시각 언어 특성에 관한 연구

A Study on characteristics of visual language

황현택
한양대학교 영상디자인학과 강사
한양대학교 디자인대학원 강사
경희대학교 디자인학부 강사

Hwang, Hyuntaik
Dept. of Digital Media Design, Hanyang University
Graduate School of Design, Hanyang University
Dept. of Design, Kyunghee University

• Key words: Visual communication, Pictorial language, Repertory

개 론

시각디자인의 분야는 근래에 들어서면서 정보의 효율적 전달과 질서의 확립 및 창출에 관한 실천을 더 많이 고려하도록 요구 받고 있는데, 이는 정보화의 물결이 새로운 원인으로 등장했다고 본다. 근래의 정보화란 미디어 기술의 진화를 의미하는데, 이는 미디어는 메시지라는 마샬 맥루한의 말을 더 이상 인용치 않고도 이제는 우리 모두가 미디어란 기술적인 측면의 발달과 메시지 전달이라는 커뮤니케이션의 본연의 목적에 대해서 확고한 영역에 대한 변별 인식과 함께 나온 말이라고 본다. 즉 커뮤니케이션의 도구로서 언어의 기능은 정보의 기표 형태로서 필수불가결한 요소인데, 여기서 우리는 이러한 메시지의 전달적인 측면을 담당하는 기표의 부분에서 80% 이상이 시각언어의 영역임에 주목하여야 한다고 본다.

시각언어란 존재하는가?

시각언어는 커뮤니케이션의 영역에서 표현면적인 측면(plan de l' expression)의 변별자질을 갖고 언어(Language)의 기능을 수행하며 존재하고 있다. 이러한 표현면에 대한 연구는 프랑스의 기호학자 그레마스(A. J. Greimas)와 장 마리 플로슈[1]를 축으로 활발히 이루어지고 발달 되어왔다. 여기서 표현면이란 우리가 커뮤니케이션의 수단으로 삼고 있는 매체(Media)를 통해서 실현되어져서, 인간이 인식할 수 있는 조형언어를 말한다. 이러한 조형언어는 실제로는 우리의 눈앞에 나타난 실질(substance)이 아니더라도, 실질 아래서 표현면과 내용면이란 분절 방식을 통해서 형성된 표현체로서 인식하는 이에게 기의를 전달하고 지각 할 수 있게 하는 정보전달적인 면에서 조형적 표현체로서 시각언어는 존재하다. 표-1 은 이러한 시각이미지의 언어적 가능성을 구술 언어와 함께 기호분석의 3항 관계(Trichtomy)를 비교함으로써 확연해 진다.

[표 1] 구술언어와 시각언어의 변별자질의 3항 관계 비교

구술언어	분석 체계	시각언어
화자	전달자	디자이너
음향부호	기호	광학부호
청취자	수용자	관찰자

1 장 마리 플로슈는 프랑스의 베르사유 건축학교 교수, IPSOS 기호분과책임자 이다. 플로슈는 그레이스가(A.J Greimas)가 타계한 후에 그가 선도한 파리학파의 조형기호학 연구 분야를 이끌고 있다.

시각언어는 어떠한 특성을 가지는가?

시각 언어는 조형언어라 할 수 있는데, 이는 시각 언어의 기표인 표현체가 형태와 형상을 갖기 때문이다. 따라서 시각언어의 첫 번째 특성은 실체로서 형상과 형태를 지닌다고 할 수 있다. 그리고 시각언어의 두 번째 특징은 상징적 체계에서 표현면과 내용면의 일치를 보여준다. 이러한 상징적 체계의 예는 수리언어나 도로의 표지판등에서 볼 수 있다.

첫 번째, 시각언어의 특성 가운데서 형태나 형상을 지닌다는 의미는 조형언어도 내용면을 구성하는 범주는 구술언어와 동일하지만 표현면 에서는 수용자가 시지각 으로 인식할 수 있는 범주를 만든다고 볼 수가 있다. 이러한 범주는 기본 범주에서부터 다시 위상범주, 색채범주 그리고 형태범주로 나뉘어진다. 또한 기호의 표현체의 형식을 이루는 범주나 형상에 대한 인식으로서 수용자의 지각이 끝을 맺지는 않는다. 이러한 커뮤니케이션의 완성은 최소 단위의 인식으로부터 시작해서, 이 보다 더욱 복잡한 단위인 구상체(Configuration)을 유도하는 목적을 가지며, 또한 이러한 시각적 표현면은 내용면과 연결되어져서 기호로서의 역할을 하게된다. 아래의 표-2 는 조형언어의 범주의 위계적 체계를 보여주기 위한 도표이다.

