한국 시사의 Illustration의 전통성과 조형성에 관한 문제연구

A study on some problems of communicability and shape-quality of jourmalistic illustration in Korea

박 순 보

홍익대학교 조형대학 광고디자인과

본 논문은 홍익대학교 교내학술 연구비의 지원을 받아 연구한 것임.

목차

1. 연구의 목적

2. 연구의 범위
1) 기준설정의 범위
2) 대상선정의 범위

3. Illustration의 疏通性과 조형성
1) Illustration에 있어서의 疏通性
2) Illustration에 있어서의 造形性

4. 한국 시사Illustration의 疏通性과 조형성문제
1) 시사Illustration의 疏通性문제
2) 시사Illustration의 조형성문제

5. 결론

논문요약

시사일러스트레이션은 80년대 이후 인쇄매체의 다양화로 인하여 매우 활발하게 적용되어지고 있는 실정이다. 그러나 시사일러스트레이션의 경우 시각적 커뮤니케이션 매체로서의 기능을 독립적으로 발휘하지 못하고, 아직도 과거의 일러스트레이션과 같이 텍스트의 보조역활을 하고 있거나 또는 지면을 장식해주는 단순한 그래픽적 요소로서의 역할만 하는 경우가 많이 있다. 현재 시사매거진의 주당 발행부수가 70여만에 이른다는 점을 감안 할 때 그 역할이 매우 중요하다고 볼 수 있으므로, 본 논문에서는 그동안 일러스트레이션의 평가가 "잘 그렸다","못 그렸다"는 식의 평가방식을 벗어나 가능한 한 학술적인 근거를 갖는 평가 기준을 세워 보고자 하는데에 연구의 목적을 두었다. 평가의 기준으로서는 우선 시사일러스트레이션을 시각적 정보전달 매체로서의 기능적 측면이 될 수 있는 "소통성((Communicability)"과 모든 시각적 조형예술작품의 경우와 마찬가지로 그의 "조형성(Shape-Quality)" 측면에서 검토가 가능하도록 하여 "유사성 문제", "가시적 특징 파악의 문제" 그리고 "색관성 문제" 등 8가지의 기준을 세워보고자 하는데에 그 의의를 두고있다.

Keywords/ Communicability, Shape-Quality, iconic, representation

1. 연구의 목적

일러스트레이션은 원래 언어적 기호를 통한 내용전달이 어렵거나 부족할 경우 그 내용을 보다 명확하게 해주기 위해서나 또는 이해가 쉽도록 도와주는 역할을 하기 위해서 제작되는 것이다. 80년대 이후 우리나라에서는 인쇄매체의 다양화와 매체제작의 기술이 발달함에 따라 이러한 일러스트레이션의 활용도가 매우 높아지게 되었고 오늘날에 와서는 일러스트레이션 제작기법 또한 다양하게 발전하여 원래의미의 보조기능을 넘어서서 오히려 언어적 기호를 동반하지 않고서도 독립적 커뮤니케이션기능을 충족시켜주고 있는 사례도 많이 등장하게 되었다.

이에 비해 시사잡지류에 게재되는 시사 일러스트레이션은 거의 보조수단으로서의 역할을 면치 못하고 있는 실정이지만, 그 중의 상당수는 내용전달을 돕거나, 더욱 명확하게 해준다기 보다는 단순히 지면을 다채롭게 장식해주는 단순한 그래픽요소의 역할만 하는 경우가 있고, 때에 따라서는 내용해독을 오히려 혼란스럽게 만드는 사례가 있기도 한 것이다. 시각디자인에 있어서 시각적 매체를 제작하는 것이 그 과업의 처음과 끝이라고 말할 수 있는데, 이와같이 시각적 매체(일러스트레이션)가 정보소통의 기능을 제대로 발휘하지 못하고 있는 실정인데다 정보소통의 기능을 그나마 발휘하고 있다고 하더라도 조형성이 매우 떨어지는 시각적 매체가 게재된채 시중에 배포되고 있는 실정이다. 현재 주당 발행되는 시사Magazine誌가 약 70여만부에 이른다는 점을 고려할 때 이러한 일들이 더 많이 일어난다면, 앞으로 정보화사회의 시각환경은 상당한 침해를 받을 것으로 판단된다. 본 연구에서는 이러한 문제가 그동안 학술적으로 전혀 다루어지지 않았기 때문에 처음으로 이러한 관점에서 문제제기를 해본다는 데에 우선 첫 목적을 두고, 가능한한 향후 시사일러스트레이션 뿐만아니라 다른 많은 시각적 매체를 분석하기 위한 기준이 될 수 있는 범주를 설정해 보고자하는데 그 부차적 목적을 두고 있다.

2. 연구의 범위

1) 기준설정의 범위

문제분석을 위한 기준은 Illustration의 소통성과 조형성에 관한 것 만으로 그 범주를 한정짓기로 한다. 이 것은 Illustration에 관한 문제가 그동안 다른 시각적 예술작품들에 대한 이론적 접근방식중의 하나인 표현기법에 관하여 다루어져 왔거나, 또는 그의 비쥬얼 저널리즘(visual Journalism)적 특성관계상 그것이 객관적인 표현형식이냐 아니면 사실적인 표현형식 또는 해설적인 표현형식이냐 라는 식의 표현 형식상의 관점 정도에서만 다루어져 왔으며 정작 그가 가지고 있는 중요한 기능인 시각적 매체로서의 커뮤니케이션 관점에서는 심층적으로 연구되지 않았기 때문이다. 그리고 또한가지는 다른 시각적 예술작품과는 달리 작품의 제작과정에 특정한 내용을 전달하고자 하는 명확한 의도가 개입되기는 하나 결과적으로 하나의 시각적 예술작품과 같은 형식으로 존재하고 있는데도 불구하고 이러한 사실이 '순수' 와 '비순수' 라는 식의 장르구분의식 때문에 Illustration의 조형성에 대한 문제가 비교적 소홀하게 다루어져 왔기 때문이다. 따라서 본 논문에서는 문제분석의 기준을 [illegible] 다음과 같이 2가지의 측면으로만 제한하여 설정하도록 하였다. 첫째로는 시사Illustration을 커뮤니케이션 [illegible] 하나의 도상(Icon)으로 간주하고, 이를 도상적 기호기능의 측면에서 [illegible] 설정하고, 둘째로는 이러한 Illustration들도 다른 조형예술작품과 유사 [illegible] 조형성에 관하여 그 범주를 설정하도록 [illegible]

의 조형성에 관한 평가의 시금석(criterium)들은 비록 다양하지만 매우 모호하여 시사일러스트레이션의 조형성을 논하는데 적합하지 않은 것들이 많을 뿐더러 여기에서의 조형성이라는 것은 결국 일러스트레이션을 통한 소통과정이 보다 직접적이고 원활하게 진행될 수 있게 하기위한 보조적 수단이라고 볼 수 있기 때문에 본 연구의 목적상 비교적 객관성을 띨 수 있는 요소들로만 제한하도록 한다. 특히 시사일러스트레이션은 그 성격상 소비자들로 하여금 여러가지 측면에서 흥미를 갖게 해야한다는 시각매체로서의 기능상 특징을 갖고 있기 때문에 조형성 측면과 아울러 형태의 의외적 조합, 표현기법상이나 표현구조상의 재미와 익살적인 측면도 함께 연구의 범주에 포함시키도록 하겠다.

2) 연구대상선정의 범위

시사 일러스트레이션이라고 하여 시사잡지에서 일반인들이 쉽게 대할 수 있는 것들은 그 표현기법이 너무도 다양하기 때문에 이의 범위를 구체적으로 그리고 명확하게 구획지운다는 것은 매우 어려운 일이다.

원래 시사 일러스트레이션을 비주얼 저널리즘적 입장에서 본다면 사진을 빼놓을 수는 없을 것이다. 더욱이 'Illustration'이라는 용어의 어원적 측면에서 볼 경우 일러스트레이션은 시각적 요소로서 어떠한 특정의 내용을 더욱 명확하게 해주고 있는 것이라고 이해할 수 있기 때문에 그 범위가 매우 넓어서 실제로 시사잡지에 등장하는 언어적 기호를 제외한 제반 그래픽적 요소들이 이러한 'Illustration'이라는 개념의 범주에 속한다고 보아야 할 것이다. 그러므로 본 논문에서는 개념상의 혼동을 피하고 연구를 보다 효율적으로 진행하기 위하여 분석대상의 범위를 첫째, 시사적 내용을 시각적으로 표출하기 위해 제작하여 게재된 시각적 형상물들로서 표지와 본문등 지면상의 성격에 상관없이 시사주간지에 활용된 것들만으로 국한시킨다.

