상력을 유발시킬 수 있는 요소를 묘사해 주어야 한다.

간행물 일러스트레이션은 신문, 잡지에 게재된 기사, 에세이, 소설, 시와 기타 내용을 시각적으로 표현한 것이다.



[그림 3] 출판 일러스트레이션

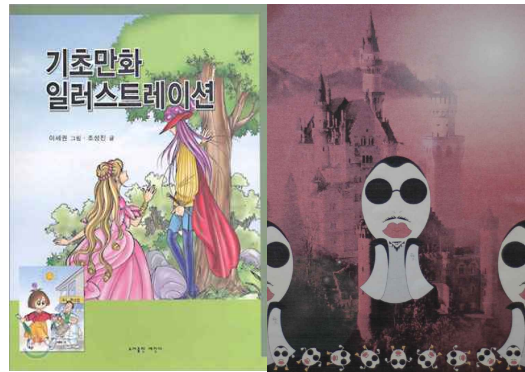
따라서 간행물 일러스트레이션은 시사적인 사실이나 사건들에 대한 뉴스나 정보를 재해석하여 독자들에게 전달해야 하기 때문에 메시지를 정확하고 객관적으로 표현해야 한

다. 최근에는 그림동화나 잡지, 수필, 소설, 시집, 일반 서적 등의 표지를 위한 책표지 일러스트레이션이 독자적인 영역으로 대두되고 있다.

3-2. 형식상 분류

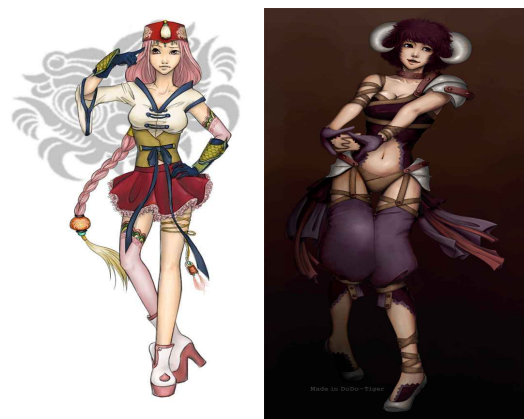
3-2-1 만화 일러스트레이션

만화에는 연재만화, 시사만화, 만화책, 만평 등에 들어가는 그림으로 우리가 가장 오랫동안 친근하게 접해온 대중미술이다. 일반적으로 드로잉에 곁들여 재미있는 말이나 비평, 아이디어 등 캡션을 넣은 하나의 완성된 그림을 말한다.



[그림 4] 만화 일러스트레이션

3-2-2 컴퓨터 일러스트레이션



[그림 5] 컴퓨터 일러스트레이션

1980년대 초기부터 대중적으로 활용되어온 새로운 표현이다. 짧은 시간에 색이나 선, 면 등을 쉽게 그리고 지우거나 변형시킬 수 있고 작업과정을 지속적으로 저장하여 사용할 수 있는 장점이 있다. 컴퓨터 일러스트레이션은 무한히 변형된 이미지와 특수한 효과를 만들어서 다양한 색상 효과를 얻을 수 있으며, 새로운 감각의 시각적 효과를 연출할 수 있어 지속적인 응용프로그램 개발로 무한한 가능성이 잠재되어 있는 분야이다.

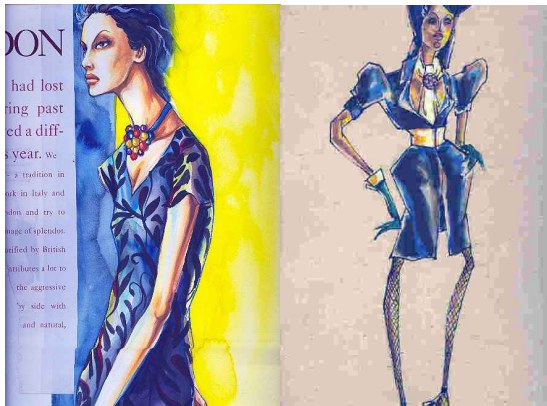
3-2-3 패션일러스트레이션

패션 일러스트레이션은 미술의 형태를 빌려 패션을 전달하는 것으로 분야라기보다는 패션에 뿌리를 두고 분화 발전된 장르이다.