[표 2] 조형기호학의 표현면과 내용면 비교

조형기호학	표현면	내용면
변별자질	위상범주 색채범주 형태범주	자연언어인 구술언어와 같다.

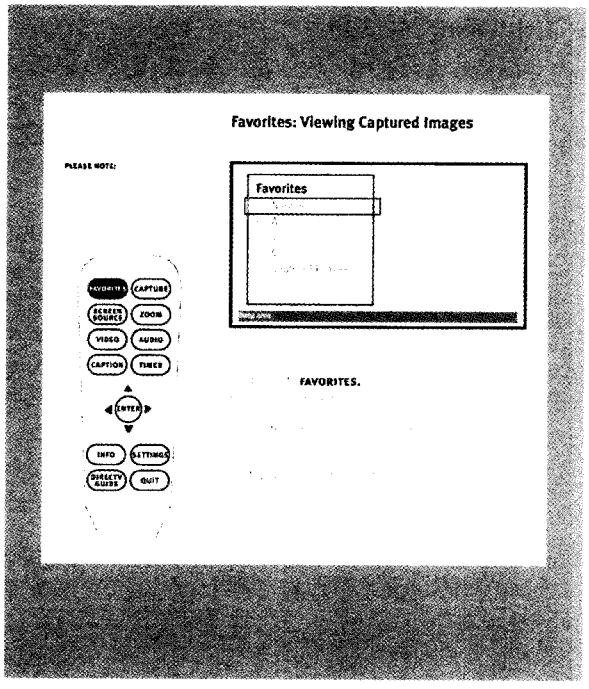
표현면의 기본범주인 위상범주(categorie topologique)는 높은, 낮은, 오른쪽, 왼쪽, 중심적 그리고 주변적인 것을 구성하고 색체범주(categorie chromatique)는 포화된, 포화되지 않은것, 빛나는것과 빛나지 않는 것을 구별하고 이는 명도 대비에 있어서 평면대비나 위성대비등의 차이점을 지니고 색에 있어서도 유채색 광선, 물체색등의 많은 대비적 요소들을 지닌다. 또한 형태 범주(categorie eidetique)에 있어서는 긴, 짧은, 연속적, 비연속적인 측면을 통해서 시각언어는 형태란 실체적인 특성을 지닌다.

시각언어의 두 번째 특성인 상징적 체계 (systeme semi-symbolique) 에서의 표현면과 내용면의 일치는 특별히 시각언어의 언어적 기능의 가능성의 무한한 확대를 잘 예견하고 있다. 이러한 상징적 체계의 시각언어는 학습되어지고 관습언어로서 자리 잡아야 하며, 그 후에는 일반 자연 언어와 같은 기

능을 수행한다고 본다. 따라서 특별히 현대의 복잡한 정보들을 이상적으로 커뮤니케이션의 과정에서 기표로 제작할 때는 이는 전혀 다른 기호체계의 창출을 의미하는 것이 아니라 복잡한 정보를 단순화하는 측면에서 연구가 되어져야 한다고 본다. 그 예로 지하철의 노선도나 최근의 GPS 시스템에서 보여지는 정보의 질서 부여와 단순성을 주목한다. 아래의 그림-1은 이러한 정보의 매체의 역할을 수행하기 위한 시각언어적인 표현체의 단순화된 기표의 예이다. 이 LG Electronics 리모콘[2]의 정보 디자인은 수용자를 위해서 디자인되었고 올바른 정보의 전달을 그 목표로 하고 있다. 이는 일정한 오리엔테이션을 마친 후에는 편리한 사용을 목표로 한다.

