

# 효과적 시각 커뮤니케이션을 위한 비주얼 프레임에 관한 연구

## A study on the visual frame for effective visual communication

신태호

서울대학교 미술대학 디자인학부

Shin, Tae-Ho

Faculty of Design, College of Fine Arts, SNU

양승춘

서울대학교 미술대학 디자인학부 교수

Yang, Seung-Choon

Faculty of Design, College of Fine Arts, SNU

• Key words: visual frame, communication, visual language, pictogram, pictorial symbol

### 1. 서론

오늘날 세계는 교통, 정보통신 기술의 발달로 더욱 좁아졌다. 다양한 언어와 문화를 가진 여러 민족들이 한 공간에서 함께 살고 있는 것이다. 그러나 이러한 시대에 우리가 사용하는 언어는 국가 간에 넘을 수 없는 경계를 만들 뿐이며, 의사소통을 하기 위한 언어로 인해 오히려 단절되고 불편을 겪고 있는 것이다. 따라서 오늘날 같은 국제사회에는 국가를 구분 짓는 언어가 아닌 모든 사람이 직감적으로 이해할 수 있는 새로운 언어체계가 요구된다. 커뮤니케이션 과정에서 중요한 역할을 하고 있는 시각언어는 의미와 내용을 논리적으로 이해시키는 것보다 직감적으로 인식시키는데 큰 힘을 발휘하며, 언어, 어휘, 문법의 한계가 없으므로 어느 다른 전달 매체보다도 효과적으로 의사소통이 가능하다. 일반문자는 지적으로 학습하지 않은 사람에게는 단순한 기호에 지나지 않지만, 그림문자는 누구에게나 지각되며 민족, 문화에 따라 환기되는 이미지, 연상, 상징, 등 심리적으로 다양한 반응을 나타낸다. 시각 요소와 그 구성은 이러한 차원에서 어떤 의미를 전달할 수 있는 언어적 기능을 갖는다.

본 연구에서는 그림문자의 직접 감각적 의미전달의 장점은 그대로 살리면서 그림문자 의미의 일반화와 관념연상에서의 모호한 기준을 구별하기 위한 방법을 모색하고 문화와 언어의 장벽을 넘어 모든 사람이 의사소통 할 수 있는 새로운 시각언어를 제시하는데 그 의의가 있을 것이다.

### 2. 비주얼 프레임의 개념

전자장, 자기장 등과 같은 물리학의 용어는 일상 생활에서 사물을 보는 원리를 취급하는 인지장, 또는 지각장 등과 같은 개념으로도 사용한다. 지각장(visual Frame, 시각틀, 또는 구도)은 대상물의 상호관계로부터 생기는 지각(인지)메커니즘이다. 지각장을 발생시키는 것은 도형과 바탕(Figure and Ground)의 상호관계성이다.<sup>1)</sup>

Rudolf Arnheim에 의하면 visual frame의 기능은 첫째, 작품을 구성하는 대상(시각대상)을 제한하며, 둘째, 일상생활 속에 있는 것과 작품을 구별한다. 사회심리학의 관점에서 보면 visual frame은 frame of reference에 비유되며, frame of reference는 지각장 속의 물건의 위치와 크기, 방향 등을 결정하는 틀(frame)이 된다. 따라서 visual frame에 등장하는 것은 이미 사회적 배경속의 한 부분이 아님을 암시한다. visual frame은 세계를 지각장으로 절단

해서 만든 frame으로서 이것을 보는 사람(감상자/관찰자)에게 보아달라고 하는 meta message를 내포하고 있어, 바탕과 도형의 모든 형태가 지각장으로 절단되기 이전의 세계와는 전혀 다른 상호관계로 형성된다.

### 3. 그림문자 연구현황 및 문제점

#### 3-1. 그림문자 개발의 필요성

인류의 역사 가운데서 가장 오래된 정보는 시각이미지 정보일 것이다. 그러나 인간이 문자를 발명한 뒤부터 인간의 모든 활동은 언어의 가치체계에 의해서 지배되었고 심지어 시각예술까지 말과 글로 해석하고 표현하기에 이르렀다. 분명히 오늘날 세계에서는 말하고 글을 쓰는 능력이 교육에 의해서 확대되어 문맹(literacy)은 적어졌지만, 인간이 살아가는 일들이 모두 이러한 말과 글로써만 이루어지는 것은 아니다. 우리는 말과 글로써 의사를 전달하고 정보를 교환하면서 살아가고 있지만 국제간에는 여전히 언어의 장벽이 있다. 또한 문자를 읽거나 쓸 수 있는 능력은 보편적 현상이 아니다. 2000년 전 지구상의 여러 지역에는 다양한 문자가 존재했다. 그렇지만 모든 지역에 문자가 있었던 것은 결코 아니다. 언어학자들은 오늘날 전 세계적으로 3,000여개의 서로 다른 언어가 있다고 한다. 그들 중 겨우 100개 정도의 언어가 문자체계를 갖추고 있다. 그리고 지구상에 살고 있는 성인 두 명중 한명은 글을 쓰지 못하거나 글쓰기에 매우 서툴다. 이러한 이유로 성별, 연령, 학력, 국적에 상관없이 모든 사람들이 효과적으로 커뮤니케이션 할 수 있는 새로운 시각언어체계가 요구된다.