인체를 보는 능력과 표현능력을 연습하고 다양한 매체, 기법을 이용하여 의상의 표현능력을 기르는 과정이다.

대체로 선 연습에는 드로잉 등이 있으며 인체표현에는 신체의 기본구조 프로포션을 하고 형태세부연습(얼굴, 손, 발) 등을 그린다. 윤곽 드로잉에 의한 선의 날렵함이나 생동감에서 오는 특이한 예술적 효과를 나타냄으로써 멋과 개성을 표현해 줄 수 있는 능력이 있다.

패션은 신체를 바탕으로 하는 것이기 때문에 추상, 과장, 또는 왜곡시키는 방법을 터득하는 것이 필수적이다.



[그림 6] 패션 일러스트레이션

3-2-4 캐리커처

어원은 '과장된 것, 왜곡된 것' 등의 뜻을 지닌 이탈리아어 'caricatura'에서 나온 말이다. 그래픽 아트에서, 주제가 되는 개인, 전형적인 인물, 행위 등을 풍자하거나 비웃기 위해 희극적으로 왜곡시켜 그리는 드로잉이나 초상화이다.

과장된 표현으로 시국을 풍자하고 권위에 반항하며 위선을 폭로하는 등의 성격을 띤다. 인물의 얼굴에서 특징적인 요소를 정확하게 뽑아내어 과장시킬 수 있는 시각과 그릴 수 있는 드로잉 실력을 갖추어야 한다.



[그림 7] 캐리커처

3-3 일러스트레이션의 기능적 분류

일러스트레이션은 시대의 동향을 단적으로 반영하는 것이며 다양한 정보전달의 기능을 공유하고 있다. 그 기능을 유형별로 살펴보면 다음과 같다.

3-3-1 사회적 기능

일러스트레이션은 사회적 기능이 보다 강화된 예술 형식으로 사회의 구체적인 정보, 교훈, 쾌락, 이데올로기 등을 묘사하거나 해석하는 것이다.³⁾ 현대사회 속에서 일러스트레이션은 이제 우리의 문화생활과 밀접한 관계를 갖는 수단으로서 상품 광고에서 정보전달을 위해 인쇄물로, 행사의 이벤트로 거리의 벽화로 도시기능에 필요한 사인 시스템(Sign system)으로, 기능적 수단은 물론

3) 권혁수, 「시각커뮤니케이션 환경과 디자인 문화」, 가나아트, 1997. pp. 12~13

시각예술로서의 사회적 요구가 점차 확대되어 가고 있다. 이러한 기능은 전달을 목적으로 하는 수단으로 발생하여 시대를 반영하는 대중언어로서 정보전달 기능과 함께 휴머니즘적 시각 환경을 형성하는 커뮤니케이션으로 사회적 기능을 수반하게 된다. 이제 일러스트레이션은 대중에게는 가장 밀접한 시각미술로 자리잡아가며 문화 환경 조성을 위한 미디어가 될 수 있도록 일러스트레이터들은 개성 있는 표현방법의 개발을 통하여 문화와 시대의 발전상황에 상응하는 매스미디어의 하나로서 공공적, 사회적 의도까지도 내포하는 시각언어가 될 수 있도록 발전시켜 가야 할 것이다.

3-3-2 상업적 기능

산업이 고도로 발달하면서 소비자의 의식구조가 변하였으며 현대사회의 생활 속에서 헤드라인(Headline)에 의한 정보전달이 증가되자 시간단축, 강한인상과 직접적인 정보전달을 위해 주목효과를 높일 수 있는 일러스트레이션의 사용이 불가피해졌다. 이는 소비자를 주목시키는데 그치지 않고 문자로서 쉽게 전달할 수 없는 추상적 개념까지도 명확하게 전달할 수 있기 때문이다. 말에 의한 커뮤니케이션에 비해서 그림이나 사진은 문자처럼 한자씩 눈으로 쫓아가지 않아도 한 순간에 커뮤니케이션이 이루어지고 문자보다 눈을 끄는 비율이 높기 때문이다. 따라서 다음과 같은 특성을 갖게 된다. 첫째, 다른 광고 요소보다 높은 주목(attention)효과를 낼 수 있으며 둘째, 개성 있는 광고물로 일관성 있게 지속적으로 표현하여 독자들에게 누적적인 접촉효과를 유도하는 것이다. 이러한 특성에 적합한 일러스트레이션이 되기 위해서는 일러스트레이터들이 시각적 효과에 주의를 집중시키는 방법을 다각적으로 검토하고 연구하여 발전시켜 나아가야 한다.

