

실내환경 조성을 위한 Visual Communication Design 연구

- 그래픽 심벌의 사인시스템 중심으로 -

A Study of Visual Communication design in Creating Interior Circumstances

- Focused on the Graphic Symbol Sign System -

유수상* / Yu, Soo-Sang

김상근** / Kim, Sang-Geun

정재은*** / Jung, Jae-Eun

Abstract

The People usually adapt themselves to circumstances and its changes. In some cases they are try to improve it for better comfortable living environment.

However, various factors such as a building's own character, cultural symbolism cause some problems in creating interior environment because of inappropriate visual communication. It is general fact that the problems of visual environment objects have not been solved organically under the total environmental concept.

In this paper, I try to find out how graphic symbol sign system, a visual transfer process between people and physical environment facts, work on creating interior environmental analysis current cases and propose a solution.

키워드 : 실내환경, 시지각, 심벌

1. 서론

1.1 연구의 목적

인간은 그 자신이 의식하던 의식하지 못하던 간에 항상 환경 속에 있고 환경은 인간을 둘러싸고 있다. 즉, 자기가 사는 환경의 변화에 적응하며 경우에 따라서는 환경에 작용하면서 쾌적한 환경을 꾸미려고 노력한다.

그러므로 인간은 환경과 상호 반응하는 창조적 과정 속에 생활해 나간다고 할 수 있으며 인간이 외부로부터 받아들이는 정보의 대부분이 시각에 의존하므로 그 상호반응은 시지각(Visual Percetion)에 의한 전달과정(Communication Process)을 형성하며 그 시각적 커뮤니케이션은 시각전달 디자인 과정을 통해서 실체화된다고 할 수 있다. 바람직한 시각적 커뮤니케이션은 기능의 효율성을 높이는 동시에 미적인 쾌감과 즐거움을 느끼게 하며 생동감 있는 문화적 특색으로 동일성(Identity)을 부여하고 있는 것이다.

그러나 현실적으로 실내환경을 조성하는데 있어서는 그 건축물의 고유한 성격, 문화적 상징성 등의 여러 요소가 부적절한 시각적 커뮤니케이션 때문에 부담스러운 문제를 안고 있다. 이는 시각적 환경 대상물들의 문제가 근래까지 환경이라는 총체적인 개념아래서 유기적으로 해결되지 못하고 있기 때문이다.

이에 본 연구는 이러한 노력의 일환으로 실내환경 조성을 위한 시각전달 디자인의 기본적인 수단인 그래픽 심벌의 사인시스템에 대한 현황과 문제점을 조사, 분석하여 그 개선 방향을 제시하는데 연구의 목적이 있다.

1.2 연구의 방법

본 연구는 시지각 대상인 물리적 환경요소와 인간 사이의 시각 전달 과정인 그래픽 심벌의 사인시스템이 실내환경 조성을 위한 요소와 이미지에 어떻게 작용하는지 그 특성을 살펴보고 다음과 같은 방법을 제시하고자 한다.

첫째, 실내환경을 해석하면서 실내환경이 주는 시각적 전달요소가 인간에게 어떻게 지각되는가를 유추해보고 그에 따른 전달과정을 제

* 정회원, 경북전문대학 산업디자인과 겸임교수

** 정회원, 장안대학교 산업디자인학과 겸임교수

*** 정회원, 상지전문대학 산업디자인과 강사

1) 김중근, 실내디자인 총론, 기문당, 1994, p.541

시한다.

둘째, 상징언어로서 그래픽 심벌 개념과 기능, 조건 그리고 실내환경과의 관계를 알아본다.

셋째, 실내환경 조성을 위한 사인 시스템의 현황 분석과 개선방안을 제시하여 실내환경 조성을 위한 충분히 적용될 수 있음을 증명하려 한다.

2. 실내환경의 시각적 요소

2.1 실내환경의 해석

환경은 크게 자연환경과 인공환경으로 나누어 볼 수 있다. 자연환경은 우주의 생성과정에서 자연적으로 이루어진 환경이고 인공환경은 자연물을 소재로 하여 눈에 보일 수 있도록 만들어진 물리환경과 인간사회의 질서와 능률을 위해 인간상호간의 계약으로 형성된 사회환경으로 구분이 된다.²⁾ 즉, 환경이란 생성의 원인과 성격에 따라 자연환경과 인공적·물리적 환경 및 사회환경, 셋으로 구분시킬 수 있는 것이다.

