

디자인에 있어서 환유개념의 도입

An Introduction of the concept of "Metonymy"

to the Field of Design

김 미 정

이화여자대학교 정보디자인과

1. 서론

2. 시각언어: 용어설정의 의의

3. 환유개념의 성립 배경

3-1. 구조주의 언어관

3-2. 후기구조주의 언어관

3-2-1. 은유Metaphor

3-2-2. 환유Metonymy

3-2-3. 은유 vs. 환유

4. 환유개념 도입의 의미

5. 디자인에 사용되는 비유법의 갈래: 사례분석

5-1. 범인 수배 방식의 경우

5-2. 마우스Mouse의 경우

5-3. 외국 디자인의 경우

5-3-1. 사인시스템

5-3-2. 잡지표지

5-3-3. 포스터

5-4. 우리나라의 경우--광복 50주년 기념 통일주제 포스터전

5-4-1. 은유적 표현

5-4-2. 환유적 표현

6. 결론

7. 참고문헌

요약

본 연구는 디자인 제작 및 평가과정에 언어(기호체계)적인 접근이 요청됨을 증명하고자 하는 여러 노력중의 하나로서, 특히 '환유' 개념을 디자인에 도입할 것에 대한 제안이라 할 수 있다. 이를 위해 본 연구는 먼저 1)디자인에 있어 시각언어라는 용어설정이 가지는 의미를 밝힌다. 다음으로 2)후기구조주의 사유방식 안에서 새롭게 거론되는 '환유' 개념의 존재방식 및 탈근대주의라는 시대적 요청에 부응하는 본 개념의 긍정적 의미를 설명한다. 이는 '환유'라는 개념이 탈근대주의 시대의 문화사적 특성을 충실하게 구현하는 것으로서, 한마디로 '환유'를 통해서 모더니즘시대가 신봉했던 보편성 지향주의가 스쳐지나갔던 특수성, 개별성에 대한 관심이 표현될 수 있기 때문이다. 마지막으로 이러한 이론적 고찰을 토대로 3) '환유'개념이 탈근대주의 디자인에 도입되었을 때의 의미를 사례분석을 통해 드러내고자 하였다.

Abstract

This study is one of the many trials which would prove the need of linguistic approach to the process of making and evaluating design. Also, this study is a suggestion that a concept of metonymy should be applied to the field of design. In order to proceed above thesis, this study, begins with employing an linguistic eye usual language, in the field of design. Secondly, the method of existence and the positive meaning of metonymy will be explained in the relation to the post-structural and post-modern thinking structure. This is because through the use of metonymy, people can express their concern about particularity and individuality which Modernist universality swept over. Finally, this study proves the validity of employing the concept of metonymy in the field of post-modern design by analyzing actual examples.

Key Words

시각언어visual language, 비유법figure of speech, 후기구조주의post-structuralism, 환유metonymy, 은유metaphor

I 서론

본 연구는 후기구조주의 언어학에서 도출된 환유metonymy 개념을 디자인 제작 및 평가시 도입할 것에 대한 제안이라 할 수 있다. 후기구조주의 사유방식에서 볼 때, 환유의 개념은 단순히 기존 문학에서 사용하던 비유법의 일종으로서 머무르지 않는다. 오히려 이는 구조주의 이후 탈구조화된 주체의 존재방식이 욕망과 표현 사이의 괴리를 드러내고 이를 재현하여야 하는 시대적 요청에 의해 부상된 개념으로서, 직유와 같은 기존의 표현기법들이 해결할 수 없었던 의도와 표현 사이의 틈새를 메꾸어주는 해결방법으로 부상한다. 국내 디자인계의 현실로 볼 때 환유적인 접근에 대한 요구가 늘고 있는 추세이나, 환유개념의 도입이 이론화되지 않은 관계로 1) 디자이너는 은유의 수준에서 시각표현을 멈추는 경우가 있다. 2) 환유적인 접근을 한 작품일지라도 해석시에는 은유, 상징, 추상등의 용어를 사용하여 작품의 의미를 모호하게 전달하거나 평가절하시키는 경우가 있다. 이상이 본 연구의 출발 배경이며, 본 연구의 진행을 위해서 본 문에서는 왜 디자인을 언어체제로 보아야하는가 즉, 시각언어라는 용어설정의 의의를 먼저 밝히고 환유개념을 은유와의 대비에서 전반적으로 설명한다. 환유개념에 대한 소개 이후에는 디자인에 환유개념 도입이 필요한 이유를 몇가지로 정리하고, 마지막으로 디자인에 사용되는 비유법의 갈래를 크게 은유와 환유로 나누어서 사례분석을 시도해 본다.

II. 시각언어: 용어설정의 의의

환유라는 개념을 디자인에 도입하기 위해서는 먼저 디자인을 포함하는 모든 시각표현을 의사전달을 주 기능으로 하는 기호들의 조합인 언어로 파악할 필요가 있다. 넓은 의미의 시각표현, 예술을 시각기호, 즉 언어로 파악하게 된 데에는 무엇보다도 기호학계의 노력이 기여한 바 크다. 기호학계에서는 시각표현을 도상icon으로 간주하여 시각예술에 대한 언어적 접근을 시작하였다. 그 첫번째 예가 피어스Charles S. Peirce가 제시한 기호의 세가지 유형--도상icon, 지표index, 상징symbol-- 중 도상기호의 개념이다. 1) 피어스는 도상기호의 정의로서 대상과의 직접적인 유사성을 지적한다. 2) 한편, 모리스 Charles Morris도 다음과 같이 도상기호를 말하면서 기호학의 영역확대를 주장하였다. 3) "한 곡의 음악과 한 폭의 회화는 그 실질이 주로 도상기호이며 이것이 복합적인 도상으로 변환한 것이다. 이렇게 하여 이들은 도상적으로 표현할 수 있는 모두를 표현한다...그러므로 나는 예술을 언어로 간주하지 않을 어떤 이유도 발견하지 못한다.

그러나 시각표현은 문자언어의 체계와는 달리 그 특성이 복잡하여 시각표현에서 과연 언어구조를 발견해 내어 이를 분석할 수 있는지에 대하여 끊임없이 논의가 있어온 것 또한 사실이다. 4) 결국, 시각기호를 다시 조형기호signe plastique, 도상기호signe iconique로 구분하여, 조형기호에는 상징의 성격을, 도상기호는 실재와의 유사성을 각 각 중심으로하여 언어적 접근을 시도해야 한다는 절충안이

소개되기에 이르렀다. 5) 그러나 본 연구의 주안점은 디자인을 언어로 파악하고 언어사용의 한 방법인 환유법을 소개하는데 있으므로 기호학 내부에서 시각표현을 구분짓는 방법과 내용에 대한 논의는 자세히 다루지 않기로 한다.

디자인에 있어서 환유개념을 소개하기 위한 기초단계로서 다음으로 살펴볼 것은 국내의 디자인계가 디자인 연구에 있어서 언어적 접근의 필요성을 강조하여 왔다는 상황적 맥락이다. 최근의 성과로는 김영기 교수의 논문 '비트겐슈타인의 언어분석철학과 형태언어 연구'(1995) 6) 및 권혁수, 최 범씨가 공동기획한 '한국 일러스트레이션의 언어와 현실: 수사, 발언, 서사' 전(1995. 12.20-1996.1.5. 예술의전당 한가람미술관) 7) 이다. 위의 논문과 전시가 특히 의미있게 다가오는 것은 이들이 각각 이론 및 실제에서 이미 70년대 후반부터 국내에서 "시각언어(visual language)"라는 용어가 쓰이면서 거쳐온 시행착오 8)의 반성적 성과로 보아지기 때문이다.