3-3-3 예술적 기능

예술적 기능으로서의 일러스트레이션은 대중에게 있어서 메마른 정서와 인간성을 감동시키기 위하여 인간의 본질적인 측면에서 매우 중요하다. 즉 정신적 측면에서 예술적인 기능은 보다 중요하며, 이것은 현실에만 국한된 것이 아닌 미래의 문화 속에서도 끊임없이 문제로 대두될 것이라는 것이다. 순수예술이 응용예술과 다른 어떤 것이라는 식의 이분법적인 사고방식은 근래에 와서 모두 대중들의 마음속에서 하나의 단일한 부류로 합체되기 시작하였고 포괄적 개념으로 정의하려 하며, 언어의 형식을 빌리지 않는 형태와 색채에 의한 커뮤니케이션이란 점에서 순수미술과 일러스트레이션의 공통점이 있듯이 일러스트레이션과 예술은 본질적 맥락을 같이 하는 것이다.⁴⁾

4. 창의적 및 시각적 아이디어 이미지 개발 발상

본 연구에서는 아이디어 발상법을 통해 일러스트레이션의 교육에 적용시켜 보다 효율적이고 창의적인 시각적 디자인의 커뮤니케이션 결과물을 창조하는 것이 중요하다. 새로운 발상은 창조적인 자기표현이고 이는 흥미에서 출발하여 표현하고자 하는 욕구에 의해 이루어지며, 따라서 흥미, 욕구를 충족시키려면 발상단계에서 심상을 풀어 줄 수 있는 다양한 발상훈련 또한 요구된다.

4-1. 창의적 아이디어 발상 배경

아이디어란 넓은 뜻으로는 의견 · 신념 · 설계 · 도식(圖式) · 암시 · 사고를 포함한다. 철학에서 사용되고 있는 그리스어의 이데아와 근본이 같다. 최근에는 상업 · 경영 용어로서, 활동을 발전시키고 충실하게 하는 창의와 착상(着想) 전반을 가리키게 되었다. 아이디어 발상은 창출(Creative Idea), 즉 창의적 사고로써 아이디어는 일상생활에서 뿐

4) W. 타타르키비츠, 손효주 역, 「미학의 기본개념사」, 미진사, 1990, p. 25

만 아니라 예술, 디자인, 과학기술 등 여러 가지 전문분야에서 당면하고 있는 여러 가지 문제를 슬기롭게 해결하고 더 나아가 세상을 발전시키기 위한 사고를 적용시키는 중요한 가치를 갖는다.

즉 컨셉을 가지고 구체적 상이나 형을 얻어내는 과정이라 할 수 있는데, 컨셉은 어떠한 사물에 대하여 일반적으로 갖는 추상적 생각이라면 아이디어는 사물에 대한 구체적인 생각이라 할 수 있다. Wallas와 Torrance는 창의성을 문제해결의 능력이라 정의하고 사고의 과정을 다음과 같이 설명했다.

1. 준비단계: 문제를 창의적으로 해결하기 위해서 관심을 가지고 있는 문제를 여러 각도에서 자각하고 이해해 보는 활동.
2. 부화단계: 계란에서 병아리가 깨어나게 하는 데는 일정기간의 부화기가 필요하듯이 문제를 지각하고 이를 해결하기 위한 내적으로 보존하는 기간.
3. 발현단계: 부화단계에서 내적으로 부화된 아이디어가 번쩍 떠오르는 단계.
4. 검증단계: 창의적인 아이디어는 압력이 강한 상태에서 나타나지 않기 때문에 출현 단계까지는 압력을 배제해야 하지만 일단 출현된 아이디어는 문제의 성격에 비추어 검증되어야 한다.

이와 같이 창의성의 개념이 여러 정의로 나타나며 그 정의 또한 다양하다. 종합해볼 때 창의성이란 “기존하는 요소들로부터 새롭고 독창적이며 유용한 아이디어는 산출하는 능력”이라 할 수 있다.