실내환경은 자연환경의 구조적 형태와 생태적 원리에 맞추어 인간의 거주와 활동을 보다 편리하게 할 수 있도록 이루어진 대표적인 인공환경에 속한다.³⁾ 또 실내환경은 물리적 환경과 심리적 환경으로 구분된다. 물리적 환경은 환난, 밝기, 조용함 등이 감각을 통해 인체에 전달되면서 외계의 기상적 조건에 크게 영향을 받는다. 외계의 자연과 차단된 일정한 환경 내에서 이들 인자의 변화에 따라 인간의 심리적 상태와 행동에 변화를 초래하므로 적절한 수준을 유지해야 한다. 그리고 심리적인 환경은 공간의 크기, 스케일감, 형태, 색채, 배치에 관계하여 시각에 영향을 미친다.

이처럼 실내환경은 인공환경 중 시지각 대상인 물리적 환경요소에 의해 구성되는데 그 구조나 형태 자체에 대한 이미지에 의하거나 의도적으로 시각을 언어화 하는 과정을 통하여 시지각 대상으로 구체화된다. 이렇게 구체화된 대상은 정보로서의 효율이나 조형적 가치에 대한 질을 지니게 된다.

실내환경은 접근하는 관점에 따라 세 가지로 해석되어지는데,⁴⁾

첫째, 실내환경을 공간적 구성으로 파악 접근하는 방법이다. 이는 실내환경 요소의 질과 양에 대해서 관심을 가지며 이러한 공간으로 구성되는 어떤 상태를 실내환경이라고 본다.

둘째, 실내환경을 문화적으로 파악하는 접근방법이다. 실내환경을 문화요소 내지 문화 복합으로 파악하여 문화환경으로 이해하고자 하는 태도이다.

셋째, 실내환경을 인간의 의사전달 행위 및 그 과정으로 파악하는 접근방법이다. 실내환경을 비언어적 전달매체로 해석하는 관점이

2)김안제, 자연환경과 인공환경, 월간조선, 1981. 9, p.58
3)윤장섭, 주거학, 교문사, 1997, p.55
4)이명구, 도시환경 조성을 위한 시각디자인 연구, 건국대학교 학술지, 1988, p.53

라고 할 수 있다.

이상과 같은 해석은 어느 관점에 더 비중을 두고 접근하느냐에 따라 분석된 것일 뿐 개별적인 방법 어느 하나만으로는 실내환경을 올바르게 파악할 수 없다. 그러므로 실내환경은 세 가지 방법 모두의 종합적인 견지에서 인식되어야 할 것이다.

2.2 시각적 전달의 요소

실내환경은 그 자체로서 존재하는 것이 아니라 인간의 시지각을 통하여 인지되는 상호반응의 과정에서 비로소 의미를 갖게 된다.

즉, 실내환경의 시각적 전달요소가 자극의 형태로 눈에 감각되어 인상작용을 유도하며 우리가 체험한 사건이나 사물을 통해 인지한 사실에 대해 의미를 설정하는데 이 과정을 정리하여 보면 다음과 같다.

1. 자극 : 시각적 전달요소로 이루어지는 정보
2. 지각 : 자극에 대한 인간의 일차적 반응이며 심리적 과정
3. 인지 : 정보처리, 의미부여, 상징화 같이 인간 내부의 심리적 과정 이와 같이 지각과 인식의 과정은 시각적 전달수단의 요소로 부터 시작되며 이 요소는 개념요소, 시각요소, 상관요소로 구분되어진다. 개념요소는 점, 선, 면, 형을 말하며 디자인의 기본요소에 해당한다. 시각요소는 형태, 크기, 질감, 규모와 비례, 통일성과 균형, 운동으로 디자인의 기초원리에 해당되며 실제 실내환경에서 중요한 시각요소이다. 상관요소는 형태의 상관관계나 위치에 관계된 요소로 방향, 위치, 공간, 중량 등이 포함되는데 방향이나 위치 등은 감지할 수 있으나 중량감은 그냥 느껴지지만 할뿐이다.

이러한 시각적 전달요소는 공간적 배열이나 또는 상징화에 의해서 구체적인 정보로 인식되어지는데 이 과정에서 어떻게 눈이 시각경험을 유기화 하는가에 대한 구체적 해석에는 형태 심리학⁵⁾ 이론이 유효하다.

형태 심리학에서 형태지각을 위해 정리된 이론으로는 단순성과 최소의 원리⁶⁾ 그리고 형의 정리법칙이 있어 시각적 전달요소가 우리에게 어떻게 지각되는가 이해하는데 도움을 준다.