따라서, 본 논의는 이상에서 열거한 이론 및 국내 디자인계의 상황적 요청에 기반하여 디자인을 언어의 범주 즉, 시각언어로 볼 것을 전제로 시작한다. 덧붙여, 시각언어라는 용어가 이미 널리 쓰이

- 1) 김경용 : 기호학이란 무엇인가, 민음사, 40-41, (1994)
- 2) Pierce, C. S. : Collected Papers, 2276. Harvard UP, (1931-1958)
- 3) Morris, C. : Signs, Language and Behavior, 193. Prentice-Hall Inc., (1948)
- 4) Roland Barthes, 그룹 위등이 제기한 "시각표현과도 같은 연속적인 표현이 단순한 심벌의 덩어리가 아니라 진정한 기호체계를 생산해 낼 수 있는가, 즉 연속체인 그림을 어떻게 이산적 단위로 분절 해 낼 것인가"에 대한 의문은 박일우: 도상기호의 실체. 한국기호학연구소 학술발표회 요지. 59-63. (1995)를 참고할 것.
- 5) 박일우 : 앞 글.
- 6) 김영기 : 비트겐슈타인의 언어분석철학과 형태언어 연구, 디자인학 연구, 제 9권, 제 2호, 21-212, (1995).
- 7) 이 전시의 공동 기획자중 한 사람인 최 범은 "다른 모든 예술이나 문화 형태와 마찬가지로 시각언어 형식으로서의 일러스트레이션은 나름대로의 언어형식, 즉 고유한 말하기 방식을 가지고 있다"고 전제한다. 그는 이어서 "비교적 명징하고 용이한 일러스트레이션의 언어적 형식을 기준으로 접근하기로 하고 각기 수사rhetoric, 발언 protest, 서사narrative라고 하는 세 가지 개념을 추출해 내고 각 개념별로 세 사람의 작가를 묶어 모두 9명을 선정하였다."라고 전시기획의 성격과 내용을 밝힌다.(최 범: 일러스트레이션의 언어적 형식에 대한 개념적 접근, 월간디자인, 통권 제212, 89,(1996).
- 8) 주제어(key word, heading)로서 '시각언어'가 쓰이는 상황을 살펴보면, 국회도서관에 소장되어 있는 국내 석.박사 학위논문은 '시각언어'라는 주제어 아래 따로 분류되어 있으나, 정기간행물의 경우에는 아직 '시각언어'로 독립되어 구분되어있지 않고 '언어'라는 주제어에 편입되어 있는 상황이다. 이러한 상황에서 이미 '시각언어'라는 주제어에는 컴퓨터학의 그림문자, 즉 아이콘에 대한 연구가 넓게 자리잡아 들어 오고있다. 따라서, 디자인에서의 시각언어라는 용어의 개념정리가 시급히 이루어지지 않는 한, 앞으로 '시각언어'라는 주제어는 보다 체계적이고 일반화 되어 있는 컴퓨터 언어를 설명하는 데 한정적으로 쓰여질 수 있다. 이러한 경우의 발생은 그간 디자인의 논리적인 이해를 위하여 쌓아왔던 노력의 결과인 시각언어라는 개념을 흠여뜨릴 것이며, 디자인 분야는 이개념을 다른 분야에 넘겨주고 새로운 개념을 처음부터 다시 시작해야 할 지도 모른다. 근대주의 디자인 이후 있어온 디자인의 명징성을 향한 노력이 무산되는 미래가 있지 않기 위해서는 1990년대 중반인 이 시점에서 디자인을 '언어적'으로 접근해야 할 필요성이 시급하다.

고 있으나, 그 정의조차 합의되지 않은 채 자의적으로 쓰이고 있는 현 상황을 지적할 필요가 있다. 이러한 실정은 디자인 이론의 확립에 있어 전문용어의 제작만이 능사가 아니라, 이미 제작된 용어의 정기적인 검토 및 조정이 요구됨을 말해주고 있다. 디자인을 언어의 범주에서 접근하는 것은 디자인의 이론적 틀을 세우기에는 필수 불가결한 과정으로서 그 의의를 간단히 정리하면 다음과 같다:

- 1) 디자인을 분석 불가능한 감각적 조형요소들의 조합 덩어리로 보았던 기존 논의의 한계를 뛰어 넘을 수 있다.
- 2) 디자인의 의미 추출 시 디자이너 개인 혹은 특정 유파에서 자의적으로 사용하는 말(parole)들을 명제성을 가지는 언어(langue)의 단계로 끌어 올려 용어의 통일성을 얻을 수 있다.
- 3) 디자인 연구가 학제간 연구(언어학, 방송학, 광고학, 인류학 등)의 줄기에 동참하기 위한 선결조건이다.

III. 환유개념의 성립 배경

디자인을 시각언어로 본다는 것은 결국 디자인 결과물이 기호체계로 분석되어야 함을 시사한다. 기호체계로 분석된다는 것은 분석되는 대상이 기호화되어야 함을 말한다. 모든 기호의 존재조건은 지시대상A를 A가 아닌 어떤 것(기호)으로 교체하여 나타내는 것이다. 바꾸어 말하면, 기호가 지시대상과 유사성을 지니면서도 지시대상 자체는 아닐 때 기호는 존재한다는 것이다. 따라서, 기호와 그것이 지시하는 대상간의 “틈새”때문에 모든 언어(기호체계)에는 비유법 figure of speech이 존재한다. 지시대상과 그 대상을 전달하기 위하여 사용되는 기호가 맺는 관계에 따라 다양한 비유의 형식이 생겨나고, 이를 해독하는 방식도 달라진다.

다양한 비유법 중 본 연구가 주목하는 것은 환유 metonymy이다. 이미 오래전부터 환유적인 언어사용이 있어왔음에도 불구하고 후기구조주의 언어관에서 환유는 은유와 함께 가장 중요한 비유법으로 부상된다. 그러나, 앞에서도 언급했듯이 환유는 은유보다도 그 방식에 있어서 후기구조주의의 세계관을 나타내는데 보다 적합하다고 볼 수 있다. 이러한 환유개념을 보다 잘 이해하고, 디자인에 도입하기 위하여는 후기구조주의 언어관에서 환유개념이 주목받게 되는 배경을 구조주의 언어관 및 은유와의 대비 아래 살펴볼 필요가 있다.

1. 구조주의 언어관

이는 소쉬르 Ferdinand de Saussure가 <일반언어학강의 Course in General Linguistics>(1915)에서 주장한 언어의 자의성, 차등성에 기반하는 언어관이다. 다음의 그림을 보면서 구조주의 언어관을 살펴보기로 하자.

Tree



(그림-1) f (S) 1/s

위의 그림에서 보는 나무라는 의미는 tree /tri:/ 라는 소리에 의해서 전달된다. 영어의 tree를 아는 사람이라면 /tri:/라는 소리를 듣는 즉시 구체적인 어떤 나무를 연상하게 된다. 즉, 구조주의 언어관에서 볼 때는 표현(기표)과 의미(기의)사이의 일대일 대응이 도식화된다. 따라서, 구조주의 언어관을 비유법으로 나타낸다면 전통적인 직유 simile에 가깝다.

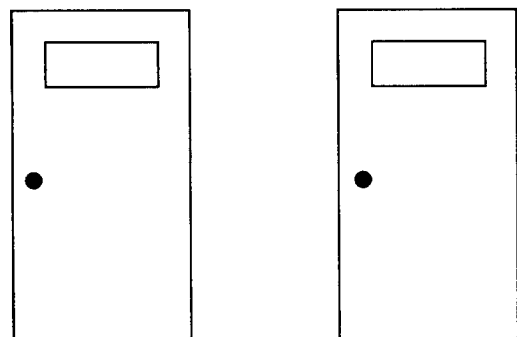
2 후기구조주의 언어관

라캉 Jacques Lacan은 표현(기표)과 의미(기의)사이의 일대일 대응을 확립한 구조주의 언어관에 의문을 제기한다. 언어는 반드시 하나의 기의가 하나의 기표에 의해 전달되는 것이 아니며 오히려 기표와 기의사이의 일대 다 혹은 다대 일 대응 체계라는 것이다. 라캉을 중심으로 한 후기구조주의 언어관의 이해를 위하여 (그림2)를 참고할 필요가 있다.