4.2. 창조적 아이디어 개발의 발상기법

창조성개발은 아직까지도 디자인 분야나 타학문 분야에서도 학술적 이론에만 그치고 있는 실정이다. 방법으로는 그룹 토론을 통해 착상을 열거해 나가는 브레인스토밍(창조적 두뇌의 집단적 개발법), 문제를 여러 요소로 분석·검토하는 방법, 관련 없는 많은 요소와 관련을 짓는 방법 등이 있다. 개

발된 주요 발상법은 다음과 같다.

4-2-1 브레인스토밍(Brainstorming)

브레인스토밍(brainstorming) 방법이란 여러 사람이 모여 어느 한 문제에 대한 아이디어를 공동으로 내어놓는 회의 방식의 집단사고 방식이다.

이 방법은 광고회사의 알렉스. F. 오스본에 의해 1938년에 창안된 방법으로 여러 사람이 모여서 어느 한 주제에 대해 다양한 아이디어를 공동으로 내놓는 방법으로 집단사고를 통해 사고의 확산을 추구하는 회의 방식이다. 즉, 폭풍이 몰아치듯 두뇌를 자극하여 집단의 효과를 살리고 아이디어의 연쇄 반응을 얻고자 하는 것이다.

따라서, 이 방법의 중점은 아이디어의 질보다는 많은 아이디어의 생산에 있다고 보면 가장 이해하기가 쉽다. "백지장도 맞들면 낫다"라는 속담이 있듯이 어떤 문제가 생겼을 때 여러 사람이 함께 풀면 그 문제의 해결이 쉬워진다. 과학자들은 두 개 또는 그 이상의 물건을 합쳐서 부분의 총화보다 더 큰 것을 만들어 낼 수 있다는 종합작용의 의미로 브레인스토밍을 받아들이고 있다.

예를 들어 그림과 같이 A, B, C 세 사람이 집단을 이루면, 각자는 자신이 속해있는 집단의 누구도 갖지 않은 경험이나 사실들을 갖고 있으며, 동시에 세 사람의 경험을 종합하여 훨씬 더 많은 새로운 아이디어를 창출해 낼 수 있는 것이다. 한 개인으로서는 도저히 움직일 수 없는 무거운 돌을 여러 사람이 모아 움직일 수 있는 것 같이 정신적으로 결합된 한 팀도 큰 힘을 낼 수 있다.

이러한 집단 브레인스토밍을 적절히 활용하면 아이디어의 연쇄반응을 일으켜, 보다 짧은 시간 내에 전통적인 회의보다 더 많고 우수한 아이디어를 생산할 수가 있기 때문에, 발명 아이디어의 개발에 가장 효과적인 방법의 하나로 이용되고 있다. 브레인스토밍을 잘 하기 위해서는 반드시 지켜야 할

몇 가지 기본 원칙이 있다.

첫째, 어떤 의견이 나오더라도 비판을 해서 는 안 된다.

둘째, 자유분방을 환영한다.

셋째, 질보다는 양을 바란다.

넷째, 결합과 개선에 의한 발전을 원한다. 자기 자신의 아이디어나 또는 남의 아이디어를 두 개 이상 결합하여 제3의 아이디어를 내 놓거나 개선하는 방법으로, 아이디어를 새로 결합하여 개선하는 방법이다.

다섯째, 브레인스토밍에서 가장 아이디어를 많이 내는 이유는 발표한 아이디어를 비판하지 않기 때문이다. 따라서 이 항목에 가장 중점을 두어 사회자는 회의를 진행한다.

여섯째, 주제의 선정에 있어 가장 중요한 주제는 너무 구체적이어서는 아이디어가 나오기 어려우며 곤란하다. 따라서, 가능한 한 조원들이 인식하고 있는 공통적인 사항으로 단순한 것이 효과적이다.

일곱째, 회의 모임을 통한 선별은 브레인스토밍 회의 기법을 하는 것은 좋은 아이디어를 얻기 위한 것이기 때문에, 여러 차례의 모임을 통해서 많이 나온 아이디어 중 선별하는 작업이 필요하다.

여덟 번째, 평가의 경우 브레인스토밍은 문제 해결을 위한 집단 토의이므로 생산된 아이디어는 독창성뿐만 아니라 경제성, 실용성도 평가해야 한다. 평가는 객관성과 전문성을 가진 사람이 담당하여야 하나 가벼운 문제일 경우에는 다른 조원이 평가할 수 있으며, 특별한 발명품의 제작이나 문제해결을 위한 것이 아니라면 평가를 하지 않아도 관계없다.