1. 단순성과 최소의 원리
 - ① 시각 대상의 변화 또는 차이가 적을수록 쉽게 이해된다.
 - ② 규칙적인 것과 대칭적인 것이 도형으로 인지되기 쉽다.
 - ③ 균등한 폭을 갖는 도분이 도형으로 이해되기 쉽다.
 - ④ 짙은것과 싸여진 것에서는 싸여진 면이 도형으로 이해되기 쉽다.
2. 형의 정리규칙

5)형태심리학 : 개개의 시각 이미지가 구성되어 인간의 시각을 형성한다는 구성주의 이론에 대한 반론으로서 1920년대 이후 독일과 오스트리아에서 Max Wertheimer, Kurt Koffka 등이 중심이 되어 발전되었는데 그 요점은 첫째, 시각 이미지의 부분들은 명확한 구성요소로 분석, 평가 될 수 있다라는 점과 둘째, 시각 이미지의 전체는 그 시각 이미지의 부분의 합과 다르고 더 크다라는 데 있다.
6)유한태 역, Graphic Design과 Visual Communication의 요점, 장미사, 1983, p.8.

- ① 근접성 : 가까운 곳에 있는 것은 상호 동일한 것으로 정리한다.
- ② 식이성 : 닮은 성질을 가진 요소는 거리가 떨어져 있어도 하나로 정리되기 쉽다.
- ③ 완결성 : 완결되지 않은 형태나 도형이 제시되면 완결되지 않은 부분은 보완 정리하려 한다.
- ④ 연속성과 규칙성 : 연속되거나 규칙성을 지닌 형태는 쉽게 정리된다.

3. 실내환경과 시각전달 디자인

3.1 시각전달 디자인

실내환경의 정보는 대부분 비언어적인 시각적 요소에 의한 정보전달에 의해서 이루어지며 이를 효율적이고 아름답게 실체화시키는 구체적인 방법이 바로 시각전달 디자인이다. 시각전달 디자인은 산업적인 생산, 분배 과정에서 광고매체로서의 회화적인 표현수단이나 문자 또는 일러스트레이션을 사용한 것에서 그 원형을 찾을 수 있으며 상업적으로 대중화되면서 대중 정보전달(Mass Communication)의 수단으로 발전되어 왔다.

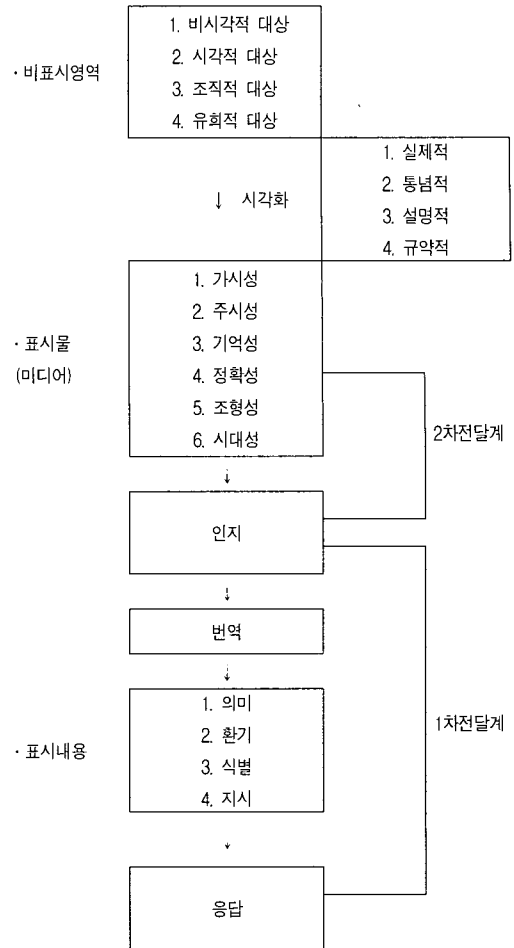
그러나 오늘날에는 매스 미디어의 발달에 따른 영역의 확장과 대상 전달이라는 수단이 갖는 특성 때문에 단순한 상업적 차원을 넘어 공공의 이익에 관계되는 문화적, 사회적 기능을 갖게 되었다.

이와 같이 시각전달 디자인은 미적 가치의 요구뿐만 아니라 사회의 여러 가지 정보(신문, 잡지, 광고, 영상, 환경장식)를 합리적으로 시각언어화 하는 과정으로 인간의 감각에 소구하는 형식을 통해서 의도된 합리적 반응을 유도하는 유기적인 시각 구성의 도구이며 전달과 설득뿐만 아니라 인간 생활의 안전과 능률에도 관계한다.