둘째, 현재 일러스트레이션의 활용율이 월간지 보다 주간지가 월등히 높아서 양적인 면에서 연구의 목적을 충족시킬 수 있고 더욱이 상호 같은 성격 내에서의 비교가 용이하므로 시사주간지만으로 연구대상의 범위를 제한하고 셋째, 소재를 추출한 시사주간지의 양적 범위는 1994년 이후 발행된 것으로서 주간조선, 뉴스메이커, 뉴스피플, 시사저널, 주간한국, 한겨레21, 뉴스 플러스등 7종에서 무작위로 추출한 50권으로 제한한다.

3. Illustration에 있어서의 疏通性과 조형성

Illustration의 소통성에 관한 문제는 그 단어가 의미하는대로 표현되어진 형상들이 지니고 있는 내용이나 또는 지니고 있어야할 내용이 그 규모(내포하고 있는 정보의 量)에 상응하게 소통되고 있는지의 여부에 관한 문제인 것이다. 이는 Illustration이 시각적으로 표현되어진 대상물(visual illustrated Things)중의 하나이지만 그러나 인간의 근본적 본능상 가질 수 있는 보편적 표현행위에 의해서 나타나는 단순한 결과물과 같은 것이 아니라 특정한 커뮤니케이션의 목적을 수행해야하기 때문이다. 또한 Illustration의 조형성문제는 표현되어진 형상물이 그 수용과정에서 독자 나 소비자에게 그 형태적 특성상 어떠한 모양의 조형적 감흥을 일으키느냐에 관한 문제가 될 것이다. 따라서 아래에서는 이와같은 성격의 것들을 검증하는데 기준이 될 수 있는 것으로서 우선 시각커뮤니케이션에 있어서의 圖象(Icon)적 기능 측면과 조형적 의미의 측면에 관해서 접근해 보도록 하겠다.

1) Illustration의 疏通性

Illustration은 커뮤니케이션 프로세스에 있어서 정보전달의 매체적 기능을 수행하는 것으로서 그 목적상 인간이 가질 수 있는 본능적 표현행위의 결과물들과는 별개로 다루어야 할 것이다. 왜냐하면 일반적으로 Illustration이나 회화 또는 우리들이 그림이라고 지칭하는 보편적 시각형상물들간에 그 의 기능적인 측면에서나 또는 행위의 목적상 현격한 이론적 구분이 있다고 보지만 용도에 따라서는 그와 같은 엄격한 구분을 할 수 없게 만드는 예도 적지않아 개념적 혼란의 여지가 있기 때문인 것이다. 더우기 다른 특수한 구분기준들을 차제 하고서라도 시사Magazine이나 기타 대중적 정보소통의 기능을 가진 인쇄매체에서 볼 수 있는 시각적 형상물들은 대체적으로 대중을 대상으로하는 특정한 커뮤니케이션적 목적을 충실히 수행해야 하는 '소통의무적'[1] 매체기능을 가지고 있는 것이다. 따라서 본 논문에서는 Illustration의 기능상 그 범주를 회화작품들과는 구분하여 시사Magazine에 표현되어 있는 類의 시각적 형상물들에 국한시켜서 분석해 보고자 한다.

Illustration의 소통성은 일단 시각커뮤니케이션 프로세스측면에서 가장 타당성이 있는 것으로서 그리고 그렇기 때문에 가장 많이 적용되고있는 피어스(Ch. S. Peirce)와 모리스(C.W. Morris)의 '기호의 삼각관계론'에 근거하여 분석해 본다면 일러스트레이션이 하나의 기호(Icon)이라는 것은 더 말할 여지가 없는 것이다.[2] 이들의 견해에 따르면 도상은(Icon)은 지표(Index)나 상징(Symbol)과는 달리 대상물을 묘사 또는 모사 한것으로서 그 대상이 가지고 있는 특성중에서 적어도 한가지 이상의 특성은 공유하고 있어야 한다고 설명하고 있다. 그리고 도상은 언어적 수단이 없이도 이해하거나 상상할수 있는 것이기 때문에 직접적 소통(英 immediately communicable, 獨 unmittelbar kommunikativ)이 가능하다고 보고 있다.[3] 물론 하나의 도상으로서 그가 지니고 있는 質(Quality)이 때때로 제시기능(presentation)이나 표시나 대표기능(representation)을 가지는 경우도 있다. 예를 들어 어느 동물원에 앵무새 우리가 있는데, 거기에는 형태나 색상이나 또 깃털의 질감까지 전혀 다른 세마리의 앵무새가 있기 때문에 서로를 구별하여 인식하기위해 하나의 현판을 만들어 놓았다고 가정하자. 그 현판에는 각각의 앵무새가 지니고 있는 특성들이 잘 선택되어 하나의 도상적 기호로서 세 마리의 서로다른 앵무새를 표시할 수 있도록 그려 놓았고, 그 각각의 그림들 옆에다 각각 해당 앵무새의 학명(學名)들이 적혀 있는데, 그 우리안에 다행히 세 마리가 그대로 살고 있다면 그 그림들은 도상적 기호라기 보다는 오히려 각각 하나의 지표로서의 "여기 그리고 지금(here and now)"이라는 제시기능을 가지고 있다고 생각할 수 있고,

---

1). '소통의무'라는 것은 일반적으로 회화작품들의 수용과정에 있어서 감상자가 가질 수 있는 특성으로 '의미수용의 자유성'에 대한 반대의 개념으로서, 소위 회화작품이 어떤 형식으로 이해되든지 간에 작가는 감상자의 자율에 맡기는데 비하여 시사Magazine에 제시되는 Illustration은 그것이 내포하고 있는 의미가 오해의 여지없이(특히 그 내용을 이해하고자 하는 독자에게는) 꼭 소통되어야 한다는 견해에서 합성된 개념임을 밝혀둠.

2).in S. Maser, Grundlagen der allgemeinen Kommunikationstheorie, 1971 Berlin, pp. 35
in E. Walther, Allgemeine Zeichenlehre, 1974 Sttgart, pp. 60
C.S. Peirce, Collected paper I-VI, Cambridge, Mass, 1931 - 1935(vol. 2 5)

3) -E. Walter, Die Begruendung der Zeichentheorie bei Charles Sanders Peirce, In: Grundlagenstudien aus Kyberneyik und Geisteswissenschaft Bd. 3 ?, Quickborn 1962, p. 33-448

또 우연히도 그 세 마리가 그 우리에서 없어져서 우리 자체가 비어 있을 경우, 그 그림들은 각각의 없어진 앵무새를 그 현장에서 표시나 대표(representation)해주는 하나의 상징(Symbol)으로서의 의미가 더욱 강하게 돋보이는 것을 볼 수 있다.[4]

그러나 도상적 기호가 때때로 상징이나 지표의 기능을 가질 수는 있지만 그의 본질적인 도상적 질(質/ iconic Quality)은 변함이 없을 것이다. 즉 앵무새의 특징들이 잘 선택되어 어떤식의 표현방법이든간에 '그 앵무새'를 '그 앵무새'로 일치 또는 연상시킬 수 있게 표시해 주어서 '그 실제의 앵무새'를 떠올릴 수 있게 해주기 때문이다. 여기에서 우리가 간과할 수 없는 도상적 질에 있어서의 중요한 사항은 바로 대상물과 표시물 사이에 고유되어야 할 '유사성'이라는 것인데, 대상물이 가지고 있는 특징이 표시물에서도 나타나야 한다는 사실이다. Illustration의 소통성 역시 대상물(사물,인물 또는 내용)[5]의 可視的특징들이 그 표시물인 Illustration상에 공존하고 있는지에 따라 좌우된다고 볼수 있다. 따라서 일러스트레이션의 소통 가능성의 제일 첫번째 기준은 대상물과 표시물 사이의 유사성이 있느냐 없느냐에 관한 문제이다.