4-2-2. 체크리스트(checklist)법

아이디어 산출을 위한 체크리스트는 사고의 출발점 또는 문제해결의 착안점을 미리 정해 놓고 그에 따라 다각적인 사고를 전개함으로써 능률적으로 아이디어를 얻는 방법이다. 동일한 목적을 달성할 수 있는 또 다른 수단과 방법 등은 없을까? 하는 문제들

에 대해 구체적인 방향을 제시하는 방법으로 교육현장에서 많이 사용되고 있는 발명의 십계명과 거의 유사한 형태를 이루고 있다. 이 방법은 발상 아이디어에 대해 넓은 각도로 점검해 나갈 수 있는 방법으로 개인 기법으로 아이디어를 창안하는 데 널리 이용되고 있다.

첫째, 체크리스트에 너무 의지하면 새로운 문제에 필요한 것들을 빠뜨릴 우려가 있다.

둘째, 없는 것까지 체크하고 시간을 낭비할 우려가 있다.

셋째, 체크리스트에 너무 의지하면 자기 자신의 생각을 하지 않을 우려가 있다.

따라서, 이러한 방법들에 대해 유의할 점은 새로운 아이디어에 대한 폭넓은 접근을 위해 사용하는 것이지, 발명 아이디어를 얻는 유일한 방법은 아니라는 점이다.

창조적 아이디어의 자극을 위한 기법 중에서 가장 간단하고 널리 사용되는 기법으로 말, 또는 시각적 이미지의 리스트를 작성하여 연상 작용을 돕고 아이디어를 개발시킬 수 있는 장점을 가지고 있다.

다른 용도는 없는가	A	문제를 만들고 목록표 제시
다른데서 빌릴 수는 없는가		
바꿀 수는 없는가	B	목록표 만들고 문제 제시
크게하면 어떨까		
축소하면 어떨까	C	평가
바꾸면 어떻게 될까		
반대로 하면 어떨까	D	창의적으로 독서하기
결합시키면 어떻게 될까		

[그림 7] 오스본의 체크리스트⁵⁾

4-2-3 마인드 맵(mind map)

마인드 맵이란, 마음의 지도라는 뜻이다. 마음의 지도는 정신적으로 두뇌를 사용하는

5) 우홍렬, 「디자인 사고와 방법」, 창미, 1996, p.37

방법을 가르쳐주며 두뇌의 통로를 통해 논리적이고 정의적인 사고력을 훈련시켜 준다. 사람의 두뇌는 복잡한 신경 조직이 크게 두 부분으로 나뉘어져 있는데, 두 주먹을 맞대어 보면 자신의 두뇌의 크기를 알 수가 있다고 한다.

뇌의 두 부분을 좌 뇌라고 하는데 좌뇌는 학문적이고 일차적인 행동을 담당하고, 우뇌는 상상력이 필요한 행동을 담당한다. 하는 일은 다르지만 양쪽 뇌는 서로 돕는 역할을 하고 있다. 따라서 양쪽 뇌가 얼마만큼 서로 도와주느냐에 따라 우리들의 창의력은 달라지게 된다. 그러므로 마인드 맵 활동을 적절히 지도함으로써 두뇌의 개발과 가능성을 느끼게 하며, 사고력과 창의력을 신장시킬 수 있다.⁶⁾ 마인드 맵은 창조력, 상상력, 유연성을 결합시키는 기술을 활용하기 때문에 창조적 사고를 하는 이상적 원리와 동일하게 작용한다. 마인드 맵은 그룹과 개인의 발상에 있어 내면의 생각들을 유연하고 자연스럽게 끄집어내는 유용한 발상법이다.

*** 오른쪽 뇌**

1. 총괄적인 인지와 사고.
2. 명확한 정의 없이 인지 전체적인 해결점을 한 번에 파악.
3. 감정과 직관의 통찰력 리드

*** 왼쪽 뇌**

1. 시각적 기억으로 핵심을 감지 분석적이고 개별적으로 처리.
2. 명확한 정의로 발상을 연결 말이나 계산을 파악 논리적이며 이성적으로 판단.
3. 어휘와 상상력으로 대변.