즉, 사람과 사람 사이가 기호에 의해 의미를 전달하는 과정이라고 규정을 지을 수 있다. 넓은 의미로의 인간과 환경 그리고 개체 내⁸⁾에서의 심리적 전달까지도 포함하고 있다.

<그림 1>에서처럼 시각전달 디자인은 전달하고자 하는 내용을 시각적인 매체를 이용하여 무엇인가의 특정한 표시물로 만들고 그 표시물은 그에 따라 일련의 반응을 불러일으키는 것을 말한다.

비표시 영역의 첫째는 비시각적 대상인데 이것은 눈에 보이지 않는 세계를 시각화하는 경우이다. 추상적 상태의 것을 시각화한 모든 영역을 의미한다. 둘째는 시각적 대상인데 누구나 알기 쉬운 형태를 그려서 당시의 가장 일반적인 패턴으로서의 시각적 인식물을 제시하는 것이다. 셋째는 조작적 대상으로 사용하기 위하여 만들어내는 표시물을 말한다. 화살표나 교통표지처럼 표시물 자체에는 만들어내는 표시물을 말한다. 화살표나 교통표지처럼 표시물 자체에는 실제적인



<그림 1> 시각 커뮤니케이션의 흐름⁹⁾

설명이 없지만 약속화되거나 관습화된 도형을 의도적으로 설정하는 경우가 여기에 해당된다. 넷째는 유희적 대상으로 이것은 전달에 있어서 보고 즐기는 방향으로 세련되어진 많은 것들이 여기에 해당된다.

표시물은 어떠한 관점에서 평가받아야 하는가에 대해 언급하기로 하고 표시물이 전달의 목적을 효율적으로 달성하기 위한 최소의 필수조건은 다음과 같다.¹⁰⁾

- 가시성 : 형태, 색상, 문자 등이 시각정보로서 보고 판별하기 쉽다는 것을 말한다.
- 주시성 : 표시물 쪽으로 시선을 유도하는 기능을 말한다.
- 기억성 : 정보를 정확하고 인상깊게 기억시키는 것을 의미한다.
- 정확성 : 보내려고 하는 정보에서 다의성, 즉 혼란을 일으키는 요소를 최소화시킨다는 것이다.
- 조형성 : 표시물이 시각적으로 아름다운 것을 뜻하는데 시각정보가 범람하는 현대사회의 경우에 질서 있는 미의 창조는 매우 중요하게 고려되어야 한다.
- 시대성 : 그 시대 대다수 사람들의 취미나 기호에 맞고 나아가 이를 세련된 방향으로 이끌어 나가는 것을 의미한다.

7)정시화, 현대디자인 연구, 미진사, 1980, p.63

8)개체 내 커뮤니케이션 : 자극에 대한 반사운동으로 사고나 행동으로 행해지는 행위를 말한다.

9)박선의, 최호천, 시각커뮤니케이션 디자인, 미진사, 1991, p.14

10)박선의, 최호천, 시각 커뮤니케이션 디자인, 미진사, 1991, p.16

이러한 시각디자인에 의한 시각 커뮤니케이션은 그래픽 심벌을 그 수단으로 해서 이루어지며 사인 시스템이 있다.

그래픽 심벌이 실내환경 조성을 위한 사인 시스템의 기본수단은 다음과 같다.

1. Sign의 형태와 Lay - out
2. Lettering
3. Color
4. Illustration, Graphic symbol
5. 주위 환경과의 조화

3.2 상징언어로서의 그래픽 심벌

모든 커뮤니케이션은 기호를 매개로 하여 이루어진다. 기호를 그 발생에서 생각해 볼 때 시그널 → 사인 → 심벌 순의 계열이 된다.¹¹⁾

시그널은 감각적 레벨의 것이고 사인은 시그널 보다 발달된 약간 구체적인 것이다. 무엇인가를 지시하는 기능을 갖고 있으며 자연적 사인과 인위적 사인으로 분류할 수 있다. 심벌은 그림, 언어 등과 같이 물건과의 대응이 없어지고 대상을 상징하며 더 나아가 폭넓은 의미를 포함하는 것을 말한다. 이미지를 전달하는 도구라고 말할 수 있는데 표현적인 것과 추론적인 것으로 나눌 수 있으며 상징언어를 표시하고 있다.