(그림2)에서 보는 것은 <숙녀>, 혹은 <신사>라고 표기된 화장실 출입문이다. 여기에 나타나는 기표 ladies /leidi:z/와 gentlemen /dzentlmen/이 적힌 문을 밀고 들어가면서 그 안에서 이에 대응하는 사전적 의미(기의)인 “교양과 덕행이 갖추어 있는 여자”나 “점잖고 교양이 있는 예의바른 남자”를 만날 것을 기대하는 사람은 없다. 오히려 사람들은 특정한 목적을 위하여 여자, 남자가 각각 구별하여

Ladies

Gentlemen



(그림-2)

사용하는 어떠한 "장소"로 들어가고 있음을 잘 알고 있다. 이와같은 기호사용이가능한 것은 인간이 용변을 보기 위하여 특정한 장소를 정하고 그 곳을 사용자의 성별에 따라 구별하여 온 사회적 훈련에 의해서 이다. 즉, 위의 그림에서 보듯이 사람들은 '인물'(숙녀, 신사)을 가리키는 기표1을 통하여 그러한 '인물'들인 기의1 대신 용변을 보는 '장소'(화장실)라는 기의 (n+1)를 포착하게 되는 것이다.

따라서 구조주의 언어관에 의문을 던지면서 시작된 후기 구조주의 언어관에서는 언어가 사회적으로 쓰여온 역사, 쓰이는 상황, 대상 등에 의하여 기표들이 특정한 연쇄고리를 만들면서 새로운 기의를 창출해 낸다고 본다. 반면, 기표에 일대일로 단순대응하는 기의는 상실되었다고 본다. 언어를 이해하는 데 있어서 생겨난 이러한 시각의 변화는 하나의 기표가 그것에 대응되도록 정해진 기의를 가진다는 결정론을 부정하고, 오히려 문화적 배경에 의하여 기표가 새로운 기의를 발생시킨다는 상황론을 제시하는 것이라고 볼 수 있다. 후기 구조주의 언어체계를 대표하는 비유법은 대상과 표현사이의 유사성에 근거한 은유metaphor와, 대상과 표현 사이의 인접성에 근거한 환유metonymy이다.

2-1. 은유Metaphor

은유는 다음과 같은 공식으로 나타낼 수 있다

f (S/S)S~S (+)s

은유는 대개 창의적, 시적 표현을 위해서 기표를 대체하는 방식으로 공식에서 (+) 기호는 은유가 의미의 발생을 뛰어넘음과 기표의 상징적 가치를 만들어냄을 나타낸다. 예를 들어 오두막집을 은유적으로 나타낸다면 기표1인 오두막집이 통나무집(기표2), 작은집(기표3)으로 계속 대체되다가 결국, 최초의 기표 오두막집의 기의를 전달하기에 가장 적합한 기표n으로 결정될 것이다. 여기에서 새로운 기의의 발생은 없으며 대신 기표n을 사용함으로써 해서 전달하고자하는 기의의 상징적 가치는 상승한다.

2-2. 환유Metonymy

환유는 다음과 같은 공식에 의하여 정의된다.

f (S...S)S~S(-)s

후기 구조주의에서 보는 인간은 이성의 주체라기보다 욕망의 주체인 고로 하나의 기표로는 표현하고자 하는 것과 표현된 것 사이에 결핍을 느끼게 된다. 따라서 환유는 최선의 전달을 위해 기표와 다른 기표사이의 연결을 사용한다. (-)기호는 소쉬르의 공식 f (S) 1/s에서 기표와 기의를 구분짓던 바아bar(/)의 연장으로 기호와 의미사이의 관계에서 의미의 반란(변형)이 일어남을 의미한다. 이번에는 오두막집을 환유적으로 표현해 보자. 오두막집이라는 기표1은 그것의 기의인 '가난하다'에서 연상된 또 다른 기표인 '좁다'와 결합되며, 다음에는 그것에 인접한 기표 '멀리있다'와 다시 결합된다. 이 과정을 통해서 오두막집의 의미는 첫번째 기의인 '가난하다'에서 '멀리있다'라는 의미의 이동을 획득하게 된다.

환유의 통시적 특성은 프로이트Sigmund Freud의 정신분석학 이론을 빌어 환유를 설명할 때 뚜렷이 나타난다. 프로이트는 <꿈의 해

석> 제 5장에서 "꿈의 표면적인 내용에는 전혀 관계없는 듯한 인상들만 나타난다...그러나 해석의 실마리가 모두 모이면 중요한 인상이 드러난다." ("꿈에서)심리적으로 중요한 것이 별 관계없는 것으로 대체되는 전치는...어린시절에 일어나서 기억 속에 고정된다."고 하여 환유적인 표현을 정신분석학적으로 접근할 수 있는 토대를 마련해 주고 있다.

반면, 야콥슨Roman Jakobson은 <문학 속의 언어학> 제 1장에서 환유를 언어학적으로 설명하였다.⁹⁾ 그는 커뮤니케이션 장애 중 하나의 예인 실어증 장애의 유형 중 환유적 표현과 은유적 표현을 단적인 예로 들면서 비교설명하였다. 디자인의 언어적 접근 및 환유개념의 도입은 보다 나은 커뮤니케이션을 위한 것이라고 할 때, 야콥슨이 실어증 장애의 원인과 치유 이후의 언어능력을 환유와 은유를 중심으로 설명한 것은 디자인 연구에 있어서도 직접적인 도움을 줄 수 있다. 나아가서 야콥슨은 "언어 이외의 모든 기호체계, 즉 디자인에서도 은유, 환유양식의 교대 현상을 찾아볼 수 있다."¹⁰⁾ 라고 하면서 디자인에 비유법을 도입할 수 있음을 확인한 바 있다. 그가 환유를 언어학적으로 설명한 것을 표로 나타내면 다음과 같다.

(표1) R. Jakobson의 실어증 장애 유형을 통한 환유에 대한 언어학적 설명

실어증 장애(커뮤니케이션 장애)의 유형과 치유 후의 언어행위

선택, 대체	<--다양한 결합유형들의 존재-->	결합과 접속 능력의 결합
유사성 관계 의 억압	유사성 억압 + 인접성 억압	인접성 관계 의 억압
은유적 표현 불가능		환유적 표현 불가능

치유후: 화제거리 1 -->

(유사한) 화제거리 1

치유후: 화제거리 1-->

(인접한)화제거리 2

2-3. 은유 vs. 환유

결론적으로 환유와 은유의 특성을 비교하여 표로 나타내면 다음과 같다.

9) 로만 야콥슨, 신문수 편역: 문학 속의 언어학, 문학과 지성사, 92-118, (1989).

10) 앞글, 112.

(표2) 환유와 은유의 비교

환유	은유
한 단어에 고유한 의미가	의미파악이 가능한
그것에 인접한 다른 단어를	한 단어를 어떤 단어로
통하여 다른 의미로	대체하는 비유법
옮겨가는 비유법	
-전치	-압축
-(기표와 기의 사이의) 상사	-(기표와 기의 사이의) 유사
-(기표들의) 결합	-(기표들의)대체
-의미의 이동	-의미의 상징
-통시성	-공시성
-문학사: 사실주의 작품	-문학사: 낭만주의, 상징주의 작품
-회화사: 입체파 작품	-회화사: 초현실주의 작품
-영화사: D.W. 그리피스 (촬영각도, 시각/촬영조점 변화)	-영화사: 채플린, 아이젠버그 (몽타쥬)

덧붙여, 이는 표면에 드러나 있는 기표와 유사한 또다른 기표를 찾는 은유적 방식이 공식적인데 반하여, 환유적 방식은주어진 기표에서 특정한 방향으로 연쇄작용을 일으키는 연상을 요구하는 통시적인 해독을 요구함을 보여준다. 따라서 환유의 사용이나 해독은 반드시 공통된 문화적 혹은 역사적 배경을 전제하여야 효과를 극대화할 수 있다. 프로이드와 야콥슨의 이론에 기반하여 다시 살펴 본 바에 의하면, 환유가 디자인에 도입되었을 때 환유의 통시적 특성이 디자인에서는 문화비평적 의미로 작용할 것임을 예견할 수 있다. 이는 구조주의적 사유가 지배했던 모더니즘시대, 보편성이라는 구호 아래 디자인계에서도 놓치고 지나갔던 각 소수집단, 즉, 소수민족, 제 3 세계, 여성등의 디자인을 그들만의 특수한 배경아래 접근가능하게 할 것으로 전망된다.