4-2-4 시네틱스(synetics)

시네틱스는 관련이 없는 “서로 관련이 없는 요소들의 결합”을 의미하는 희랍어의 ‘synecticos’에서 유래한다. 이 발상법은 시네틱스사를 창립한 W. 고든이 개발한 기법으로 여러 가지 유추(analogy)로부터 아이

6) 우홍렬, 「디자인 사고와 방법」, 창미, 1996, p.43

디어나 힌트를 얻는 방법이다. 즉, 시네틱스는 낮익은 것을 낯 설은 것처럼 만드는 것이고, 낯 설은 것을 낮익은 것처럼 만드는 과정이다. 다시 말하면, 이질순화(처음으로 보는 것을 친숙한 것으로)와 순질 이화(친숙한 것을 알지 못하는 것처럼)의 과정이라 할 수 있다. 예를 들어 처음 보는 ‘C’모양을 우리에게 친숙한 ‘귀’로 생각하거나 반대로 친숙한 ‘타원 안의 동그라미가 있는 그림’을 ‘눈’이 아닌 낯 설은 것, 즉, 보트에 사람이 등을 구부리고 있는 것을 위에서 본 모습으로 미루어 생각하는 것이다. 고든은 이 기법을 산업체 또는 경영학 분야에서의 문제 해결의 방법으로 활용했으나, 이 기법의 특성상 학교 교육의 상황에서 창의적인 문제 해결의 기법으로 활용하는 데도 충분한 가치가 있는 것으로 인정되고 있다.

시네틱스에서 중점적으로 활용하고 있는 유추 네 가지를 소개하면 다음과 같다.

(가) 직접 유추

창조·개발하려는 물건과 다른 한 대상을 선택하여 두 대상을 직접 비교시켜 검토하는 것.

(나) 의인 유추

해결하려는 문제나 현상에 대하여 해결하려는 사람 자신이 그 문제나 현상에 융합해 버리는 상태로 되어 문제를 해결하는 것.

(다) 상징적 유추

두 대상물간의 관계를 기술하는 과정에서 상징을 활용하는 유추.

(라) 환상적 유추

현실적인 유추를 통해서는 해결될 수 없을 때 활용하는 환상적이고 신화적인 유추.

4-3. 아이디어 발상의 시각적 사고

‘시각적 사고’라는 단어는 본다는 의미와 사고한다는 의미를 연결시켜 놓은 개념이다. 이러한 시각적 사고에는 능동적 탐색, 선택, 추상, 핵심의 파악, 비교 정정, 분석과 통합, 완성, 단순화, 문제해결, 종합과 같은 정신적 조작(mental operation)이 포함되어

있다.

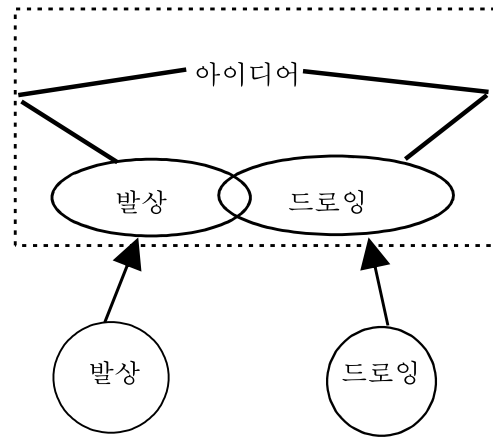
어떠한 생각이나 상상을 머릿속에 떠올려 보거나 머릿속의 생각을 종이위에 고정시키는 것을 시각화라고 한다. 대개 상징화의 도구로 언어를 사용하지만 즉, 아이디어를 언어만으로 표현이 불가능하거나 효과가 떨어질 수가 있다.

이에 직관과 이미지에 의하여 사고하는 우뇌의 도움을 받는다면 좌뇌의 언어적, 논리적인 제한적 사고에서 벗어날 수 있으며, 전달 및 기억의 효과를 높일 수 있다. 또한 언어보다는 시각적인 표현이 보다 신속하면서 효과적인 표현을 가능케 할뿐만 아니라, 좌뇌와 우뇌의 협응을 최대한 이끌어 내어 새로운 아이디어를 창출하거나 표현하는 것을 용이하게 하여 창의성을 높이는 효과가 있다.