그래픽 심벌은 이와 같이 상징화된 표현 중에서 어떤 개념을 내포하고 있는 시각적인 이미지를 도형화 한 것을 말하며 인간의 사고와 경험을 토대로 만들어진다. 즉, 물리적 환경이나 사회적 환경에 대한 인간의 사고와 경험을 언어화된 상징 또는 시각화된 상징으로 구체화하여 커뮤니케이션을 형성하였고 특히 시각화된 상징은 문자의 탄생 훨씬 이전에 의미를 전달하는 도구로 사용되었다.

그러므로 그래픽 심벌의 역사는 인류의 출현과 함께 시작하였다고 할 수 있다. 이것은 인간이 서로의 의사전달을 가장 정확하고 빠르게 할 수 있는 수단이라고 보여진다.

현재 사용되고 있는 그래픽 심벌에 해당하는 용어는 매우 다양하며 범위 또한 상당히 넓다. 예를 들어 그림문자, 심벌, 사인, 시멘토 그래픽, 아이소 타입 등이 있는데 이들은 거의 유사한 의미를 지닌 채 사용된다. 물론 세밀한 특성들로 구분되지만 이러한 용어의 혼용은 간혹 잘못 이해되어질 우려가 있으며 따라서 그래픽 심벌이라는 명칭으로 통일하여 사용하는 것이 가장 적당하리라고 본다.

그래픽 심벌은 시각전달의 기능을 목적으로 하기 때문에 본다는 것을 전제로 하여 실질적인 방향을 결정하여야 한다. 특히 그래픽 심벌은 누구나 쉽게 이해할 수 있으며 그 의미와 내용을 논리적으로 이해시키는 것보다 직감적으로 인식시킬 수 있도록 해야 한다.¹²⁾

(1) 그래픽 심벌의 기능과 조건

그래픽 심벌은 정보를 즉각적이고도 의미심장하게 전달해야 하며 미

적인 수단으로 주의를 끌어야 한다는 조건이 요구된다. 때문에 그래픽 심벌은 보는 사람의 심리 현상에서 작용하는 형태에 대한 반응과 기억의 효과를 고려하여 디자인되어야 한다. 그리고 그래픽 심벌은 그 역할을 바람직하게 수행하기 위해 작업에 사용될 때 다음과 같은 기능과 조건이 갖추어져야 한다.

① 기능

시각언어로서의 그래픽 심벌이 갖는 기능은 다음과 같이 두 가지로 나눌 수 있다.

· 안내의 기능

박람회나 올림픽 등의 행사에 사용되는 각종 심벌과 안내표지의 일부가 이에 해당되며, 일반 대중이 쉽게 이해할 수 있도록 어떠한 것을 나타내서 알리는 기능을 말한다.

· 명령의 기능

행위 유도의 기능이라고도 할 수 있으며 도로표지의 일부와 금연표지 등이 이에 해당된다. 이것은 인간이 의무적으로 지켜야 할 행동을 유도하는 기능을 말한다.

② 조건

그래픽 심벌은 일반 대중이 갖고 있는 공통 분모적 감각에서 출발되어야 한다. 즉 대부분의 사람들로 하여금 보다 정확하고 빠르게 읽을 수 있도록 보편성 있게 제작되어야 한다. 그래픽 심벌이 그 역할을 충실히 수행하기 위해서는 다음과 같은 몇 가지의 조건을 필요로 한다.

· 대중적이고 공통적이며 사용하기에 편리해야 한다.

· 의미가 쉽게 전달되어야 하며 보는 사람이 상징대상과 동일시 인식해야 한다.

· 구성이 간결, 명료하여야 한다.

· 세련된 디자인으로 주목성이 높아야 한다.

· 가독성이 높아야 하고 혼동에 의한 오독이 없어야 한다.

· 보는 사람으로 하여금 그것에 따라 행동하도록 해야 한다.

(2) 실내 환경과 그래픽 심벌

오늘날 사회구조는 나날이 복잡해지고 있으며 이러한 환경 속에서 생활하는 인간은 환경 적응에 대한 심리적인 불안감을 은연중에 지니게 된다. 이는 실내 환경에서 이루어지고 있는 커뮤니케이션 자체가 다양해지고 그 방식 또한 복잡해짐에 따라 많은 사람들이 정보인식에 자신감을 상실하게 되어 나타나는 증후군이라 할 수 있다.

이와 같이 사회구조가 복잡해짐에 따라 더욱 복잡한 의사전달 체계가 요구되는 것은 필연적이며 더불어 의사전달 기능을 갖는 시각언어의 형성은 더욱 완전해져야 한다. 그러므로 그래픽 심벌은 실내 환경에 대한 인간의 적응력을 높이는 방향으로 디자인되어야 하며 이에 의한 기능을 강화시켜야 한다.