다음으로, 어느 대상물을 이루고 있는 가시적 특징들은 무수히 많은데, 과연 어떠한 속성이 그 대상물을 표시하는데 있어서는 안될 요소인지가 명확하게 밝혀져야 한다. 어느 한 대상물이 가지고 있는 특징(다른 사물과 차별화가 가능한 요소, 특히 유사한 종류에서도 서로간에 구분할수 있는 요소)이 10가지라면, 그 중에서도 그 대상물을 표시하여 '그것'이 '그것'으로 읽혀지기에 분명해야 하는 것이다. 이러한 대상의 특징 파악에 능한 사람이 바로 훌륭한 '예술가'또는 '디자이너'라고 이야기 할 수 있듯이, 대상물의 가시적 특성이 파악 되었는지의 여부가 일러스트레이션의 소통성에 있어서 두번째의 기준이 될 수 있는 것이다. 세번째로는 표시물에 나타나는 성격의 객관성 여부에 관한 것이다. 아담 샤프(Adam Schaff)는 기호를 우선 '자연적 기호'와 '인위적 기호' 2가지로 구분한 것을 볼수 있다. 그에 의하면 인위적 기호는 자연적 기호(인간의 의도적 행위와는 무관하게 무엇인가를 의미하고 있는 기호/ 예: 물이 얼어서 '얼음'이 되는 것은 온도가 떨어진다는 것을 의미 etc.)와는 달리 인간의 의식적이고 사회적인 소산물로서 커뮤니케이션을 목적으로 인간의 의도에 의해서 만들어진 것이라고 규명[6]하고 있다.

인간이 가지고 있는 의식을 상호 소통한다거나 또는 그가 속해있는 사회 속에서 어떤 특정한 내용을 소통하고자 하는 목적을 가지고 만들어낸 표시물은 분명 그 사회의 구성원들이 해독해 낼수 있어야 하며, 또 그러기 위해서는 객관적 성격을 띠어야 한다. 하나의 표시물로서의 일러스트레이션이 가져야 할 객관성은 대상의 특성을 시각적으로 표시(또는 표현)하는데 있어서 모두가 '그것'을 '그것'으로 인식할 수 있는 구조로 만들어야만 한다. 그리고 여기에서 의미하는 객관성있는 구조라는 것은 대체로 '비례'나 형태의 '공간적 구조'를 말하고 있다. 하나의 표시물을 이루는 대상물의특징이 그 표시물 상에서 공간적 구조에 맞게 재현되느냐의 여부가 바로 세번째의 관건인 것이다. 그리고 이와 같은 공간적 구조는 그 표시물을 해독하는 일반인들의 경험속에서 공통으로 존재하는 것이어야 한다. 따라서 표시물인 일러스트레이션이 수용자의 공간적 경험구조에 알맞게 표시 되어 있을 때 그 일러스트레이션은 소통이 가능한 것이다.

2) Illustration에 있어서의 造形性

일러스트레이션에서 뿐만 아니라 모든 조형예술을 감상하고 평가 하는데에는 흔히 '조형성'이라는 용어가 등장하기 마련이다. 본 연구를 위해서는 이 '조형성'을 영문 표기상 'Shape-Quality'로 지칭하고자 한다. 형태심리학상 에렌펠스(Chr. v. Ehrenfels)가 다루었던 게슈탈트 퀄리티(Gestalt-Quality)가 영어식 표기법상 'Shape-Quality'로 사용되고 있어서 의미상의 혼돈이 초래될 우려가 있으나, 본 논문에서는 '형태'에 대한 개념규정에 필요한 의미로서가 아니라 조형예술의 분야에서 흔히 사용되고 있으며 또 예술작품이나 디자인제품의 평가기준으로서 적용되고 있는 의미에서의 '조형성', 즉 독일어의 'bildnerische Qualitaet(조형예술적 질)'이라는 의미로 국한 시키고자 하는 것이다. 사실 '조형성'이라는 용어는 조형예술의 이론분야에서 폭넓게 사용되고 있는 반면 그 의미는 구체적으로 분석되거나 객관적으로 타당성 있는 근거를 세워 볼려고 노력한 적이 거의 전무한 상태이다. 단지 形(form)이나 形態(독: Gestalt/ 영: Shape)에 관한 이론적 측면에서 조형성의 개념에 부합될 수 있는 의미와 근거들이 있을 뿐이다. '예술작품을 감상한다.' 또는 '그림을 본다'라는 것은 시각적 요소들인 점, 선, 면 들이나, 점이나 선, 그리고 면과 같은 성격을 띤 것들로 이루어진 형태를 지각하는 것이고, 또 이들이 형성한 한개나 한개 이상의 형태들을 통하여서 지각 과정상 수용자에게 있어서 어떠한 감흥이 일어나는 것을 말한다.[7] 예술작품의 감상에 있어서 거론되는 조형성은 형태 자체가 내포되어 있거나 암시해주는 의미의 차원이 아니라, 형태의 구조적인 측면에서의 의미를 말하는 것이다. 조형성의 판단 기준으로서는 첫째로 '균형'에 관한 것이다. 우리 인간은 태어나서 외부세계를 의식할때부터 균형감을 익히면서 살아오고 있다고 본다. 어린이들이 처음에 앉을 때나, 설 때 그리고 걷기 시작할때 어린이들이 처음에 앉는 것을 익힐 때, 서는 것을 익힐 때 그리고 한 걸음 한걸음씩 걷는 것을 익힐 때 무의식적으로 습득해온 균형감은 그가 외부세계를 판단하고 지각하는데 기준이 되고있다.

그래서 우리는 시각적 표현물들이 균형을 이루고 있지 못할 경우 매우 어색하고 불편한 감흥을 갖게 되는 것이다.균형감은 주로 시각적 요소들의 대비에 의해서 일어난다. 시각적 요소들의 크기에 의한 대비, 명암에 의한 대비, 색상에 의한 대비, 질감(texture)에 의한 대비, 형태의 성격에 의한 대비, 거리에 의한 대비등 그리고 좌우와 상하의 위

치에 의한 무게감의 대비에 의해서 만들어 진다.

---

4)참조: G. Braun. Zur mehrdimensionalitaet visueller Zeichen. in: Hrsg. M.Krampen. visuelle Kommunikation und/order verbale Kommunikation? 1983 Hildesheim. New York p. 43

5) '내용'이라는 것은 개념적인 것이나 또는 실제로 존재하지 않는 대상물도 될 수 있다.예를 들어 그리스의 수인상(Centaur)같은 비 실제적이고, 관념적인 상징물이 에 포함된다.

6) 참조: A. Schaff. Einfuehrung in die Semiotik. Franfurt/Wien 1969. p. 154

7) 참조: M. Dufrenne, Phaenomenologie und Ontologie der Kunst. in: Hrsg. W. Henckmann. Aesthetik 1979 Darmstadt. pp. 125
참조: R. Arnheim, Kunst und Sehen. 1978 New York Berlin.pp. [illegible]

8) 참조: [illegible] Grundlage der visuellen Kommunikation 1987 Berlin p. [illegible]

일러스트레이션의 조형성을 판단하는 기준으로서는 형태심리학에 등장하는 제반 원리들이 적용될 수가 있겠으나 그 중에서도 단순화 원리적 측면이 균형에 이어 그 두번째의 기준이 될 것이다. 형태를 지각하는데 있어서 실제로 주어진 물리적 환경을 수용자는 있는 그대로 지각하질 않고, 나름대로 그 시각적 현상의 성격을 균등화 하거나 오히려 강조하면서 지각하거나 수용자의 의도에따라 복잡하게 지각하지 않으면서 단순하게 지각하는 경우가 많다. 다시 말해서 일러스트레이터가 시각적 현상을 만들 때 그 형태적 성격을 모호하게 표현했다면 그것을 보는 사람은 어느 한쪽의 의미방향으로 강조해서 읽거나 아예 그 특징을 상쇄시키는 것이다.[9]

세번째로는 그루핑(grouping)의 원리적 측면인데, 시각적 요소들은 지각과정에 있어서 항상 근접해 있는 것들끼리 그룹을 지어 어떤 하나의 형태로 의식된다. 일러스트레이션에 있어서도 수 많은 시각적 요소들이 등장하게 되는데, 이러한 요소들이 작가가 의도했던대로 그루핑이 되지 않거나 또는 배경처리 과정에서 우연히 나타나는 시각적 요소가 의도했던 형태를 읽어 내기에 장애의 요인이 되는 경우가 많기 때문이다.[10]

이상의 두가지 원리적 측면은 일반적으로 시지각의 원리로만 알고 있기 쉽상이다. 그러나 시각적 형태들을 지각하는데 있어서 하나의 '좋은 형태(독/gute Gestalt)' 로서 판단되고 또 그러한 감흥을 감상자에게 유발 시킨다는 것은 감상자의 미적, 조형적 감흥을 충족시켜 준다는 입장에서 한 형태의 조형적 요소로 간주될 수 있다.[11]

네번째로는 일러스트레이션 외에도 제일 많이 적용되는 것으로서 표현기법상의 세련미가 그 기준이 될 것이다. 세련미라는 것은 기준이 모호하긴하나 우리가 흔히 작품의 완성도를 말할 때 그림을 성형해가는 기교라거나 색채의 안배 그리고 채색의 질감 등에 대한 우수성과 양질성을 의미한다. 그리고 작가마다의 특징적 묘사 방법의 세련미 역시 이러한 기준에서 그 여부를 검토해 볼 수 있을 것이다. 작가마다 개발되는 특징적 묘사방법은 '창의성' 이라는 측면에서도 일치하는데,묘사방법 또는 표현기법상의 창의성외에도 일러스트레이션의 공간적 상황적 측면에서 창의적으로 구조지워져 있는지에 대한 여부도 부차적인 평가의 시금석이 될 수 있다. 다섯번째의 요소로는 주로 시사 일러스트레이션에 많이 적용될 수 있는 것으로 해학적인 구조 측면이다. 일러스트레이션이 언어적 기호의 나열에서 흔히 찾아볼수 있는 단순한 정보의 전달만 목적으로 표현되었다면, 그것은 일반인들의 관심을 끌기에는 부족할 것이다.