N. 환유개념도입의 의미

이상에서 도출해 낸 환유의 특성을 디자인에 도입하는 것은 어떠한 의미를 지니는가? 여러가지 의미를 찾을 수 있겠으나, 본 장에서는 시각언어 자체의 기호적 특성, 문자기호와의 관계, 문화사적 의의 세가지에 초점을 맞추어 다음과 같이 정리해 보았다.

1. 디자인(시각언어)은 그 표현 기법상 문자언어와는 달리 다수의 조형요소(기표S1, S2, S3, S4...)의 조합이 메시지(기의s1, s2, s3, s4...)를 전달하는 것이기 때문에 조형요소간에 있을 수 있는 무수한

조합들이 의미와 맺는 관계를 파악하기 위해서는 일대다의 대응관계로 접근하는 환유개념의 도입이 바람직하다. 이는 다시 말해서, 시각표현에서 나타나는 기호들의 출현을 은유적 차원에서 기표(형태, 색동의 시각 요소) vs. 기의라는 고착된 상태로 보는 것을 지양한다. 오히려 기표와 기표끼리 맺는 연관관계 속에서 새로이 생성되는 의미를 도출해내어 기표1+기표2= 의미3... 즉, 기표n + 기표n+1= 의미(n+2)가 됨으로서 단선적인 기표n vs. 기의n의 관계로 환원될 수 없는 상태에 이르게 된다. 한마디로, 은유의 경우 기표에 대응되는 상징적 의미를 도출해 내는 것은 즉각적, 일차적인 반면, 환유의 경우는 기표들을 결합시키는 연관관계를 찾는데 더 오랜 시간이 걸리는 정신적 경로를 취하게 된다. 따라서, 환유는 복합적인 조형요소 및 문자언어를 동시에 사용하는 디자인의 속성에 접근하는데 적합한 방식으로 부상한다.

2. 특히, 시각언어와 문자언어가 동시에 기표로서 작용하는 (image+text) 디자인의 경우, 시각언어가 문자언어에 의해 지배당하지 않기 위해서 환유개념을 도입해야 할 필요성은 배가된다. 바르트는 시각기호와 문자기호가 섞여있을 경우 영상에 대해 문자가 갖는 특수한 기능으로 지각을 고정시키는 기능, 강조기능, 정보기능 세가지를 제시한 바 있다.¹¹⁾ 시각 기호체와 문자 기호체가 섞여 쓰일 때 문자 기호체는 시각적 기호체가 생산하는 불확실한 의미의 유동적 기의들의 고리를 어떤 확실한 외시 의미에 정착시킨다. 이렇게 함으로써 독자가 시각적 기호체를 마음대로 해석할 수 있게 놓아두지 않고 이미 정해놓은 의미로 읽어내도록 원격유도한다. 즉 문자 기호체는 시각적 이미지를 순진무구하게 하고 어떤 단일한 일차적 기의에 실수 없이 고착시키는 것이다.¹²⁾

문자언어의 세력확대는 기본적으로 문자언어와 시각언어의 속성 차이에서 비롯된다고 할 수 있다. 그러나, 현재의 추세로는 문자언어가 주 표현 매체인 문학, 문화인류학, 광고, 커뮤니케이션의 경우 환유개념을 일찍이 도입, 응용하여 이미 자신들이 사용하는 언어의 의미를 확장시켜 나가고 있는데 반하여, 디자인계는 이에 대응하여 사용하는 언어의 의미를 확장, 이론화하지 못하고 있다는 것이 더욱 심각한 문제로 부상한다.

3. 문화사적 의의로서, 환유의 도입은 후기구조주의에서 요구하는 다양성의 추구, 문화적 정체성의 탐구를 디자인계가 스스로 수행

11) R. Barthes: Systeme de la Mode, Seuil, 23-29, (1967). 김치수의 3인: 국산 자동차 광고의 기호학적 분석-영상기호를 중심으로, 한국기호학회 학술 발표회 요지, 70-71.(1995)에서 재인용.

12) 김경용: 앞글, 244.

기호를 연구하는 것은 형식에 대한 연구이자 그것이 지니는 의미에 대한 연구이기도 하다. 기호가 만들어내는 의미는 현 사회 안에서 '믿음'을 만들어 내며 이 '믿음'은 하나의 신화를 만들어 내기도 한다. 신화는 하나의 이데올로기로 이동하게 된다. 이것을 효율적으로 사용하는 것의 대표적인 예가 광고이다. 기호의 세력, 이데올로기에 대한 논의는 바르트의 <신화론 Mythologies>(1957)를 참고하였다. 이 책에서 바르트는 시각텍스트를 분석할 수 있는 이론인 신화론을 중심으로 기호가 만들어 내는 이데올로기의 연구를 제시하였다.

하는데 필요하다. 환유의 도입을 통해서, 디자인을 조정적으로만 제작, 해석하는 일차원적 시각에서 한 걸음 나아가, 그것을 제작한 디자이너의 문화적 정체성 및, 해독하는 독자들의 정체성 파악, 이에 따른 디자인 결과물의 다차원적-문화, 역사, 정치, 성차- 접근이 가능해 진다는 것이 본 연구가 제시하는 또 하나의 의의이다.

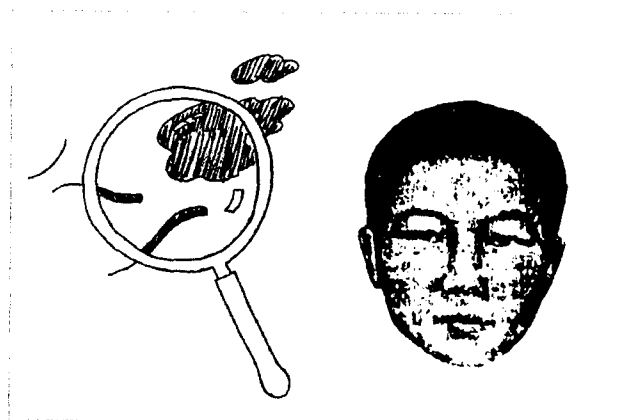
본 연구에서는 이상의 세가지 의의에 주목하면서, 여러종류의 비유법이 사용된 실제 디자인 결과물을 통하여 환유적 방법의 도입이 후기구조주의 디자인에서 어떠한 의미를 가지는지 분석해 보기로 한다.

V. 디자인에 사용되는 비유법의 갈래: 사례분석

1. 범인 수배 방식의 경우

디자인에서 환유를 사용하는 것은 디자이너가 의도하는 메시지가 즉각적, 일차적이지 않음에서도 드러나 있는 기표들 간의 연관관계를 찾아 그것이 표현하고자 하는 의미를 확장시키려는 목적에 의해서라 할 수 있다. 한마디로 정확하고도, 풍부한 커뮤니케이션을 추구하는 것이다. 디자인 연구 또한 발전된 커뮤니케이션 방식을 찾는 하나의 노력이라고 볼 때, 그 과정에서 우리는 다양한 분야에서 여러가지 이론 및 비유를 빌어올 수 있다. 단적인 예로 본 연구는 환유의 이론적인 측면을 설명하기 위해 정신분석학자인 프로이드의 꿈의 분석 및, 언어학자인 야콥슨이 행한 실어증의 유형연구를 인용하였다. 이제 본 장에서는 우리에게 익숙한 커뮤니케이션 방식의 예를 통하여 환유의 속성을 찾아가고자 한다.