실내환경에서 그래픽 심벌의 상징적 표현으로 구체화되는 대표적인 것은 사인 시스템(Sign System)이다. 사인 시스템은 실내환경과 통일된 조화를 이룰 때 환경화가 가능하며 효율적인 전달체계 이상의 분화적인 환경요소로 인식되고 단순히 지시하는 것보다 체계적으

11)이건호, 디자인 통론, 유림문화사, 1996, p.143

12)박선의, 최호진, 시각커뮤니케이션 디자인, 미진사, 1991, p.125

로 행위를 유도하는 것이 바람직한 것이다.

그래픽 심벌의 사인 시스템은 실내환경 안에서 효율적인 커뮤니케이션의 수단으로서 뿐만 아니라 매마른 인간 생활에 감성적인 즐거움을 줄 수 있는 도구로서 인간 중심적인 방향에서 디자인되어야 할 것이다.

3.3 실내환경과 사인 시스템

사인은 그래픽 심벌의 수단으로 실내외에서 불특정 다수의 대상에서 일정기간 메시지를 전달하는 시각 표현물이라 정의할 수 있다. 유도, 안내, 지시가 사인의 기본적인 기능이지만 지금에는 환경의 장식기능, 아이덴티티 기능을 첨가해 종합적인 정보기능을 갖는 매체로서 폭넓은 의미를 갖는다고 할 수 있는 것이다.¹³⁾

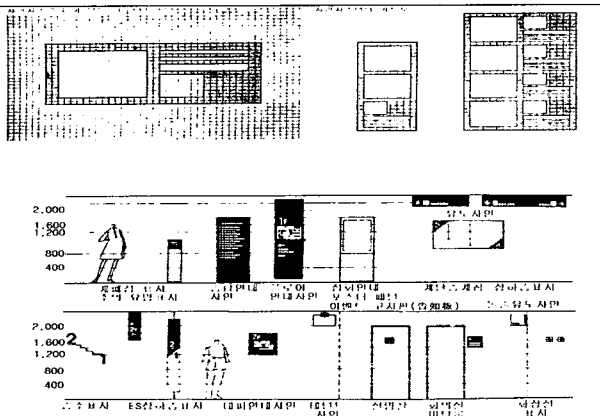
사인은 시각에 고통을 주는 것이라고 인식되기도 하지만 이제 실내환경에서 빼놓을 수 없는 한 부분이 되어버렸고 실내환경을 조성하는데 있어서는 이미지를 전달해주는 기능과 동시에 업무 및 사용자들의 이용을 극대화 할 수 있는 요소가 된다.

그러나 단순하고 비합리적인 조형이나 도배하듯 밀집되어 설치된 모습 등 여러 가지 문제가 상존해 있음은 간과할 수 없는 것이다. 이에 본 연구는 실내 환경 조성을 위한 사인물들의 현황을 파악하고 개선 방안을 제시해 보고자 한다.

(1) 현황 분석

① 사인의 형태와 레이아웃

사인의 형태는 대부분 <그림 2>와 같이 장방형이거나 정방형의 변형으로 이루어졌으며, 이는 건물의 내부 구조나 주위의 사인 등과



<그림 2> 86'아시아안 경기대회 실내 사인 시스템의 기본 모듈(상) 공공건물 내의 사인 setting form(하)¹⁴⁾

같이 시각적 통일이 쉬우며 벽면 공간을 최대한 활용할 수 있기 때문인 것으로 보인다.

② 문자체

사인들의 문자체는 대부분 고딕체¹⁵⁾로 되어 있으며 표기는 한글

13)김중근, 실내디자인 총론, 기문당, 1994, p.543

14)김중근, 실내디자인 총론, 기문당, 1994, p.544

15)이명규, 도시환경조성을위한시각디자인연구, 건대학술지, 1988, p.70

위주로 되어 있으나 최근에는 영문체 혼용이 늘고 있다. 고딕체의 선호는 명시성이 높아 사인의 문자체로 적합하기 때문이기도 하지만 작업자의 단순 반복적인 자세로 디자인하기 때문에 고딕체가 많이 사용되는 것으로 보인다.