일반인들의 흥미와 재미를 유발할 수 있는 Illustration은 소통되어져야 할 원래의 내용이 더욱 잘 소통되는 것을 알수 있다. 그것은 Illustration이 복잡하게 표현되었거나, 소위말해서 원칙대로 '딱딱하게' 표현되는 것보다 보는이가 쉽게 이해할 수 있도록 해주는 것도 재미를 유발할 수 있기 때문이다. 따라서 월터(E.Walter)의 견해처럼 도상적 기호는 이해가 복잡한 것들이나 일목요연하지 못한 것들을 더욱 쉽고, 이해가 빠르게 해주는 역할을 행한다는 것과 일맥상통하는 점이라고 판단된다.[13]

4. 한국 시사Illustration의 소통성과 조형성문제

1)시사Illustration의 소통성문제

우리나라의 시사일러스트레이션이 활기를 띄기 시작한 것은 불과 90년대에 들어서서 새로운 시사주간지들이 창간되면서 부터이다. 80년대에 이미 4대 월간지(월간조선, 월간중앙, 신동아, 월간경향)중에서 '월간조선' 과 '월간중앙' 이 표지에 소위 저널리스틱 일러스트레이션을 게재한 이후 이러한 류의 일러스트레이션이 시사잡지 및 시사종합지 등을 통해서 점진적으로 소개가 되어오긴 했으나 일러스트레이션의 질이높아지고 또 그러한 일러스트레이션의 공급매체가 다양화해짐에 따라 많은 일러스트레이터가 이를 통해서 발굴되었다고 볼 수 있다. 그러나 이러한 발굴에도 불구하고 시사일러스트레이션이 가져야 할 중요한 기능인 소통기능이 제대로 발휘하지 못하고 있는 실정이다. 이것은 물론 제작기간이 촉박하거나, 디자인론의 적정성이 떨어지기 때문이라고는 하나, 인쇄된 지면을 통해서 그 결과적인 것만을 주시하는 일반독자의 눈에는 질적으로 느끼지 않을 수 없다.

우선 이러한 부류의 예로서 시사저널에 게재되었던 일러스트레이션(그림1)을 들 수 있다. 〈두 얼굴의 경제단체〉라는 주제하에 정부와 국민들 사이에서 갈 등을 겪는 재벌기업류에 대한 비판적인 내용을 일목요연하게 보여주어야 할 목적으로 제작되었을 것이다. 여기에서는 그러나 직접적 소통이 어려운 형편이다. 오른쪽 아래에 표현된 손을 들고있으면서 화난듯한 모습에 무엇이라고 외쳐대는 무리는 국민이나 소비자라고 어느정도 이해할 수는 있으나 그의 반대편인 왼쪽 끝에 묘사되어 있는 배나온 중년 남성의 모습은 그의 정체를 알아보기가 매우 어렵다. 거기에다 경제단체를 의미해야 할 중앙에는 건물의 형태는 그 의미해석상 더욱 문제를 내포하고 있다. 이를 더욱 자세히 검토해 본다면 왼쪽의 남성은 〈정부〉나 〈권력기관〉을 의미해야하는 것으로 판단이 서게되는데, 이러한 의미를 전해야 할 경우 그 남성의 상의에 〈정부〉나 〈권력〉을 상징할 수 있는 또다른 기호를 등장시켜서 그의 의미가 명쾌하게 전해질 수 있도록 해야 할 것이다. 또 가운데 위치한 경제단체가 말 그대로 두 얼굴을 가져야 한다면, 건물의 모양을 하고 있는 형태의 윗 부분에 같은 건물의 성격을 띤 2개의 형태를 나누어 정부쪽을 향하고 있는 얼굴 부분과 국민쪽을 내려다 보고 있는 얼굴부분에 각각의 의미에 맞는 표정, 즉 눈의 모양이나 눈썹 또는 입의 모양을 통해서 확실한 의미전달이 가능하게 제작될 수도 있었을 것이다.

도상적기호로서의 역할을 해야할 일러스트레이션이 복잡한 내용을 쉽게 그리고 명쾌하게 해주기는 고사하고, 오히려 내용을 읽은 다음 그곳에서 이해한 것들을 가지고 그 일러스트레이션에 등장하는 그림들의 의미를 풀어나가야 하는 역소통적 과정을 마련해주고 있는 것을 볼 수 있다. 표현기법상으로 볼 때는 그 형태감이 별로 복잡하지 않아 독자들이 쉽게 접근해 볼 수 있는 여지가 있으나 실제로 그것이 기능을 발휘하지 못하고 있을 뿐이다.

---

9)-참고 R. Arnheim, Kunst und Sehen, 1978 New York, Berlin.pp. 45.

10) G. Braun, (1983) p. 73

11) 참조, H. Luetzeler, Kunsterfahrung und Kunstwissenschaft, 1975 Freiburg/Muenchen pp. 491
- 참조 J. Hochberg, The Psychophysics and pictorial perception, in: Audio- visualcommun. -Review, Sept./Oct. 1962 Bd. 10 pp. 22 - 54

12) 여기서 "언어적 기호의 나열"은 시사지나 그 외의 신문보지, 학술보지 등(언어적 재미와 기교가 필요한 소설이나 다른 문학 작품이 아닌)소위 딱딱한 내용을 사실 그대로 전달하고자 하는 목적으로 서술되는 문제를 지칭한 것임을 밝힘