먼저, 우리가 매일 대하는 커뮤니케이션의 예로서 신문 기사를 들 수 있다. 한 어린이가 유괴된 사건이 보도되었다고 하자. 범인은 어린이를 싣고 가던 자동차를 버리고 다시 새로운 자동차를 탈취하여 도주하였다. 경찰은 용의자의 몽타주를 만들어 기사와 함께 게재하였다. 기사 내용에는 범인이 버린 차 주변에 남겨놓은 몇가지의 단서들--머리카락, 지문, 장갑 및 배설물--도 함께 포함되어 있다



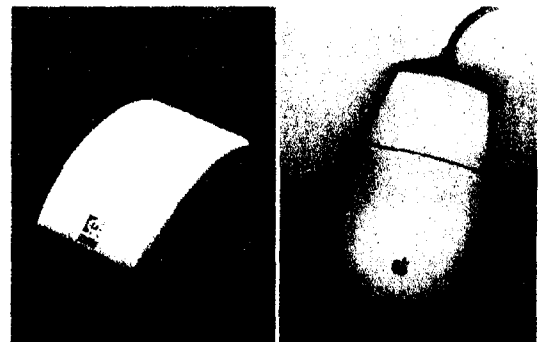
(그림-3)

여기에서 범인을 찾을 수 있는 커뮤니케이션방법으로 제시된 것은 두가지 즉, 몽타주와 현장에 남겨진 단서들로 좁혀볼 수 있다.

범인이라는 지시대상을 나타내는 위의 두가지 방법--몽타주와 단서--을 각각 비유법에 대입하여 보자. 이미 범인을 목격한 사람들의 진술에 의하여 작성된 몽타주는 지시대상(범인)과의 외적인(시각적) 유사성과 특징에 입각한 시각기표로서 직유 및, 은유법에 해당한다. 반면, 단서들은 부분적인 성질(기표)끼리의 결합관계로서 범인을 추적해 갈 수 있는 환유법으로 볼 수 있다. 사용된 비유법에 따라서, 범인을 밝혀낼 수 있는 주체들도 달라진다. 시각적 유사성에 의하여 표현된 기표는 모든 사람들에 의하여 해독되어질 것이 기대된다. 다시 말해서, 몽타주를 본 당시의 모든 독자들은 범인을 발견하면(의미의 발견) 신고해 줄 것이 요구된다. 반면, 단서들은 특수한 방법으로 그것을 해독할 수 있는 특정한 전문가에게만 해독되어질 것이 기대된다. 결과적으로 단서들의 경우, 전문가에 의해서 심도있게 연구되고 각각의 기표들--유전자형, 혈액형, 지문형, 장갑의 구입처 및 구입 시기--의 결합(의미의 발견)에 의해 결국 범인을 찾아내게 된다. 따라서, 환유적 기호사용의 해독은 각각의 기표가 지니는 의미를 읽어낼 수 있는 특수한 능력을 요구하며, 무엇보다도 완전히 외시적이지 않은 기표들간의 관계를 통해 기호 사용자가 의미를 발견는 과정을 거치게 되어있다.¹³⁾

2. 마우스Mouse의 경우

마우스Mouse란 문자를 타이핑하지 않고 원하는 기능을 수행해 낼 수 있는 입력장치의 하나로서 GUI(graphic user interface)의 발전과 함께 폭넓게 사용되기 시작하였다. 이미 일반명사화 된 명칭 마우스는 말 그대로 컴퓨터 본체에 연결되어있는 줄과 손으로 잡을 만한 크기의 몸체가 마치 생쥐mouse의 외관을 닮은데에서 연유된 것으로 보인다.



(그림-4)

본 연구에서 마우스를 예로 드는 이유는 다음과 같다. 외적인 유사에 의한 명칭발생의 배경에도 불구하고, 테크놀로지의 발전에 따라 기존의 명칭(기표)을 만족시키지 않는 다양한 '마우스들'이 개발되고 있는 현실이 쟁점화될 수 있기 때문이다. 단적인 예로 무선(wireless, cordless) 마우스의 출현을 들 수 있다.

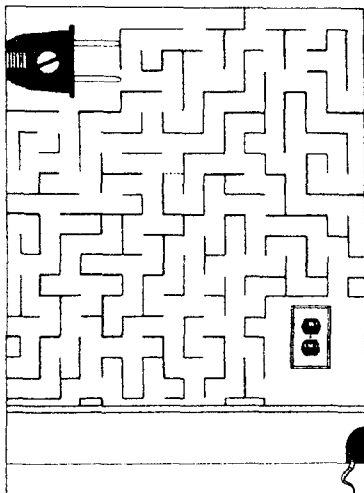
13) 김경용: 앞글, 75. 에서도 환유를 설명하면서 "범인이 부지불식간에 남긴 자국, 터럭, 배설물따위를 범인의 환유"로 비유하였다.



(그림-5)

프로그 디자인Frog Design에서 개발한 일명 마우스맨(Mouseman Cordless Radio Mouse)으로 대표되는 무선 마우스들은 컴퓨터 본체에 연결되어 있는 줄을 없애고 기존 마우스의 몸체 중앙에 들어있던 볼의 위치도 사용자가 펜을 잡고 작업을 할 때 잉크가 나오는 볼의 위치로 옮겨놓았다. 이는 보다 인간공학적으로 발전된 마우스 형태라 하겠다. 시각적 기표로서의 마우스는 그것의 지시 대상과 외적인(시각적) 유사성 면에서 이미 기존의 명칭에 부합하지 못하게 된다. 쥐의 꼬리가 없어지고, 기능적인 면에서도 펜의 개념에 가까워진 것이다. 뿐만 아니라, 이미 개발된 다양한 트랙볼(trackball)이 기존의 마우스의 기능을 대신하는 추세이다. 이들은 외적인 유사성에서의 이탈 때문인지 더이상 마우스라 불리우지 않고 기능 중심으로 트랙볼이라 명명되고 있다.

이상의 배경을 참고할 때 마우스의 경우에서 우리가 얻어낼 수 있는 보다 나은 커뮤니케이션 방식은 무엇인가? 답은 한마디로 시각적인 형태가 우선되는 제품디자인에 있어서도 외적인 유사성(직유, 은유)에 근거한 표현은 아무리 다양한 형태로 변형을 시도(기표들의 대체)하더라도 풍부한 커뮤니케이션을 기대하기 어렵다는 것이다. 기존의 명칭을 바꾸지 않는 한도 내에서 커뮤니케이션을 풍부하게 하는 방법은 무엇일까? 마우스의 경우에 환유적인 접근을 한다고 가정해 보자. 우선 주어진 명칭(기표) 아래 새로운 제품디자인을 환유적으로 사고하는 과정으로 거슬러 올라갈 필요가 있다. 마우스라는 문자적 기표를 그것과 '유사한 형태'를 가진 시각적 기표로 대체하는 것 대신 그것에 '인접한 다른 의미'의 시각적 기표로 옮겨가는 것이다. 이것은 표2에서 보여주는 환유의 정의를 그대로 적용하는 방식이다. 즉 '생쥐'에서 연상되는 속성을 시각적 기표로 나열하고 이들의 결합을 통해 의미의 이동을 꾀한다. '생쥐-작다-빠르다-미로를 찾는다'로 의미의 이동이 되면 '마우스'라는 명칭을 가지고 외적 유사에 의존하는 은유적 상징과는 전혀 다른 '미로를 찾는 다'라는 환유적 의미의 시각적 기표를 찾게 된다.