인간의 정신에서 개념이 형성되려면 반드시 간접적이든 직접적이든 감각형성에 관련이 있어야 하며, 감각자료는 지각경험의 자원이 되어 개념을 형성하게 된다. 그러므로 시각적 사고를 기반으로 발상과 드로잉이 함께 이루어지는 것이며, 발상에서 이루어진 최초의 아이디어를 드로잉을 통해 정착
• 보존시키는 역할을 하게 되며, 이렇게 시각화된 아이디어를 시각적 자극요소로 활용함으로써 시각적 사고를 유발한다.

아이디어 발상의 시각적 사고전략은 드로잉을 통하여 추상적인 아이디어가 보다 구체화됨으로써 학습자는 스스로의 발상을 시각적 자극으로 활용하여 지속적인 발상을 유도할 수 있다.

앞에서 살펴본 시각적 사고전략을 통해 시각적 사고를 학습내용에 자연스럽게 접목시켜 일러스트레이션 학습의 흥미와 효율을 높일 수 있도록 내용과 방법을 제시하였다. 시각적 사고를 통한 아이디어 발상은 고등의 인지적 기능을 수행하는 생산적 기초를 형성하는데 비중을 두고 다양한 영태와 상황으로 변화하는 시대의 환경에 대처할 수 있는 문제해결능력을 키우고자 한다.



[그림 9] 아이디어발상을 위한 시각적 사고전략

5. 결론

빠르고 복잡다양해가는 현대사회에서 시각 정보의 해석속도는 빠르면 빠를수록 인간에게 크게 어필할 수 있고 일러스트레이션의 의미 전달속도는 여타의 매체보다 우수하며 또한 이것과 연루된 어떤 특정한 요소를 강조하는데 요긴하므로 천마디의 말보다 더 가치 있을 수 있다.

급변하는 현대 사회 속에서 오늘날의 문화는 “읽는 문화”에서 “보는 문화”로 이행되고 있다. 대중매체의 영향력이 커지고 있고 이러한 시각 문화적 풍토에서 일러스트레이션은 그 시대의 문화적 환경, 감정을 반영하는 대중예술로서 예술과 대중을 연결시키는 커뮤니케이션 시각이미지로 인식되어가고 있다.

이런 인식과 함께 일러스트레이션이라는 영역은 단순한 시각 전달기능을 보완하는 조형적 표현이 아닌 예술의 한 장르로 그 영역을 확장해 가고 있다.

현대의 일러스트레이션은 우리의 문화생활과 밀접한 관계를 갖는 수단으로서, 정보전달을 위해 상품을 위한 광고, 행사의 이벤트, 거리의 벽화, 도시기능에 필요한 Sign system으로 기능적 수단과 함께 조형적인 시각예술로서 사회적 요구가 확대되어 가고

있다.

일러스트레이션은 우리의 일상생활 속에서 대상의 철저한 분석에서 연유되어진 아이디어의 근거로 해서 표현되어야 하며 그러므로 본 연구에서는 현대 일러스트레이션 교육에서의 아이디어 발상에 관한 연구로 창의성의 중요성을 인식하고 창의성 및 아이디어를 위한 발상기법인 브레인스토밍, 체크리스트, 마인드 맵, 시네틱스에 대한 이론적 고찰을 하였다.

이런 방식으로 제작된 일러스트레이션은 시각적 조형적 매체로서의 역할과 능력을 훨씬 강화하여 우리 삶의 질적 향상을 도모할 수 있을 것이다.

이에 일러스트레이션 아이디어 발상기법에 있어서 결과 지향적이며 기능위주적인 양적 접근위주의 현 교육에서 좀 더 독창적이고 체계적인 발상능력을 훈련시킴으로써 보다 감성적이고 감각적인 디자이너로서의 자질과 능력을 증진시키고자 하였으며, 다변화되는 사회 속에서 그 역할을 증진될 것이다..

참고문헌

앤드류 장, 「일러스트레이션의 세계」, 도서출판 디자인하우스, 1993

로빈란다, 김기현 역, 「시각적 문제와 해결」, 도서출판 국제, 1997

우홍렬, 「디자인 사고와 방법」, 창미, 1996

우홍룡, 「아이디어 발상의 끝은 없다」, 창지사, 2004

최길열, 「디자인 발상연구」, 주간 디자인 신문, 2001

박선의, 최호천, 「시각커뮤니케이션」, 브랜미술, 1992

W. 타타르키비츠, 손효주 역, 「미학의 기본개념사」, 미진사, 1990

김인혜, 「디자인 발상」, 미진사, 2003