

시각디자인에서의 문제해결 방법 연구

A study of problem Solving in Visual Communication

계명전문대학 조교수 최영숙

중심어 : Semantic Differential, Visual Differential.

디자이너는 특정한 Message를 Communicate해야 하는 의무를 가지고 있으며 복잡하고 다양한 정보 가운데 어떠한 Message로서 대중에게 접근하고 한편으로는 시각적인 설득으로 대중의 시선을 유도하여야 하며 Client의 요구에 일부 만족을 주어야 하는 고민을 늘 안고 있는 것이다. 더욱이 시각디자인에 있어서 이 문제를 어떠한 목적과 기능으로 해결하느냐에 따라 시각디자인의 각각의 영역(포스터, 포장, 편집, 신문광고, 일러스트레이션, 옥외광고, etc.)으로 나뉘어질 뿐 아니라, 이 문제 해결의 방식은 곧 Designer의 Communication Style로 즉 Designer 개개의 독특한 시각언어로 표출된다. 여기에 의미론적 차별화 (Semantic Differential)¹⁾를 응용한 시각적 문제 해결방법을 연구하며 이 연구는 다소 논리적인 차원에서 창의적인 디자인 작업에 일할 수 있게 하고 점진적인 시각언어의 개발로 폭 넓은 시각언어 구사에 도움을 주는 것을 목적으로 하는 실습 이론(Theory for Exercise)이다.

Concept.

시각물은 항상 언어적 방법으로 표현될 수 있다. 예를 들어 “장미사진”이나 “편화시킨 장미 그림”이나 “장미”라는 단어나 모두 장미라는 의미적 개념을 가지고 있다. Communication은 → 근본적으로 시각적 ↔ 언어적, 그림 ↔ 단어, 즉 Visual Concept ↔ Verbal Concept가 서로 상호사용되어 진다는 것이 본 연구의 발상이다. 그래서 시각적 차별화(Visual differential)요인은 의미적 차별화(Semantic differential)요인에 의존한다고 보았을때, 시각물을 보고 의미적 차별화 요인을 야기하는 요소(감각)를 형용사적 언어로 측정하여 감각의 정도를 도표 상에 가시화 시킨다.²⁾ Visual Communication을 그래픽 감각과, 질서감각, 정보감각 3가지 차원의 mode로 분석하여 이 각각의 mode에 수반되는 서로 상반되는 양극상의 형용사적 의미로서 각각의 모드에 해당되는 감각의 정도를 판단하게 하는 것이다.

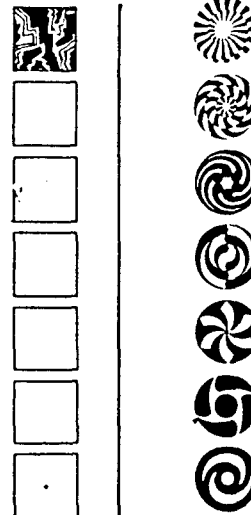
그래픽 Mode.

디자인의 기본요소인 선, 면, 볼륨, 색과 명암, 질감, 운동감, 크기의 변화등 기본적인 시각요소들이 포함되어 전체적으로 화려하고 자극적이고 울동감 있는 활동적인 감각에서부터 수수하고 차분하고 노블한 멋의 감각에까지 이른다. 그래픽 Mode에서도 역시 시각형안은 움직임의 정도를 제시했고 윗부분의 High 그래픽상태는 Maximum 상태의 움직임과 자극적인 색채, 질감, 크기, etc. 상태로 제시하고 중간은 Medium, 아래는 Low 그래픽 상태인 Minimum적인 거의 수동적인 상태를 제시했고 그 옆에 실제로 사용되는 마크들과 추상적인 가상이 마크들로서 그래픽 감각의 정도를 이해하고자 했다.

그래픽 Mode.