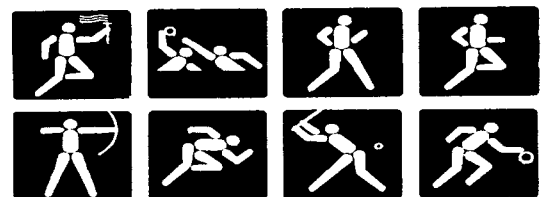
<그림 3> 사인의 문자체

③ 색 채

전체적으로 백색 계통의 색이 사인에서 많이 사용되는데 이는 건물의 명도 대비가 강하게되는 색으로 사인의 필요조건인 명시성을 충족시키고 다른 색과의 조합했을 때도 명시성을 보조하는 바탕의 역할을 하기 때문인 것으로 보인다. 기업의 사인 시스템은 그 기업 고유의 지정 색채가 있어 그에 알맞은 배색으로 색채계획을 통일시키고 있다.

④ 그래픽 심벌, 일러스트레이션

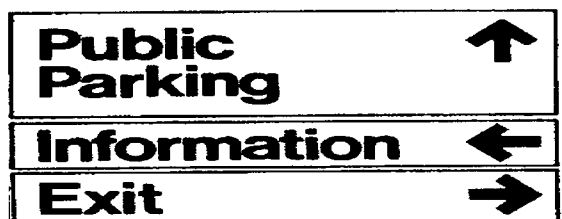
사인에 있어서 그래픽 심벌은 아직 이미지에 의한 소구보다 언어적 표현에 치중하는 경향이 있고, 슈퍼 그래픽 개념의 도입과 슈퍼 포토등 새로운 표현 방식의 활용으로 일러스트레이션 사용이 많아지고 있으며 현대적인 감각의 간결함과 감각적인 경향의 표현으로도 사용하고 있다.



<그림 4> 그래픽 심벌과 일러스트레이션

⑤ 주위 환경과의 조화

환경과의 조화는 주위환경을 고려한 사인디자인과 설치장소에 의해 결정되는데 제한된 공간에 주목성을 높이기 위해 사인의 크기를



<그림 5> 주위 환경과의 조화

최대화 하거나 노출시켜 시각에 혼란을 가져오는 경우가 많았다.
 이는 주위 사인과의 시각적 혼란을 초래해 공간의 구성미를 약화시키고 밀집된 인상을 가중시킨다. 또 복잡하여 문자까지 여백을 거의 두지 않은 예가 많아 인식도는 물론 가독성까지 떨어지고 있다.

(2) 개선방안
 사인은 「상쾌하고 눈에 띄는」 디자인이어야 한다. 사인디자인을 개발함에 있어서는 실내 환경이나 건축공간 속에 하나의 환경미를 창조한다고 하는 전제를 갖는 것이 중요하다.

사인에 기능과 종류에는 우선 기본적인 물체 기능으로서 표시, 안내, 주제 등의 기능을 들 수 있다. 그러나 이밖에 사인디자인 시스템의 중요한 기능으로서 잊어서는 않되는 것이 실내건축공간을 표현하는 이미지 기능과 환경미를 창조하는 환경 기능이다.

실제로 사인디자인 시스템을 개발하는 경우에는 시스템으로서의 연관성을 갖게 하는 동시에 사인이 알기 쉽고 눈에 잘 띄게 하거나 가능한 한 실내건축공간의 개성을 표현하는 성질 등에 주의하지 않으면 않된다. 따라서 개선방안은 다음과 같이 제시하고자 한다.

① 형태 및 레이아웃

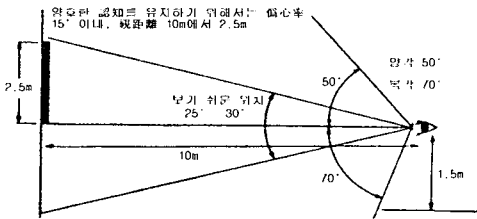
사인은 실내환경 형성의 일부로서 혹은 기업의 아이덴티 기능에 더해 종합적인 정보기능을 가지는 모체로서 중요한 역할을 한다. 건물내의 구조나 주변과 조화를 이루고 단조로운 형태 일변도에서 벗어나 시인거리와 각도 또는 필요로 하는 주목효과를 감안하면 보다 개성적인 전달내용의 이미지에 부합되는 형태나 형식으로 다양화할 필요가 있다.

② 문자

사인 문자의 시인도에는 여러 조건이 관계된다. 문자의 크기, 굵기, 시인거리, 스피드, 환경의 복잡성, 조명과 빛의 상태, 문자와 바닥과의 관계, 심리적 조건 등이 있으며 사인의 설치 위치와 문자의 관계는 다음과 같다.¹⁶⁾

· 실내 부분(4m이하)에 있는 표시-시거리 20m 이내 문자의 크기는 높이 8cm가 기준이다.