#### 3-2. 그림문자 개발 현황

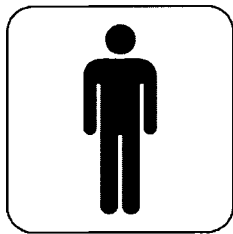
문자는 동서양을 막론하고 그림으로부터 시작하고 있다. 단 시간 내에 많은 것을 묘사할 수 있는 방법으로 상형문자는 탄생하였다. 고대 상형문자가 모체가 되어 발전을 거듭하게 된 그래픽 심볼은 중세 봉건사회에서 본격적으로 사용되었다. 1700년대 식물학의 화식도, 1800년대 전기나 건축관련 전문분야의 그림문자가 개발되었다. 1900년대 이르러 그림문자는 문명의 발전과 함께 국제 교류 상황에 적합한 커뮤니케이션의 수단으로 중요한 역할을 하게 되었다. 1920년 오토 노이라스는 그림문자를 심벌과 결합한 ISOTYPE(International System of Typographic Picture Education)으로 '국제언어화'하는데 공헌하였다. 이후 기호로서의 논리성과 심벌로서의 상형성을 묶어 감정이나 지식이나 사고까지도 시각적으로 전하려는 그림

1) 정시화, The Psychology of Art and Design, p75, 2005

문자 시스템인 C.K.Bliss의 Semantography, A.Eckardt의 SAFO, Charles Jason의 Picto, Yukio ota의 Locos 와, 그림문자를 최소화하여 심벌 공유화하려는 움직임인 Rudolf Modley의 Glyphs news발행이 있었다. 1966년 제품취급주의 픽토그램화 개발, 1973년 스키어 상해방지 대책으로 제안된 겔란트 표지, 1974년 미국교통성 운송관계 시설물 사용을 위한 34개의 심벌 제작 등은 언어의 장벽을 해소해주고 국내외 국제 운송 시설에서의 기초적 메시지를 단순화하는 일관성 있고 상호 관련성이 있는 그래픽 커뮤니케이션 개발의 중요한 시도이다. 1956년 ICOGRADA(International Council of Graphic Design Association, 국제 그래픽 디자인 협의회)라는 연구기관이 생겨나 국제적으로 통용 가능한 그래픽 심벌의 연구는 현재까지 계속되고 있다. 2)

### 3-3. 그림문자 개발 문제점

그림문자 개발의 문제점은 크게 두 가지로 나뉜다. 첫째, 한 기호가 그림문자가 되는 기준점이 모호하다는 것이다. 둘째, 그림문자 의미의 일반화와 관념연상 사이에 기준을 정하기 어렵다는 것이다. 예를 들어 [그림1]은, 남자, 개인, 남자전체, '서다' 기다리다, 혼자, 외로이 또는 남자화장실을 상징할 수도 있다.



[그림 1]

### 4. 그림문자 개발을 위한 해결 방안

Meta message를 담고 있는 Visual Frame 사용으로 이미지를 그림기호로 바꿀 수 있다. Visual Frame 안에 대상으로 의미를 제한할 수 있으며 각기 다른 Meta message를 담고 있는 다른 형태의 Visual Frame으로 인해 같은 그림일지라도 다른 의미로 해석될 수 있는 것이다.



[그림 2]



[그림 3]



[그림 4]

예를 들어 동사(verb)적 meta message를 담고 있는 [그림 2]의 경우 여러 연상되는 의미 중 동사적 의미를 갖고 있는 '서다'의 의미로 해석될 수 있으며 명사(noun)적 meta message를 담고 있는 [그림 3]의 경우는 '남자', '사람' 등의 명사적 의미로 축소될 수 있다. 부사(adverb)적 meta message를 담고 있는 [그림

4]의 경우는 '홀로'라는 의미로 해석될 수 있다. 이러한 meta message를 담고 있는 Visual frame을 통한 메시지 전달은 기존 그림문자의 의미전달과정 중 발생하는 소음(noise)을 최소화시킬 수 있다. 게슈탈트 지각이론의 원리인 체제화 이론이 무의식적, 생리적인 것이라 한다면, Visual frame에 의한 체제화는 의식적이며 상호 악정적인 것이라 말할 수 있다.

### 5. 결론

본 연구에서는 그림문자의 직접 감각적 의미전달의 장점은 그대로 살리면서 그림문자 의미의 일반화와 관념연상에서의 모호한 기준을 구별하기 위한 방법으로 그림문자에 meta message를 담고 있는 Visual frame을 도입하였다. 그림문자의 의미는 그림 자체로부터 발생되지만 그림문자의 특성상 다양한 해석이 있을 수 있으므로 의미를 정확하게 전달하기 위해서 문자의 성질을 규정하는 비주얼 프레임을 사용한 것이다. 비주얼 프레임을 통해 의미전달 상에 소음(noise)을 줄일 수 있으며, 다양한 영역에서 그림문자가 활용될 것이라 예상된다.

그러나 그림문자에 비주얼 프레임 도입은 아직 가능성 제시 수준에 불과하며 추상 의미를 전달함에 있어서는 한계를 지니고 있다. 따라서 추상 의미 단어의 그림문자화 연구와 직관적 인지를 위한 visual frame 형태에 관한 후속연구가 필요하다.

### 참고문헌

- 이은영, 효과적 커뮤니케이션을 위한 아이소타입의 현대적 표현에 관한 연구, 서울대학교 대학원 시각디자인전공, 2004. 8
- Georges Jean, 기호의 언어, 시공사, 1997.6
- Georges Jean, 문자의 역사, 시공사, 1995.2
- Ranka Bijeljic/Roland Breton, 언어의 다양한 풍경, 시공사, 2004.1
- 정시화, The Psychology of Art and Design, 2005

2)이은영, 효과적 커뮤니케이션을 위한 아이소타입의 현대적 표현에 관한 연구, 서울대학교 대학원 시각디자인 전공, 2004. 8