(그림-6)

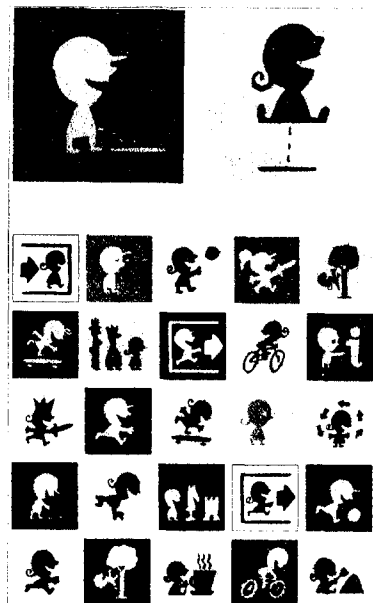
사실상 명령어를 직접 타이핑하지 않고 입력하는 장치인 마우스는 커서(cursor)를 생쥐가 미로를 찾듯이 컴퓨터 화면상에서 원하는 부분을 자유자재로 옮겨 다닐 수 있다는 장점이 있다. 즉, 환유적 접근을 해 본다면 외적인 유사에 관계없이 미로를 찾아 커서를 이동하여 필요한 장소에 입력할 수 있는 장치는 모두 마우스가 될 수 있다.

역으로 추적하는 논리가 되어버렸지만 앞에서 소개한 '마우스맨' 및 다양한 트랙볼의 개발도 디자인 사고과정에서 무의식적인 환유적 접근이 없었다면 불가능하였을 것이다. 마우스라는 명칭을 은유적으로만 접근한 디자이너는 주어진 조건(꼬리, 몸체) 내에서 형태, 색상의 변형에만 매달리는 결과를 낳았을 것이다. 이렇게 본다면 기호사용자의 능력에 따라 동일한 기호의 이해 및 그에 따른 새로운 기호의 창출에 엄청난 변화가 초래됨을 알 수 있다. 결국 마우스의 경우를 통해서 디자이너에게 풍부한 기호사용 능력이 요구되며, 환유적 접근은 이 중 하나의 유효한 방법으로 제시됨을 확인할 수 있다.

3 외국 디자인의 경우

3-1. 사인시스템

앞의 III장에서 소개한 바대로 후기구조주의 언어체계에서 환유 개념을 새로이 시사한 라강은 화장실 앞에 붙어있는 사인을 예로 들면서 자신의 이론을 전개하였다. 디자인계에서 다루는 사인시스템은 대부분 환유적 표현이며 따라서 환유적으로 읽혀지도록 기대되고, 사용자들 또한 그렇게 반응하는데 적용되어있다. 본 장에서 예로 들 것인 1992년 바르셀로나 올림픽 게임의 공식 마스코트 코비 Cobi를 제작한 스페인의 디자이너이자 만화가인 마리스칼 Javier Mariscal이 디자인한 어린이 공원의 사인시스템(1990년 작)(그림7)이다.



(그림-7)

개성있는 스타일을 적용하고 있으므로 해서, 대부분의 사인시스템에 익숙해진 우리들로 하여금 사인시스템이 환유적인 시각기표임을 깨우치게 해줄 수 있는 예로 선정하였다. 그림에서 보는 다양한 사인들은 모두 그림에 있는대로 '어린이'를 나타내는 것이 아니라 어린이들이 사인 속의 행위를 하는 '장소'를 가리킨다는 면에서 지극히 환유적이다.

3-2. 잡지표지

“경계를 무시하는 잡지 magazine that ignores boundaries”라는 무제가 붙은 실험적인 잡지 <이주자Emigre> 제 6호의 표지디자인(1986년작)을 예로 들어 보자. '국제문화 International Culture'라는 특집의 내용을 가장 잘 전달하는 방법으로 이 잡지의 디자이너이자 편집자인 에미그레 그래픽스Emigre Graphics의 밴더랜드Rudy Vanderland는 색상을 2도로 단순처리하면서 부분만 남겨놓은 미키마우스를 거의 가리워 채 제시함으로써 나머지 의미는 독자들이 완성해 나가도록 유도한다.



(그림-8)

이는 환유적인 기법의 단적인 예라 할 수 있다. 미키마우스라는 기표가 가지는 문화적인 의미를 사용하되 얼굴없는 미키마우스로 설정, '국제적 문화'가 주창하는 보편성과 평등성의 이면에 얼굴없는 외국 이주자(에미그레: 이 잡지의 제목이기도 한 이민, 소수민족, 망명자등)들이 존재함을 함의한다. 따라서, 예로 든 표지 디자인은 환유적 방법이 문화, 역사, 계층의 차이성 표출이라는 면에서 후기구조주의적 사유의 정당성을 갖는 디자인이다. 나아가서, 환유적 표현을 정확히 해독하는 데에는 디자이너 개인에 대한 문화적 배경을 아는 것도 좋은 단서가 된다. 사실상 밴더랜드 자신도 네덜란드에서 대학교육까지 받고 미국으로 온 '이주자'임을 아는 순간 표지에 사용된 "유기적"인 그리드 구조 organic grid structure라는 특색있는 문자디자인은 그가 과거에 고국에서 받았던 디자인교육이 신봉했던 엄격한 구성에 대한 Emigre Graphics의 발전적 검토임이 독자들에게 다가올 것이다.

3-3. 포스터

포스터는 그래픽디자인 분야에서 일차적인 커뮤니케이션으로서의 역할 이상인 능동적인 역할로 대중에게 파고드는 강력한 시각전달매체라 할 수 있다. 요즘은 컴퓨터의 출현 및 인쇄기술의 발전과 함께 과거의 경직된 스타일에서 탈피, 일차적 기능에 머무르기 보다는 미학적 가치로 발전하고 있다.¹⁴⁾

환유적인 기호사용이 포스터에서 쓰인 예를 살피기 위하여 완성도 면에서 우수하다기 보다, 환유적인 방법의 사용이 요구되는 여성 문제를 주제로 하였다는 점에서 여성 디자이너의 포스터 한 점을 예로 들어보았다.



(그림-9)

이는 미국의 하바드 대학 95년 졸업생 랜돌프Francie Randolph양 의 것이다. 포스터 주제는 미국정부의 낙태에 대한 보수적인 법안 통과에 대한 항의 및 여성 스스로가 자신의 임신을 유지 혹은 중절할 수 있는 선택권pro-choice 보장요구이다. "닭이 먼저냐? 달걀이 먼저냐?"라는 오래된 속담을 포스터 전개상의 기본 문맥으로 잡고 현재상황에서 작위적인 미국정부의 행정적 규제와 여성의 임신, 출산에 대한 자연법적인 권리를 대비시키고 있다. 시각기표로서 달걀이라는 자연물과 국가를 상징하기 위하여 인위적으로 사용되는 성조기를 대비시킴으로써 성조기로 대변되는 미국정부의 여성 정책입안이 자연스러운 것이 아니라 상황론적이며, 정치적임을 부각시키고 있다. 따라서, 이들 중 무엇이 먼저인지 즉, 중요한지는 경험적 상식 및 시각적인 대비를 통해서 독자가 결론내리도록 유도하고 있다. 이는 환유의 기본속성으로서 지시대상을 인접한 기표로 대신하는 방법 및 주어진 기표들의 연관관계를 통해 지시대상의 의미를 독자 스스로가 채우도록 이끄는 방식이다.

4. 우리나라의 경우-광복 50주년 기념 통일주제 포스터전

포스터의 사전적 정의는 V장 3절의 3항 외국포스터의 경우에서

14) 디자인 사전, 안그래픽스, 34, (1994).