13) E. Walter(1974), p. 61

회화에 있어서 이와 같이 線畵(line drawing) 형태의 예를 들어보도록 하겠다. 그림2)는 Paul Klee의 작품으로서 그 제목은 〈괴물아,나의 부드러운 노래에 맞춰 춤을 추어라(Tanz Du Ungeheuer zu meinem sanften Lied)〉이다. 수채화와 유화로 그려졌는데, 그 표현기법상 매우 동심적이고 선적이어서 우리가 쉽게 접근해 볼수 있는 듯 하지만, 그 제목과 비교할 때 그 그림은 매우 어려워지는 것을 알게 된다. 아랫부분의 아주작은 여인의 모습이나 또 그에 비해 엄청나게 크게 묘사된 남성의 모습, 그러나 또 그렇게 위압적인 형태를 취하고 있지 않은 표정에서, 제목에서 풍기는 괴기스러운 분위기 등등. 매우 복잡할 뿐 감상자로 하여금 어떠한 명쾌한 결론에 도달하게 하지 않고 있다. 그러나 번햄(J. Burnham)은 이 작품을 통해 예술작품이 일반적으로 재미와 말장난 그리고 언어적 다의성과 밀접한 연관이 있다고 시사하고 있으니,[14] 그는 이러한 작품에서 그만이 또는 일부의 예술이론가만이 찾을 수 있는 명쾌한 의미를 끌어낸 수도 있었을 것이다. 순수 조형예술작품의 경우 이러한 다의성은 비록 허용이 될 수도 있고,또 흔히 다의성이 없이 작품의 의 미가 지나치게 일목요연하게 그 명확성이 드러날 경우 작품의 깊이가 없다고들 평가하는 경우도 많은 것이다. 반대로 본문의 내용을 함축성 있게 그리고 이해가 쉽게 전달해야할 일러스트레이션의 경우 그 표현물에서 다의성이나 모호성이 드러나게 되면 그것은 실패한 것으로 간주된다. 여기에서는 대상물이 되는 〈정부〉의 이미지로 대변할 수 있는 가시적 특징이 결여되어 있다는 결점과 아울러 〈두개의 얼굴〉이라는 '둘' 이라는 양적인 개념의 특징이 표시물에서 나타나 있지 않고 있다. 다음 2번째의 표지 일러스트레이션에서는 대상의 특징이 파악되지 않은 경우이다. 〈배고픈 大地〉라는 주제하에 뉴스위크의 표지일러스레이션들이다(그림3). 객관적인 입장에서 그저 감상한다는 목적으로 바라볼 경우 통통하게 살이 알맞게 찐 10대 후반의 처녀가 앞쪽에 풍성하게 놓여있는 과일과 야채들 더미에서 하나의 커다란 호박을 집으려고 하는 모습이다. 옷을 입은 모습이 중국여인이어서 중국에서의 식량문제를 거론하는 것일 거라고 쉽게 추측은 되지만, 〈배고픔〉 그리고 〈기아〉라는 개념의 시각적 특징들이 전혀 파악되지 않고 있는 실정이다. 이러한 〈배고픔〉 그리고 〈기아〉라는 개념의 시각적 특징들로서는 남루한 모습의 중국여인이나 또는 배고픔에 허덕이는 어린이의 모습도 있을 것이고, 얼굴의 표정도 먹을 것을 집을려고 하는 애틋함이 있을 수 있고, 풍성한 야채와 과일보다는 〈식량〉이라고 하는 개념을 대표해 줄만한 시각적 요소들이 많이 있을 것이며, 더우기 〈배고픈 대지〉라는 의미를 보다 직접적으로 보여줄 수 있는 시각적 요소로는 '갈라진 논바닥' 등 여러 가지가 가능한데도 불구하고, 이런식의 안이한 표현은 오히려 중국의 실정을 몇 개의 사진으로 조합하여 제시하는 것보다 못한 결과를 초래하고 있다. 이러한 현상은 그저 그림을 '잘(?)' 그린다는 것이 대상의 묘사에 충실한 것과 같다고 여기는 사람들에 의해서 일러스트레이션이 제작될 경우 자주 벌어지는 일들이다. 앞서도 언급했듯이 뛰어난 예술가, 뛰어난 디자이너 또는 뛰어난 일러스트레이터는 그의 주변에 놓여있는 외부세계의 빼어놓을 수 없는 특징들의 파악에 능한 사람들이며, 아울러 이러한 특징들을 표출하는 기교가 뛰어난 사람들이라고 볼 때, 이와같류의 작품은 무능력한 일러스트레이터의 소산이거나 아니면 특징파악에 필요한 절대적 연구시간이 부족했을 것으로 판단된다. 세 번째의 상제목(場題目) 페이지의 일러스트레이션이다. 본 연구일러스트레이션의 소통성에 관한 세 번째 기준에 어울리는 문제로서 객관성을 상실한 경우이다. 시사저널에 〈세대간 인질자〉라는 제목으로 게재된 것인데(그림4), 문제는 여기에 등장하는 한 남성이 양손에 서로 다른 성질의 파이프 형태를 쥐고 있고, 그가 이것을 고민스럽게 바라보고 있는 상황이라고 짐작된다. 〈세대〉라는 것과 〈인질〉이라는 의미처럼 어울리도록 파이프를 선택한 것은 그 개념의 특성을 매우 잘 파악했다고 볼 수 있고, 또 세대간의 격차를 색상으로 보이는 〈관〉과 같은 것으로 여기서는 두 번째의 〈관〉으로 시각적 특징을 파악한 것 역시 잘한 것으로 판단된다. 그러나 문제는 이들 시각적 두요소가 현재 그림상에서 '연결이 되고 있는 것인지' 아니면 서로간에 '지금' 떨어져 나온 것인지에 대한 것은 명쾌하게 드러나고 있지 않은 것이다. 여기서 여러 가지 정황으로 미루어 〈연결시키고자 하는 의도〉가 조금더 우세한 것으로 주장할 수는 있지만 〈연결〉또는 내부로 〈집중〉되는 형태로 표현한 시각물들은 특정한 보조수단 (예를 들어 명확한 방향을 제시하는 화살표나 그와 유사한 성격의 것들)이 없이는 〈분리〉또는 외부로 〈확산〉한다는 의미와 혼동할 수 있는 여지가 많은 것이다. 우리가 일반적으로 명확한 객관적 방향성을 갖게되는 경우는 '좌, 우' 에 대한 방향성과, 표현된 시각적 요소들 간에 큰 것으로부터 작은 것으로 흐르는 방향성 정도이다. 예를 들어 독일의 한 학자가 디자인 전공학생들로부터 얻어낸 실험결과 가 그림4의 a와 b에서 이를 설명해주고 있다.

실험대상자들의 약 60%가 5-a를 돌아오는 것 으로 지각하고 그림 5-b를 나아가는 방향 이라는 전진 방향으로 지각하고 있다고 한다. 그래서 왼쪽의 방향성은 일반인 들에게 이미 인식되어 있는 것으로 상당한 객관성을 띄고 있다. 그러한 객관적 행동방향설정을 뒷받침 해줄 수 있는 것으로는 세계적으로 교통 신호 체제에서 적용하고 있는 오르막 그리고 내리막 의 '경사각도 주의표식' 이 그 예로 들수 있을 것이다. 그림6-a,b는 오르막 길의 경사표시와 내리막 길의 경사 표시이다. 우리들의 교통체제에서 이러한 지표적 기능이 그대로 작용할 수 있는 이유는 바로 우리들에게 자연스럽게 지각되어 존재하는 시각적 형태감의 객관성이 그 바탕을 이루고 있기 때문이라고 말할수 있다. 따라서 그림 4)의 시사일러스트레이션은 이러한 객관성의 측면에서 검토가 제대로 이루어지지 않은 것이다.

이와 같이 형태의 객관성이 결여된 것으로는 그림 7)를 그 예로 들 수 있을 것이다. 그림 7)은 일종의 칼럼기사에 삽입된 일러스트레이션이라고 볼 수 있는데, '5천억의 비자금' 이라는 의미를 시각적으로 보다 명료하게 보여주고자 한 것이라 생각되지만 '비자금'이라는 의미보다는 저축이라는 의미가 강한 돼지 저금통이 그 소재로 등장하게 한 것은 소재의 성격상 객관성이 명백하게 결여되어 있다고 볼 수 있다. 더욱이 '5천억' 이라는 천문학적인 돈의 양을 저금통 속의 동전으로 의미표출을 시도한 것은 문제가 될 수밖에 없는 것이다. 시지각의 습관상 인간은 항상 주제(figure)를 주변과의 연관관계속에서 인식하며 이해한다고 볼 때, 저금통의 크기감 마저 어슬픈 것으로 판단된다. 독일의 시사주간지 '슈테른(Stern)' 에 게재된 돼지저금통의 스케일 그림 8)는 이와 같은 문제를 해결해줄 수 있는 좋은 본보기라고 생각된다. 주제가 되고 있는 돼지 저금통의 스케일이나 또 그 속에 비축되어있다고 생각되는 돈의 액수를 동전이 아니라 지폐로 전환하여 의미표출을 시도 했었다면, 감상자의 이해가 더욱 쉬웠을 것이다.

14) Burnham, Structure of Art, 1971 New York pp 10

2)시사일러스트레이션의 조형성문제

시사일러스트레이션에 있어서 조형성 문제는 앞서 제 3장 2항에서 언급했듯이 조형적 균형에 관한 사항과 시지각에 있어서의 단순화 경향, 그리고 그루핑의 경향과 세련미 또는 완성도의 측면에서 검토될수 있겠다. 우선 그림 9)의 경우 민간기업과 정부간의 서로 상반된 시각차이로 인해서, 기업체의 육성정책이 결과적으로 기업들을 궁지에 몰아넣는 결과를 초래한다는 내용을 시각적 형상물로 표현한 것으로 보인다. 손대신에 장갑이 등장했고, 그 장갑이 민간기업을 상징할수 있도록 장갑의 윗쪽으로는 산업체 라는 것을 읽어ㄴ낼수 있도록 톱니바퀴의 모양이 약간 내다보인다. 그러나 여기에서 일러스트레이션의 소통성에 관해서 검토해 볼 경우 (본 지면에서는 해당사항이 비록 적은 편이지만), 비교적 이해하기 어려울 뿐더러 오히려 소통에 혼란을 초래할수도 있을 것이다. 조형성 문제 중에서도 균형감이라는 견지에서 검토해 볼 경우 이 작품은 우선독자가 오리엔테이션해야할 시각적 방향성을 잃고 있다고 생각된다.