Maximum		Minimum
High 그래픽		Low 그래픽
입체적인	-----	평면적인
복합적인	-----	원형적인
울동적인	-----	수동적인
대담한	-----	약한
자극적인	-----	민감한
묘사적인	-----	편화적인

high 그래픽



Low 그래픽

질서 Mode.

딱딱하고 단정하고 아주 잘 정리된 기계적인 감각에 자유롭고 인간적인 혼란한 감성적 감각에까지 이른다. 사각형안의 선의 표현으로서 윗부분의(High 질서) Maximum으로 정돈되고 경직된 예와, 중간의 Medium의 정도; 아래부분의 (Low 질서) Minimum상태인 무질서하고 자유분방한 선의 예를 들었고 실제로 사용되고 있는 영문 로고의 적용상태를 예를 들어 감각의 척도에 이해를 돕고자 한다.

high 질서



질서 Mode.

Maximum		Minimum
High 질서감각		Low 질서감각
질서 있는	-----	무질서한
기하학적인	-----	형태가 없는
계획된	-----	우연의
의도적인	-----	영동한
정돈된	-----	자유분방한

Low 질서

정보 Mode.

3번째 정보감각에서는 실제로 알아 볼수 있는 내용물과 전혀 형태를 알아볼수 없는것, 충분한 Information이 주어지는 Real한 것과 거의 설명이 없애매모호한 것, 상상력이 요구되는 것까지 모두 cover하는 감각이다. 사각형 안의 "&"로서 Maximum과 Minimum의 정도를 제시하고 새롭고 소색로한 심볼의 여러가지 예를 제시하여 정보감각의 정도를 이해시키고저 했다.

high 정보



정보 Mode.

Maximum		Minimum
High 정보		Low 정보
설명적인	-----	도형적인
의미가 있는	-----	의미가 없는
실제적인	-----	상징적인
사실적인	-----	추상적인
이해가능한	-----	애매모호한

Low 정보

Application

이 세가지 mode의 시각적 차별화 연습은 시각언어를 체계적인 방법으로 넓혀 준다. 예를 들면 높은 질서 감각을 연습하기 위하여 Color형(形)만 담고 내용이 전혀 없는 high 그래픽 Illustration을 연습시킨다. 그리고는 high그래픽의 Illustration을 창조하게 한다. 즉 각각의 mode를 연습시켜 이해를 돕는다. 이는 각각의 mode를 연습하면 점차적으로 이들은 모두 시각적 구성 요소들이라는 것을 알게 되는 것이다.

정보mode, 그래픽mode, 질서모드를 조합한 시각디자인 문제해결방안

① 강조형 디자인

Low 정보 : 불안정한 듯한 극도의 모호함, 형태의 강조
 Low 질서 : 어리둥절하고 혼란스런 감각, 안전성이 점점없게 하면서 시각적인 자극을 고조시킨다.
 High 그래픽 : 상당히 과장되고 정열적이고, 열광적인 감각으로 연출

② 설득형 디자인

Medium 정보 : 약간의 설명적인(언어적인)것을 수반하면서도 설득하기 위한 복잡성도 함께 한다.
 Medium 질서 : 내용과 형태 사이의 여유있는 연결이 되는 Flexible한 형태
 Medium 그래픽 : 설득과정을 유도하기 위한 약간의 시각적 흥분을 유도함

③ 서술형 디자인

High 정보 : 실질적인 현상이나 신뢰할만한 내용 제시 증거등에 역점을 둔다.
 High 질서 : 정보의 제시를 도와주는 간략하고 명확한 형태.
 Low 그래픽 : 내용에 촛점 두는 것을 도와주는 정도의 미미한 정도의 그래픽정도

주)

- 1). Semantic Differential 은 Charles Osgood에 의해 연구된 Psychological testing technique다.
- 2). 20명의 학생을 대상으로 주어진 mode에 적합한 그림을 보여준 후 가장 많이 제시되는 형용사 5가지만 정리하여 제시 했다.

참고문헌

· Charles Osgood, The measurement of Meaning, (urbana : University of illinois press. 1957)