이러한 시각언어의 발전 및 수용은 구어체의 원리와 같은 기본원리를 따른다. 그러나 여기에서 주의할 점은 시각언어를 디자인하는 과정에서 구술언어의 내용면적인인 기의를 단순히 시각언어적인 측면으로 옮기는 것이 아닌 변형이라는 개념의 인식이 요구 된다는 것이다. 이는 조형의 목적을 구체적으로 계획하여서 올바른 시각 기호로서 변형해야한다는 것을 의미하며 여기서 구술 언어와는 다른 특성을 가질 수 가 있다.

[그림 1] LG Electronics Television Interface Design



이러한 시각언어의 상징적 체계에서의 기의와 기표의 일치는 최근에 정보매체의 인테페이스 디자인(Interface Design)에서 많이 눈에 띄이고 있으며, 보다 더 많은 시각언어의 영역에서 의미론적인 연구가 이루져야 한다고 생각한다. 물론 이러한 기표의 의미론(semantics)적인 영역은 수용자의 수용 환경까지를 고려한 화용론(pragmatics)적인 연구를 최종의 목표로 한다. 이것이 또한 조형기호학의 목표이기도 하다.

2 LG Electronics은 미국마켓을 대상으로 소비자들의 효율적인 리모콘 사용을 위해서 이 Television Interface Design을 Meta design에 의뢰하였다. 이는 복잡한 정보의 단순화 경로를 잘 보여주는 예이다.

결 론

우리는 정보이론의 모델 (표-1 참고)에 있어서 전달자, 기호 그리고 수용자를 살펴보았다. 여기서 기호는 반드시 매체를 통해서 전달이 되는데, 여기서 매체를 미디어로 이해 할 수 있고, 미디어의 변천에서는 다음에 나타난 기술혁신들을 중시하였는데, 알파벳 문자의 발명, 1446년 구텐베르크의 활판 인쇄술 발명, 1844년 마르코니에 의한 전신의 발명 등이었다. 이러한 발명들은 순서를 따라, 인간의 커뮤니케이션의 기표 수단을 최초의 청각 공간인 구술언어의 음향부호에서 시각 공간으로 바꾸었다, 여기서 그림언어 (Pictorial language) 의 발전을 이야기 할 수가 있는데 그림언어의 부분은 시각언어 (Visual language)의 부분으로 존재하며 이러한 시각언어는 과거의 동굴의 벽화와 알파벳, 한자 그리고 한글등의 문자의 발명 그리고 인쇄술의 발전으로 인해서, 시각 공간이 증폭 확장하게 된다. 그 후 전신의 발명으로 다시 커뮤니케이션의 매체가 청각을 공간적 개념을 뛰어 넘게 한다. 그 후 사진과 텔레비전의 발명 그리고 현대의 인터넷의 발명 등은 다시 인류로 하여금 새로운 정보의 혁명을 예견하게 하고 있다. 그러나 이러한 기술의 놀라운 진보 앞에서 시각언어의 부분은 아직도 과거의 정보처리의 문제해결적인 원리에서 맴돌며 새로운 패러다임을 구축하지 못하고 있다.

이제 시각언어에 대한 커뮤니케이션의 연구는 정보에 매체라는 측면에서의 기술적인 측면의 진보와 함께 다루어져야 할 것이며, 이는 정보 자체에 대한 분석과 전달, 수용에 대한 체계적이고 과학적인 연구가 이루어져야 한다고 본다. 기술적인 측면에서의 정보의 처리는 기계적인데 반하여 디자이너의 정보의 처리는 사고적인 활동이고 이러한 문제해결의 노력과 사고의 행위들이 실천(Practice)에 앞서 계획적으로 이루어지면서 구상되어 질 때 비로써 디자이닝이 되어지고 있다고 할 수가 있을 것이다.

참고문헌

- 하인쯔 크로엘, 최길렬, 현대 커뮤니케이션 디자인, 도서출판국제, 1993
- 장 마리 플로슈, 박인철, 조형기호학, 한길사, 1993
- John Berger, Ways of Seeing, Viking Penguin, 1991
- James Allen, Natural Language Understanding, Benjamin-Cummings Publishing Company, 1994
- Robert E. Horn, Visual Language, Macro VU, Incorporated, 1998
- Jurgen Habermas, On the Pragmatics of Communication, MIT Press, 2000
- L.T.F. Gamut, Logic, Language and Meaning, University of Chicago Press, 1990