틀이 모양을 한 것이 지니고 있는 방향성과 장갑 윗부분에 약간씩 보여지는 톱니바퀴의 방향성, 그리고 장갑의 끝마디 부분등 어느곳 하나 제대로 일정한 각도를 유지하고 있지않다.

물론 우리가 대상을 지각할 때 물리적으로 보이는 그대로를 생리학적으로 접수하는 것이 아니라 관념적이거나 또는 의지대로 지각하는 것은 사실이다. 그래서 어린이들은 애기가 엄마 뱃속에 있다는 사실을 알게되면 배가 부른 엄마의 모습을 그릴 때 엄마의 부른 배와 그속에 있는 아기까지 선화로 표현해 낸다거나, 또는 오스트레일리아 원주민이 캥거루를 그릴 때 뱃속에 든 새끼 캥거루까지 같이 묘사했다는 사실을 익히 알고 있는 것이다. 그러나 이러한 현상으로 인간이 대상을 경험할 때 대상의 본질적인 것을 경험하게 되고, 그리고 어린이의 경우 다시점적인 경험과 표현을 하게된다는 것을 입증하는 자료가 될 수 있을 지언정 그것이 조형적으로 우수하다는 것을 말해준다고는 볼수가 없는 것이다.[15]

일반적으로 회화와 같은 시각적 조형물에 표현된 형(form)들은 대부분 하나의 고정된 방향성을 갖게 되는 것이 보통이다. 그리고 대부분의 경우 시각적 조형물에 있어서의 조형성은 그 자체의 위치에 따라서 발생하는 무게감에 의해서도 만들어 지지만 그 시각물 자체의 방향성(예. 시선방향, 투시방향, 소실점방향 등)에 의해서도 크게 좌우되는 것을 볼 수 있다. 시각적 조형물에 표현되어있는 조형요소들 자체가 가지고 있는 방향성에 대하여 아른하임(R. Arnheim)은 세잔느의 그림 '황색의자위의 부인초상'을 예로서 설명한 적이 있다. 그는 이 그림에서 전체의 화면을 상하로 나누어주는 어두운 색의 띠와, 살포시 앉아 있는 여인의 형태감, 그리고 손과 얼굴의 형태감, 의자와 인물의 위치감, 목에서부터 어깨선을 따라 양 손에 이르는 형태감 등을 모두 종합해서 일반인의 시아에서는 그저 하나의 부인이 의자위에 앉아 있는 것으로만 지각될 수 있는 그림이 조형적으로는 심오한 의미를 갖게 해줄뿐더러 작품을 구성하는 시각적 요소들을 통해서 제작자(여기서는 예술가를 말함)의 예술적 기량을 판독해 주고 있기도한 것이다.[16]

두 번째로 단순화의 예제가 될 수 있는 것이 그림 10의 경우이다. 잘못된 법적용 이라는 의미에서 제작된 것으로 판단되지만 척도기, 카세트 테이프, 그리고 인물의 위치관계가 공간감이 없어서 모두가 한덩어리로 읽혀질 수가 있다. 즉 실제의 세계에서는 이 모든 대상물들이 별개의 것이지만, 단지 그림으로 그려진 세계는 제한된 상황에서 판독 되기 때문에 표현기법상의 문제가 발생되면 있는 그대로를 지각하는 수가 흔히 있는 것이다. 척도기에 부착된 얼굴의 모양은 붙어있는 형태가 아니면 척도기의 힘에 의해서 얼굴이 일그러진 것처럼 이해되어질 수도 있는 것이다. 그림11에 제시된 일러스트레이션도 이와 마찬가지로 단순화의 경향과 그루핑의 경향에 의해서 검토되어질수 있는 사항이다. 대학모가 대학교를 의미하는 것은 바람직하나 거기에 꽂혀있는 망치,삼각자,펜 종류는 그저 꽂혀있거나 달려있는 것처럼, 또는 대학모 자체가 그와같은 형상을 하고 있는 것처럼 느껴질 수도 있을 것이다. 다시 말해서 대학모 자체가 그렇게 생긴 것으로 인식될 수도 있다는 것이다. 대학모 자체가 가지고 있는 성격도 평면적이고, 또 그 주변에 등장한 시각적 요소들 역시 평면적이어서 상호간의 이질적 관계성을 부각시켜 별개의 그룹으로 지각할수 있게끔 해야할 것이다. 아울러 이러한 류의 일러스트레이션 역시 시사지의 한 페이지를 장식하는 그래픽적 효과가 더욱 부각되는 것을 볼수 있다.

그림 12)는 한겨레 21의 표지 일러스트레이션이다. 대학졸업여성들의 취업문제를 그 주제로하여 제작된 사례로서 표지에 제시되어 있는 헤드라인이 없이는 해독하는데 다분히 어려움이 따르는 일러스트레이션이라고 볼 수 있다.

여기서 사용된 시각적 요소들은 주제를 설명하기에 비교적 적절하게 선정되었다고 볼 수 있으나 요소들을 표현하는 기법이나 그 조합방법등에서 미흡한 인상을 주고 있다. '대학졸업'이라는 내용을 시각화 하기위해 학사모를 선정하고, '여성'이라는 내용을 얼굴선 옆으로 늘어뜨린 긴 머리로, 그리고 '취업'이라는 내용을 사무용 회전의자로 시각화 한 것과, 몇 개의 흰색과 녹색의 선 만으로 '여성'이라는 개념을 보편화 시킬 수 있는 대담성 등을 보아 보다 우수한 구조를 제작해낼 수 있었을 것으로 여겨진다. 그러나 여기에 제시된 결과물은 전체적 형태감을 일목요연하게 인식할 수 없게 되어있다.

시지각의 원리상 그루핑이 잘 되지 않는다고 볼 수 있다. 더욱이 단순성의 문제에 있어서도 이 일러스트레이션은 다른 것들 보다 매우 간략한 성격의 조형요소를 활용하고 있지만, 전체적인 형태감을 읽어낼 수 있는 요소들의 소속감이나 일체감이 결여되어있기 때문에 내용해독에 불편함이 따르는 것은 물론 이려니와 오히려 복잡하게만 느껴질 뿐이다. 이 것은 수잔 카레이(S. Carey)의 실험을 통해서도 입증되었듯이 시각적으로 간결하고 단순하다고 느껴지는 것은 조형적 요소의 개수와는 무관한 것이다.[17]

따라서 요소가 비록 간략하게 사용되었으나 명쾌한 구조와 주제를 찾기에는 그저 복잡할 따름이다.

다음으로 조형성 판단의 기준으로서의 세련미 또는 완성도에 관한 것으로서 그림13)이 그 적절한 예가 될 것이다. 사진의 조합같은 인상을 주는 일러스트레이션으로서 '공연윤리와 돈봐주기'라는 주제하에 시사저널에 게재되었던 것이다. 이 형상은 표현기법상의 세련미를 갖추지 못했다고 볼 수 있다. 필름부분의 형태감과 가위의 형태감에서 동일성이 결여되어 있다. 여기에서 말하는 형태감은 일단 線적인 의미에서이고, 톤이나 질감의 측면에 있어서도 흔히 우수한 일러스트레이터가 해낼 수 있는 개성적이고 특징적인 묘사기법이 결여되어 있다. 오히려 이러한 측면에서는 앞서 언급한 그림 11)의 경우가 세련되게 소화해 내고 있는 것을 볼수있다. 즉 나름대로의 작가적이고 개성적인 해석 방법이 부족하다. 이에 비해서 그림3 이나 그림14), 그리고 그림15) 등에서

15. 참조 R. Arnheim(1978), pp. 51
16. R. Arnheim(1978), pp. 11
17. 참조 C. Alexander and S. Carey, Subsymmetries, In: Perception and Psychophysics, 1968Bd. 1 pp. 73 - 77

는 작가의 개성적이며 독창적인 해석방법과 표현방법 등을 쉽게 찾아보세된다. 더욱이 그림 12)에서는 의미상의 문제인 동시에 소통상의 문제로 발생되고 있다. 현재의 상황은 '돈으로 넓힌' 또는 '돈으로 쌓여있는' 가위가 필름을 자르는 모습이다. 그러나 주제의 내용은 돈 때문에 필름을 자르지 못하는 현상을 밝히고자 하는데 내용소통이 오히려 역행되고 있는 것이다.

