

디자인에 있어서 환유개념의 도입

김 미 정

이화여대 정보디자인과

중심어: 시각언어visual language, 비유법figure of speech, 은유metaphor,
환유metonymy

I. 들어가는말

본 발표는 디자인을 제작, 평가할 때 후기구조주의 언어학에서 도출된 환유metonymy 개념을 도입할 것에 대한 제안이라 할 수 있다. 후기구조주의 사유방식에서 볼 때, 환유의 개념은 단순히 기존 문학에서 사용하던 비유법의 일종으로서 머무르지 않는다. 오히려 이는 탈구조화된 주체의 존재방식, 욕망과 표현 사이의 괴리를 드러내어 주는 구조주의 이후의 시대적 요청에 의해 탄생된 개념으로서, 기존 표현기법들이 의존했던 비유법--직유, 은유--이 해결할 수 없었던 의도와 표현 사이의 틈새를 메꾸어주는 해결방법으로 부상한다. 국내 디자인계의 현실로 볼 때 환유적인 표현에 대한 요구가 높고 있는 추세이나, 환유개념의 도입이 이론화되지 않은 관계로 1)디자이너는 은유의 수준에서 시각표현을 멈추는 경우가 있다. 2)환유적인 접근을 한 작품일지라도 해독시에는 은유, 상징, 추상등의 모호한 용어를 사용하여 작품의 의미를 평가절하시키는 경우가 있다. 이상이 본 연구의 출발배경이다.

II. 시각언어: 용어설정의 의의

환유라는 개념을 디자인에 도입하기 위해서는 먼저 모든 시각표현을 의사전달을 주 기능으로 하는 기호들의 조합인 언어로 파악할 필요가 있다. 따라서, 본 논의는 시각표현을 언어의 범주 즉, 시각언어로 볼 것을 전제로 시작한다. 시각언어라는 용어는 이미 널리 쓰이고 있으나, 그 정의조차 합의되지 않은 채 자의적으로 쓰이고 있음을 지적할 필요가 있다. 이러한 실정은 디자인 이론의 확립에 있어 전문용어의 제작뿐만 아니라, 이미 제작된 용어의 정기적인 검토 및 조정이 요구됨을 말해주고 있다. 시각표현을 언어의 범주에서 다루는 것은 디자인의 이론적 틀을 세워가는데 필수 불가결한 과정으로서 그 의의를 간단히 정리하면 다음과 같다:

- 1) 시각표현을 분석 불가능한 감각적 조형요소들의 조합 덩어리로 보았던 기존 논의의 한계를 뛰어 넘을 수 있다.
- 2) 시각표현의 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) 시각표현 연구가 학제간 연구(언어학, 방송학, 광고학, 인류학 등)의 줄기에 동참 하기 위한 선결조건이다.

1. Ferdinand de Saussure: 언어의 자의성, 차등성 주창. 표현(기표)과 의미(기의)사이의 일대
 (구조주의 언어관) 일대응 도식화. 따라서, 전통적인 비유법 1) 직유 simile
 2) 은유 metaphor 모두 하나의 기표로 하나의 기의를 비유함.
 (방식: 압축, 개념: 유사 resemblance)
 예) S1/s1, S2/s2, S3/s3...
2. Jacques Lacan: 기의의 상실, 기표들의 독립성. 기표들의 연쇄고리. 표현(기표)과
 (후기구조주의 언어관) 의미(기의)사이의 일대다 대응 도식화. 따라서, 2) 은유에서
 3) 환유 metonymy로 이동. (방식: 대체, 개념: 상사 similitude)
 예) S1, S2, S3, S4.../s5, s6, s7, s8...

IV. 환유개념도입의 필요성

1. 시각언어는 그 표현 기법 상 문자언어와는 달리 다수의 조형요소(S1, S2, S3, S4...)의 조합이 메시지(s1, s2, s3, s4...)를 전달하는 것이기 때문에 무수한 조합들이 의미와 맺는 관계를 파악하기 위해서는 환유개념의 도입이 바람직하다. 은유의 경우 기표에 대응되는 의미를 해독해내는 것은 즉각적, 일차적인 반면, 환유의 경우는 기표들을 결합시키는 연관관계를 찾는데 더 오랜 시간이 걸리는 정신적 경로를 취하게 된다. 다시 말해서, 환유는 시각표현에서 나타나는 기호들의 출현을 기표(형태, 색등의 시각 요소) vs. 기의(의미)라는 조형의 고착된 상태로 보는 것을 지양한다. 오히려 기호와 기호끼리 맺는 연관관계 속에서 새로이 생성되는 의미--문화, 역사, 계층, 성차--를 꼬집어 내어 기표1+기표2= 의미3... 즉, 기표n + 기표n+1= 의미(n+2)를 만들어냄으로서 단선적인 기표n vs. 기의n의 관계를 뛰어넘는 종합적 상태에 이르게 한다.

2. 특히, 시각언어와 문자언어가 동시에 기표로서 작용하는(image+text) 디자인의 경우, 환유개념 도입의 필요성은 배가 된다. 모든 기호들을 무의식의 구조를 그대로 반영하는 환유로서의 언어라 상정할 때, 시각언어 측이 환유개념으로 독자들을 유도하지 아니하는 한 시각언어와 함께 쓰인 문자언어는 시각언어의 해석을 단순히 고착된 은유의 수준에 묶어두고 문자언어가 유도하는 방향으로 작품의 해석을 몰아가는 경향이 있다. 이는 환유개념의 도입, 응용이 활발한 문학, 커뮤니케이션, 문화인류학의 경우 이미 자신들이 대상으로 삼고 있는 언어의 의미를 확장시켜 나가고 있는데 반하여, 시각언어는 이에 대응하는 의미의 확장을 이론화하지 못하고 있기 때문이다.

V. 맺는말

디자이너(시각언어 작가)가 의식하거나 아니거나를 막론하고, 비유법--문학적 용어로만 지나쳐 버릴 수 있는--을 통하여 디자인 과정 혹은 결과물을 설명, 해독할 수 있음은 본 논의의 유효성을 간접 증명하고 있다. 특히, 현재는 근대주의 이후 과학적인 용어를 가지고 디자인에 접근하던 방식을 지양하고, 인간의 감정, 욕망, 문화구조, 성향등을 중심으로 접근하는 방법론들이 부상하고 있다. 이러한 분위기에서 비유법 중 환유의 개념을 사용하여 디자인에 접근하는 것은 필요하다. 이는 디자인 결과물 혹은 사고과정을 단순한 대상의 조형적 재현으로 다루는 것이 아니라, 문화, 정치, 계층, 성차등의 관계 속에서 드러나는 욕망과 재현의 상관관계 문제로 보아야하는 후기구조주의 사유방식 및 대중적 요구에 대한 시기적절한 접근방식인 것이다.