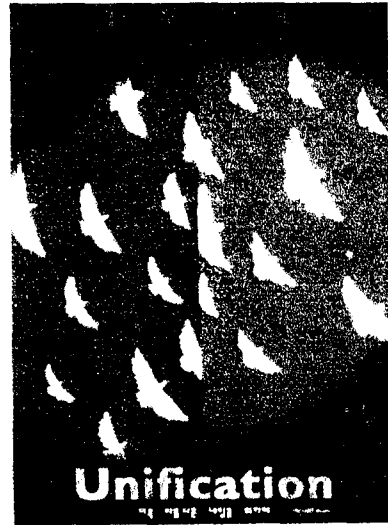
간략하게 언급하였다. 통일주제 포스터전이라는 특정 주제 및 전시를 선정하여 우리나라 디자인을 사례분석하려는 것은 다음과 같은 이유에서이다. 우선, 내용적인 면에서 통일이라는 추상적인 가치 개념이 구체적인 기표로 이동, 표현되므로 각각의 작품에서 환유의 사용을 살피기에 적합한 구조라는 것이다. 이외에도, 자료의 양적인 면에서, 주어진 하나의 주제 아래 많은 사례들을 볼 수 있다는 이점이다. 특히 본 연구에서 살펴볼 포스터 디자인의 주제인 통일문제는 세계에서 유일하게 분단국가로 남아있는 한반도에만 특수한 개념이다. 따라서 한국 디자이너들이 특수성을 띤 이러한 주제를 어떠한 기호체계로 접근하는지 살펴보는 것은 의미가 있다고 판단하였다.

앞에서 언급하였듯이, 아직까지 우리 디자인계에서는 지시대상의 외적 유사성에 기반한 시각기표를 사용하는 직유 및 은유적 방법이 가장 많이 사용되고 있다. 이는 우리 디자인계에 모더니즘 시대의 영향력이 아직도 존재하고 있음이 간접적으로 증명되고 있는 것이다.

결국, 산업사회에서 정보사회로의 이동, 냉전 체제의 붕괴이후 생겨나는 민족중심 국가들, 경제적 이익에 기반한 자유무역주의에서 허물어지는 국경의 개념 등의 사회환경 변화에서 자연스럽게 채택되어야 할 후기구조주의적 사유방식은 또 다시 서구이론의 수입이 되어 찬반양론의 불행한 수용을 보이게 되었다. 특히 우리 디자인계에서는 우리 스스로의 역사와 문화에 기반한 충분한 이론적 반성없이 포스트모더니즘이라는 기치 아래 감각적인 형태적 실험에 머물렀던 경향이 있다. 반면 탈중심적 시대에서 문화, 정치와 연관된 디자인 방법으로서의 이동이 불가피한 상황 역시 또하나의 "유행"으로 보고 모더니즘 시대의 조형적 보편성 속에 안주하는 세대도 있었다. 두 상황 모두 바람직하지 못하다고 볼 수 있다. 이러한 상황에서, 통일주제 포스터전을 언어적으로 접근하는 것은 현재 우리나라 디자인계의 현 주소를 보여주는 단면이나마 도움이 되리라고 판단된다. 따라서, 본 장에서는 디자인 결과물을 분석하는데 있어 조형적 기법, 감각의 진보성에 구애받지 않고 한민족에게만 특수한 통일이라는 추상적 개념을 전달하는데 있어서 어떠한 기호체계로 접근하였는가는 맥락적 방법에 집중할 것이다.

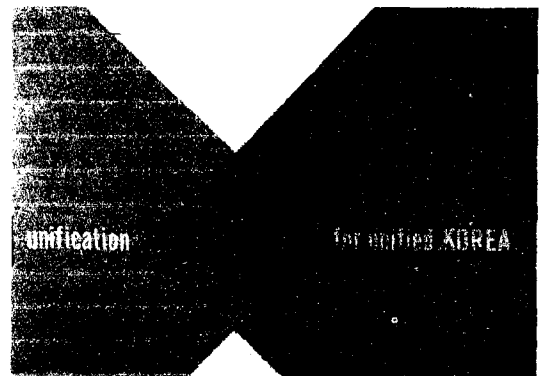
4-1. 은유

디자인에 사용되는 비유법을 크게 나누면 직유(재현), 은유, 환유가 있음은 앞에서 언급한 바와 같다. 이중 직유는 시각표현 전반의 기본 속성인 실물의 재현방식으로 이해할 수 있다. 디자인은 다른 순수 구상과는 달리 메시지의 전달 측면이 강한 분야이므로 자연히 은유와 환유 분석에 집중되게 된다. 먼저, 은유는 한마디로 조형적 상징의 보편성 표출이라고 정의된다. 자연물 혹은 추상적인 개념을 상징적으로 나타내는 방법이다. 은유는 과거 시각예술이 사물의 사실적인 재현에만 국한되고 따라서 장식적인 목적으로 기능하던 것에 대한 회의에서 시작된 모더니즘 시대의 중심 개념이다.



(그림-10)

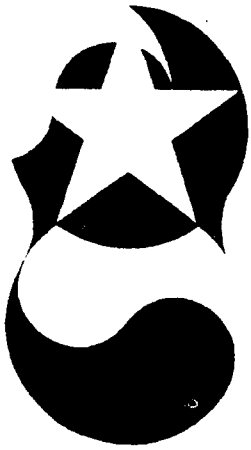
그림10(이호명 작)은 통일이라는 지시대상을 직유/은유적으로 접근한 예이다. 지시대상의 기의를 평화로 설정, 평화의 시각적 상징을 비둘기라는 구체적 기표로 대체한 것이다. 특히 한민족의 색을 태극의 음과 양의 상징인 적과 청으로 바탕에 적용하였다. 통일이라는 개념이 은유화될 때 자주 대하는 것이 중앙분리/중앙섬임, 원 등의 추상적 시각기표 들이라고 할 때, 이러한 시각기표 들은 그림10에서도 하나의 은유적 접근의 증거로서 보여진다.



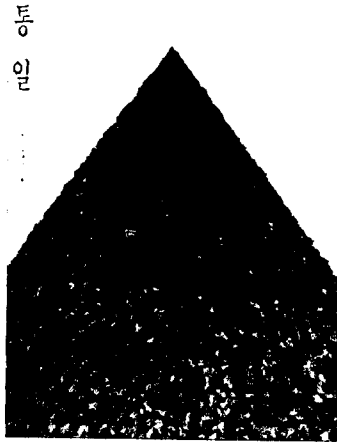
(그림-11)

그림11(류성현작)에 오면 보다 전형적인 은유적 접근을 보게된다. 통일이라는 지시대상의 추상적 시각기표인 중앙분리, 원등이 사용되지는 않고 있으나, 태극의 적과 청이 화면상에서 일정한 비례로 구분되어 같은 면적으로 섞이는 방식을 취하는 것은 중앙분리/중앙섬임의 추상적 기표와 동일시 된다. 즉 그림11은 기법상의 대담성이나 조형적 우수함에도 불구하고 디자이너의 기호사용 방식을 기준으로 분석할 때 그림 10과 같은 은유의 범주에 속하게 된다.

그림 12(안상수 작)와 그림 13(백명진 작)은 통일을 표현하는 상징적인 시각기표의 사용을 자제하고 있다. 그림 12는 색채사용면에서 독자의 기대를 여지없이 깨뜨린다. 그러나 흑과 백 또한 태극의 적과 청색의 치환으로 볼 수 있으며 남북한을 각각 별과 태극이라는 추상적 기표로 상징한 것은 전형적인 은유의 방식이다. 반면, 그



(그림-12)



(그림-13)

림 13은 통일의 개념을 전달하는 시각기표로서태극의 적과 청색을 사용하고 있다. 그러나 전체 형태에서 중앙분리/중앙섞임, 원등을 배제하고 대신 통일이라는 주제에서 끌어낸 '덩어리로서의 산'(그것이 백두인지 한라인지는 여기에서 중요하지 않다.)이라는 이동된 시각기표를 사용한다. 독자에게 던져진 하나의 산은 색상, 문자기표와 연관되어 독자로 하여금 통일의 의미를 화면 전체를 통한 기표들의 결합 속에서 찾도록 유도한다. 이는 다분히 은유에서 환유로 이동하는 단계를 보여준다.