그림 14)의 경우는 '삼성' 과 '현대' 라는 두 공룡재벌과의 경쟁을 주제로하여 제작된 일러스트레이션이다. 얼핏보면 사진과 그림의 합성같은 이미지를 주어 포토 몽타쥬 기법을 사용한 것 같다. 그러나 시세히 관찰해보면, 컴퓨터에서 모두 조합하여 마티에르 효과를 준 것으로 여겨진다. 그 주제가 내포하고 있는 것들을 각 요소별로 시각화하는데는 비교적 잘된 것 같으나 문제는 표현기법이나 구조면에서 세련미를 갖지 못한다는데 있다. 우선 '공룡' 이라는 이미지는 대체로 거대한 것으로 보편화되어 있는데 비해 소실점이 공룡의 아랫부분이 아니라 건물의 꼭대기 부분에서부터 감상자의 시선이 머무는 곳마다 놓여있기 때문에 그 스케일 면에서 시각적 효과를 얻을 수가 없다.

대상의 크기를 느끼는데에 있어서 우리들은 일반적으로 자신의 습관적 눈높이에서부터 시작하는 경향이 있는 것이다. 습관적 눈높이보다 위의 것은 크게 보이고 아래의 것은 작게 보이게 된다. 거대한(?) 공룡의 몸체를 그려놓고도 그 스케일 면에서 효과를 얻지 못하는 두 번째 요인은 공룡의 머리하고 합성된 두 재벌총수의 얼굴과의 스케일이 어울리기 때문인 것으로 판단된다. 표현기법상에서도 일러스트레이터나 예술가들이 어떠한 사상이나 또는 대상물을 화면에 옮겨 제작할 때 그들 개인만이 구사할 수 있는 독특한 마티에르로 표현하기 마련인데, 그러한 관점에서 매우 부족함이 돋보일뿐더러, 공룡의 높이감을 표현하기 위해서 재벌의 목부분에 에어브러쉬 효과를 주어 구름처럼 보이게 한 것 같은데 이것또한, 명쾌한 구름이라는 형태감이 없기 때문에, 감상자의 체험과정을 복잡하고 답답하게 만들어주고 있는 것으로 판단된다. 아울러 두 재벌의 얼굴의 방향과 표정은 주제가 암시하는 '전쟁' 이라는 이미지와는 거리가 멀게 표현되었다는 것을 한 눈에 알 수 있을 것이다.

형태의 해석상에서 본다면 그 세련미가 그림 15에서 더욱 돋보인다. 이와같이 세련미가 떨어지는 일러스트레이션은 시사지에서 흔히 찾아볼 수 있는 것이다. 일러스트레이션에 있어서 조형미가 결여될 경우 일러스트레이션의 소통상의 문제와 어우러져 내용의 소통에 커다란 문제가 이와같이 발생할 수가 있는 것이다. 일러스트레이션이 주는 해학적이고 재미있는 측면은 작품자체의 이해와 내용의 해독에 막대한 영향을 미치고 있다고 앞서 언급 했듯이, 그림 15)는 에이즈에 대한 경고로서 '생명의 근본까지 위협한다' 라는 주제하에 제작된 일러스트레이션이다.

일러스트레이션만으로는 그 의미를 이해하기가 매우 곤란하다. 의미상의 문제는 고사하고 표현하는 방식이 매우 혐오스러울 뿐이다. 에이즈에 관한 일러스트레이션은 대단히 많은 편이나 이처럼 의미소통이 어렵고 습뜨한 표현은 아마 없을 것이다. 그림 16),17)은 외국의 사례이다. 그림 17)은 얼마나 재미있고 익살스러운가! 시사일러스트레이션은 이와같이 우수한 조형적 질을 가져야할 것이며 아울러 재미와 흥미를 돋구어줄 수 있어야 우리의 시각적 환경은 개선이 될 것으로 판단된다.

5. 결 론

이상에서 살펴본 것과 같이 일러스트레이션에 관한 제반사항이 그의 소통성에관한 측면에서나 그리고 조형성에 관한 측면에서 분석이 가능하다는 사실을 본 연구를 통해서 확인할 수 있었다. 이와 아울러 우리나라의 시사일러스트레이션이 이미 시작단계 또는 도입단계를 넘어서 이제 활발한 발전의 단계에 들어섰어야 하는데도 불구하고 이와 같은 문제점들을 아직도 안고 있다는 사실은 우리 일러스트레이션계는 두 말할 나위도 없이 전체 시각디자인계에도 심각한 문제가 아닐 수 없다. 일러스트레이션이 단지 하나의 감정적 표현을 하는 형태의 시각물이 아니라 의미소통의 기능을 가진 하나의 중요한 시각적 매체로서 의 기능을 가지고 있는 한 그리고 그러한 것들이 모여서 우리들에게 시각적 환경을 마련해주는 역할을 하는 한 우리나라의 일러스트레이터들은 더욱 분발하여야 할것이며, 우리들 일반인 - 동시에 그러한 시각적 매체의 소비자인 우리들이 이와같은 작업에 깊은 관심을 가져야할 것으로 판단된다. 그래서 이러한 시각적 매체의 제작환경과 또 일러스트레이션의 소비환경이 마련될 때 앞으로의 시사일러스트레이션은 크게 발전할 것이다.

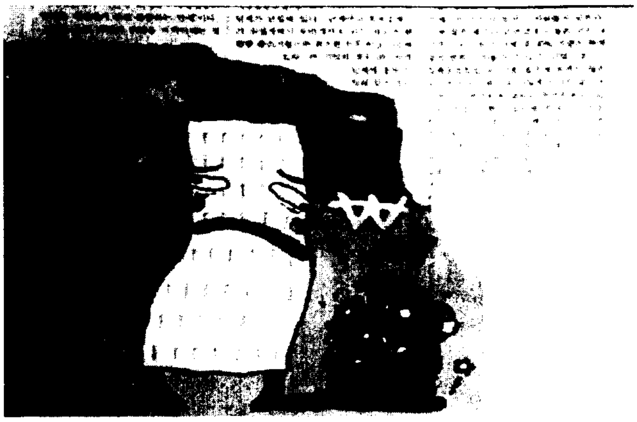


그림1) 두 얼굴의 경제 단체 / 시사저널

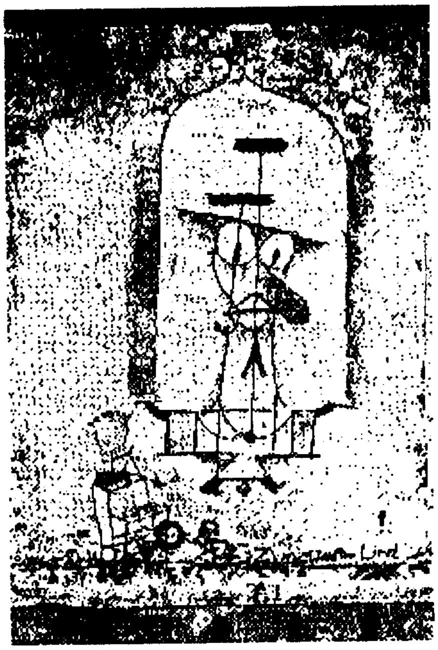


그림2) Paul Klee, Tanz Du
ungeheuer zu meinem sanften tied

그림3)Newsweek 紙

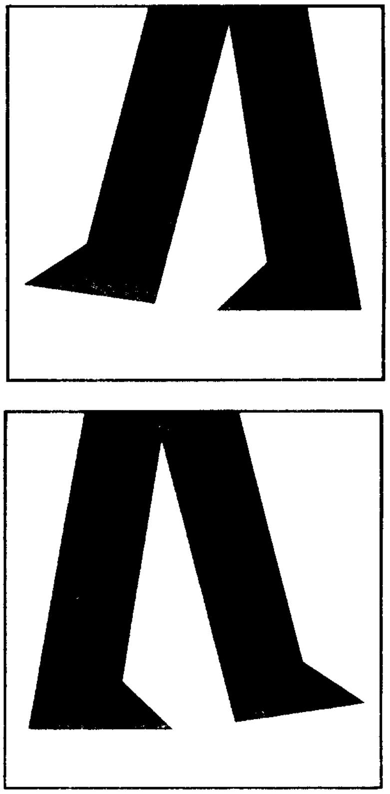
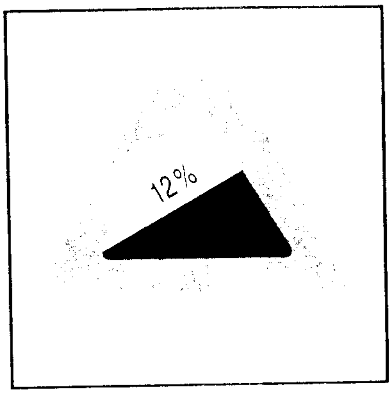


그림 5) a.기형 . b.신조

그림4) 세대간 연결자 / 시사저널



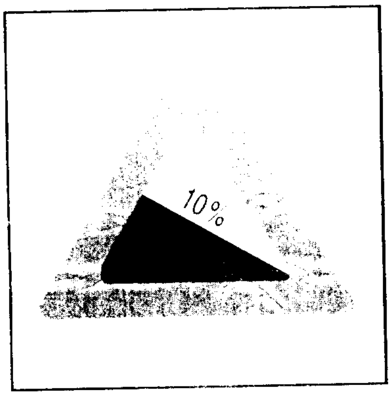


그림 6) a.오르막 / b.내리막 경사 도로 표지

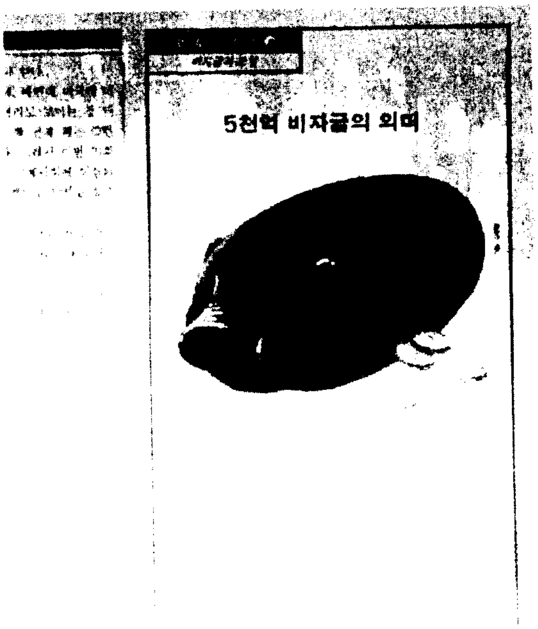


그림 7 [illegible]

그림 8) 광고일러스트레이션 / STERN

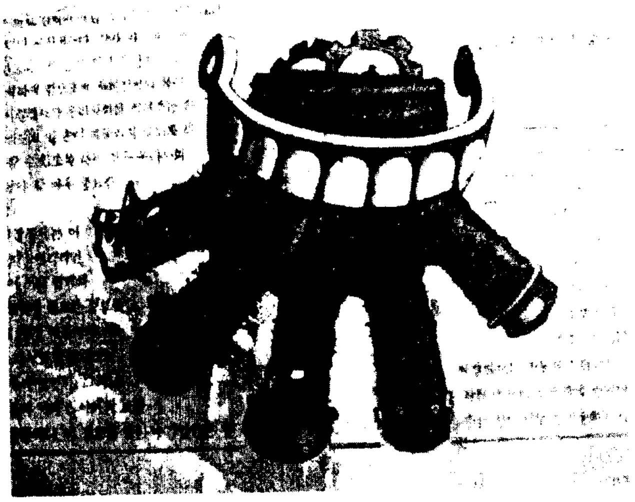


그림 9) 민간기업과 정부 / 한계레21

그림10) 잘못된 법집행 / 주간조선

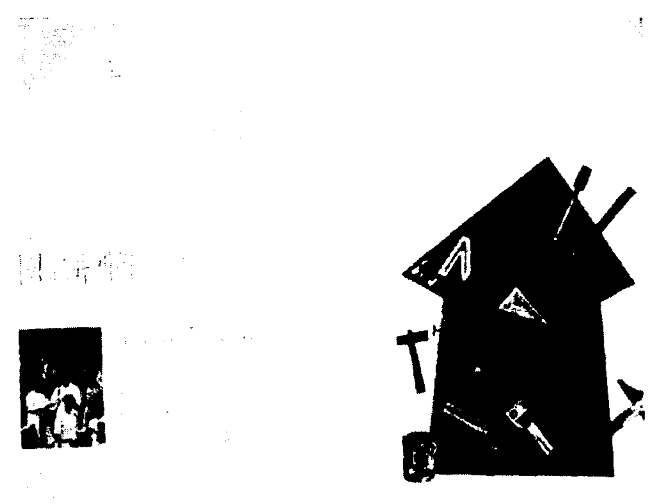


그림11) 대학교육개혁 / 뉴스플러스

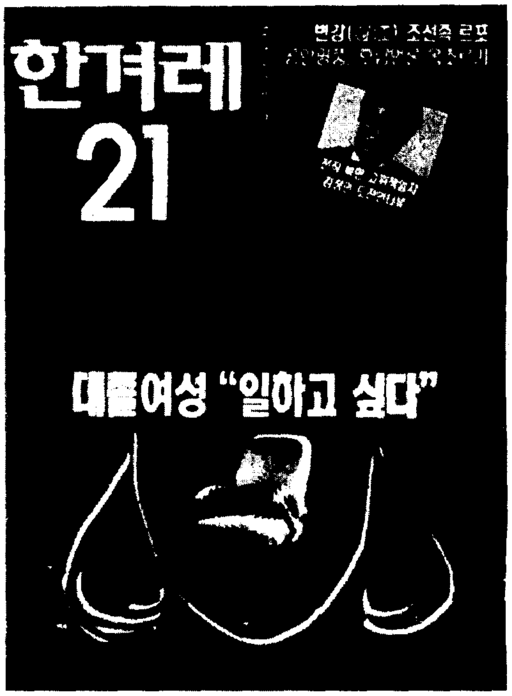


그림12) 여성 대졸취업문제 / 항계레21

그림13) 공연윤리와 돌봐주기 / 시사저널

그림14) 공룡재벌 / 한겨레21

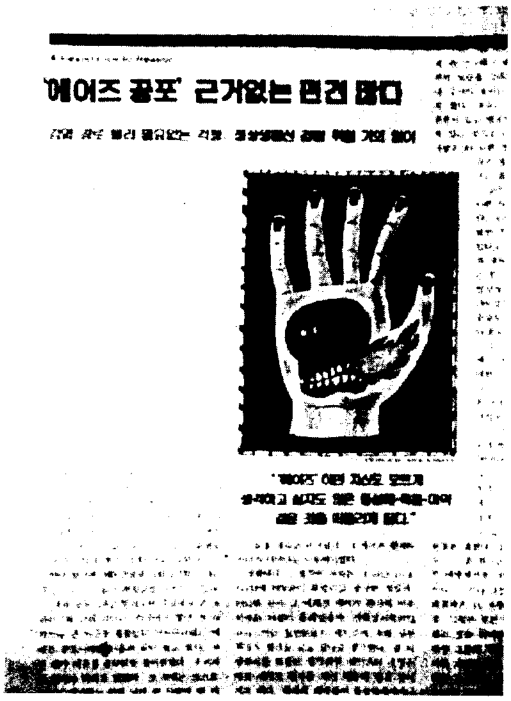


그림15) 에이즈 공포 / 뉴스위크

그림16) AIDS경고 / Work Book

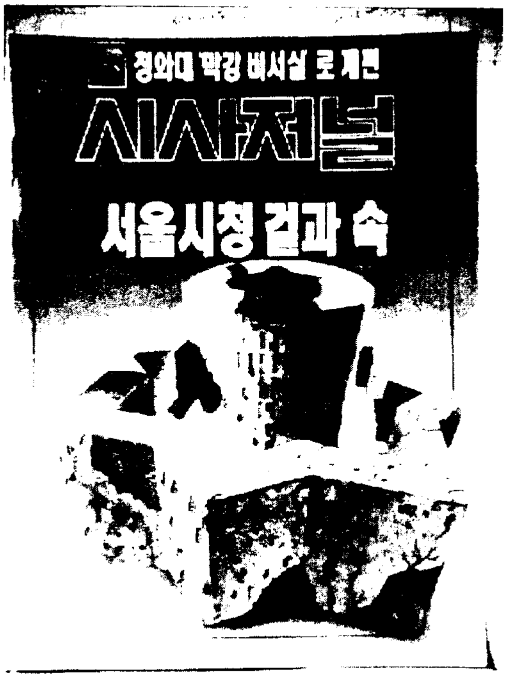


그림17) AIDS[illegible] / [illegible]