4-2. 환유

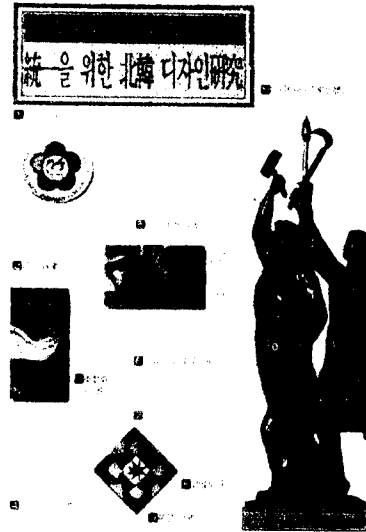
조형적 상징의 보편성 표출이 은유라 본다면 환유는 문화, 역사, 계층, 성차의 차이성 표출이라 볼 수 있다. 따라서 문화사에서 볼 때 낭만주의나 상징주의작품에서는 은유가 많이 나타나는 반면, 사실주의 작품에서 환유가 주류를 이루는 것은 우연이 아니다. 반복되어 언급되지만 은유와 환유의 가치평가는 수평비교될 수 있는 성질이 아니다. 오히려 시대상황에 의한 당대의 가치관이라거나, 사회적 요구, 효용등에 의해서 특정한 시대에는 특정한 비유법에 의한 커뮤니케이션이 보다 효율적일 수 있음을 가릴 수 있을 뿐이다.

이런 맥락에서 통일주체 포스터분석 중에서도 환유적 방법을 사용한 디자이너들이 광고디자인 관련자들임을 발견하는 것은 그럴만한 배경이 있다. 디자인 분야중에서도 광고분야가 기호사용에 보다 예민하기 때문이다. 이러한 이유는 광고분야가 타분야와의 접촉에 의해서 문자기호와 시각기호간의 상호 보완적인 기능을 인지하기 쉬운 위치에 있기 때문일 것이다.



(그림-14)

그림 14(목진요 작)에서 디자이너는 통일에 대하여 이미 불감증이 되어버린 한민족의 무의식을 꼬집는다. 전봇대, 쓰레기. 거기에 오줌을 갈기는 동네 개라는 시각적 기표는 통일이라는 지시대상에 인접한 기표들을 여러단계 이동하여 얻어낸 환유적 기표들이다. 특히 이들은 모두 한국인들에게 친근한 이미지 들이다. 이렇게 특정한 현실의 한 단면을 드러내는 환유적 전법이 통일의 필요성으로 독자들에게 해독되는 것은 이미 가능하다고 본다.



(그림-15)

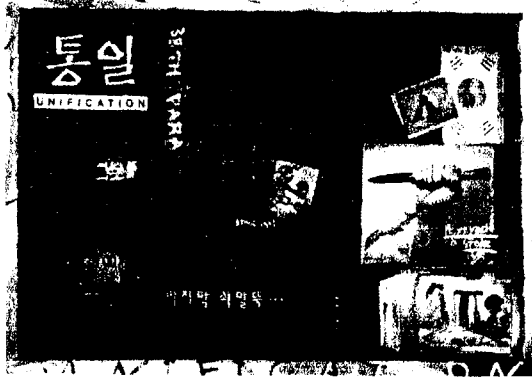
그림 15(박암중작)는 통일이라는 추상적 주제를 은동 북한이라는 기표로 해석한 듯하다. 이는 또다시 북한의 문화라는 기표로 이동되고 시각적 기표로는 몇 가지의 사실적인 북한 디자인물이 채택되었다. '통일을 위한 북한 디자인 연구'라는 문자 기표의 힘을 빌어와 나열된 북한 디자인물의 이미지를 통일이라는 지시대상으로 연결시킨 것은 환유기법의 대표적 응용이다.



(그림-16)

그림 16(김현태 작)에서는 그림 15에서 한 걸음 더 나아가서 통일이라는 추상적 주제를 냉면 한그릇으로 치환해 버린다. 통일이라는 지시대상이 냉면이라는 구체적인 기표로 이동할 때까지는 수많은 기표들의 결합이 있었을 것이고 따라서 의미의 이동이 있었을 것이다. 그 결과는 통일-->북한 자유 양대->오장동에서 먹는 함흥냉면--> 함흥에서 먹는 진짜 함흥냉면으로의 이동으로 나타난다.

의미의 시각적 기표로는 결국 함흥냉면집의 깃발이 메시지 전달을 맡게 된다. 냉면집 깃발은 우리들에게는 너무도 익숙한 시각적 기표이다. 그것이 내걸리는 시기, 시원한 냉면을 굶이 난색인 적색의 천을 통해 선전하는 이유, 소박한 필체, 실향민들의 외식... 따라서, 분단 50년의 문화적 경험이 없는 사람들이 냉면집 깃발로 이동하여 버린 통일이라는 메시지를 찾는다는 것은 암호해독이나 다름없을 것이다. 이것이 환유가 가지는 문화사적, 후기구조주의적 특수성의 의미이다.



(그림-17)

그림 17(최혜미 작)은 통일이라는 지시대상이 공식적 사건임에도 불구하고 그것을 우리나라의 근대사라는 통시적인 역사를 통해 전달하고자한다. 특히 근대사 중에서 일제의 식민지 통치 기간 중 우리나라의 정기를 차단하고자 산세 좋은 곳마다 박아놓은 쇠말뚝 중 마지막 제거하여야 할 쇠말뚝으로 한반도의 분단을 표현한다. 이는 일제 식민지 통치를 겪은 경험과 분단 모두를 치욕의 근대사로 고발하는 기능을 수행한다. 특히 포스터에 쓰인 시각적 기표들은 모두 사실적인 사진들을 콜라주하여 역사성의 시각적 표현을 극대화하고 있다. 특히 우리 민족에게 친숙한 방각본 목판체에서 가져온 문자로 통일이라고 쓴 것은 이 포스터가 지향하고 있는 통일의 역사적 접근에 적합한 환유적 시각기표로 작용한다.

통일이라는 개념이 은유화될 때 자주 대하는 것이 중앙분리/중앙섬임, 원 등의 추상적 시각기표 들이라고 할 때, 이상의 포스터들은 이러한 추상적 시각기표 들을 전혀 사용하고 있지 않음을 주목할 필요가 있다. 대신, 사실적인 환유적 표현으로 추상적인 은유적 접근을 대신하고 있음을 볼 수 있다.

VI. 맺는말

후기구조주의의 사유방식에 의거한 환유개념을 디자인에 도입하는 것은 디자인계의 내,외적 발전을 위해 의미가 있음을 알 수 있다. 특히, 통일주체 포스터전 출품작을 중심으로 우리 시각디자인계의 현 주소를 묻는다는 것은 무리가 있었지만, 한 단면을 본다는 정도의 의의를 찾을 수 있었다. 본 연구 이후에는 감각의 논리적 분석이라는 넓은 의미의 주제 아래 디자인을 시각언어로 접근하려는 시도가 많이 나올 것을 기대한다.

참고문헌

- 김경용: 기호학이란 무엇인가, 민음사, (1994).
- 김영기: 비트겐슈타인의 언어분석철학과 형태언어 연구, 디자인학 연구, 제 9권, 제 2호, 21-212, (1995).
- 김치수 외 3인: 국산 자동차 광고의 기호학적 분석--영상기호를 중심으로, 한국기호학회 학술발표회 요지, 64-83, (1995).
- 박일우: 도상기호의 실체, 한국기호학연구소 학술발표회 요지, 59-63, (1995)
- 최 범: 일러스트레이션의 언어적 형식에 대한 개념적 접근, 월간 디자인, 통권 제212, 88-91, (1996).
- 디자인 사전, 안그래픽스, (1994).
- Barthes, Roland: Mythologies, Seuil, (1957).
- Jakobson, Roman 신문수 편역: 문학 속의 언어학, 문학과 지성사, (1989).
- Lacan, Jacques: Ecrits, Norton, (1977).
- Morris, C. : Signs, Language and Behavior, Prentice-Hall Inc, (1948).
- Pierce, C. S.: Colleted Papers, Harvard UP, (1931-1958).