사람의 시점은 <그림 6>에서와 같이 바닥면보다 1500mm의 높이로 설정하고, 시점을 중심으로 하여 양각 50°, 복각 70°로 시야를 정하며 또한 시점을 중심으로 하여 상시선과 하시선을 합하여 25-50°가 가장 보기 쉬운 위치이다. 시거리가 짧아도 좋은 경우에는 보다 장식성이 높은 문자의 사용도 무방하다.



<그림 6> 시거리와 사인의 표시 위치¹⁷⁾

③ 색채

실내환경의 종류에 따라 다소 차이가 있지만 색채의 유목성¹⁸⁾이나 명시성만을 의식한 보색대비, 명도대비보다는 중명도, 중채도의 배색으로 명쾌하면서도 차분한 표현이 필요하다. 흰색보다는 같은 색 계열의 폭넓은 색을 사용하는 것이 좋고, 저명도, 저채도 위주의 색채 사용은 실내환경을 어둡고 무겁게 느껴지게 하므로 밝고 동일한 색상의 활용이 요구된다. 그리고 기억색¹⁹⁾이나 색채에 의한 구체적, 추상적 연상을 감안하여 전달하고자 하는 이미지와 사인의 색상을 동일화시키는 것이 효과적인 것이다.

사인 제작시 색상의 수는 주위의 환경과 조화를 이루도록 결정하고 좁은 면적의 사인일 경우 임팩트가 강한 색상의 단순한 사용이 효과적이며 전달내용이 많을 경우 색상을 이용하여 시각적으로 정리하는 것도 필요하다. 디렉토리도 방향 표시와 같은 색으로 구분하면 좋은 이미지를 심어줄 수 있다.

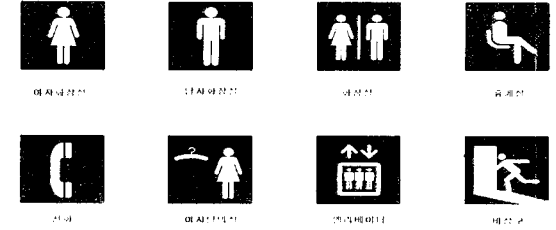
참고로 백색 바탕, 흑색 문자에 비해서 흑색 바탕, 흰색문자는 밝은 장소에서 약 10%, 어두운 장소에서는 10-20%정도 사인도가 떨어진다는 데이터가 있다.²⁰⁾



<그림 7> 색채의 개선방안

④ 그래픽 심벌, 일러스트레이션

사인에 있어서 심벌이나 일러스트레이션은 설득하는 방식의 일방적인 소구형식보다는 내용을 함축성 있게 표현할 수 있고 미적 조화를 줄 수 있는 이미지를 통한 전달방식이 좋을 것이다. 또 심벌을 병용하는 경우는 항상 문자사인의 우측에 붙이고 화살표는 반대쪽에 붙이는 것이 좋다.²¹⁾



<그림 8> 그래픽 심벌과 일러스트레이션

⑤ 실내 환경과의 조화

사인과 실내공간과의 상호 연관된 유기적인 연결성은 자연스러운 시선의 흐름의 유도가 바람직하나 실제 이를 통제하는 것이 불가능

18)유목성 : 어떤 주의를 기울이지 않는 사람의 눈을 끄는 성질. 유채색 배경에는 황색의 유목성이 높고 청자색은 배경에 관계없이 유목성이 낮다.
 19)기억색 : 어떤 대상에 대해 사람들이 가지고 있는 관념적인 색
 20)김중년, 실내디자인 총론, 기문당, 1994, p.545
 21)안성언역, 기업문화 혁신을 위한 CI 전략실무, 1994, 윤기업문 화연구원, p.520.

16)야마구찌 모토, 점포디자인, CM 비즈니스, 1993, p.139.
 17)상업건축 자료집성, 상업건축사, 1984, p.42

하므로 자율적인 노력이 필요하다.

시야와 사인의 표시위치와 사인의 각도 등이 검토되어야 하는데 인간의 정상적인 시각 범위에 의하면, 전면 사인을 볼 수 있는 시각 범위는 약 60° 정도이며 좋은 시인각도는 사람의 자연적 시선에 약 10° 를 초과하지 않는 것이 좋다.²²⁾ 그리고 중심사인을 지상으로 부터 160cm의 높이에 설치하고 상하에 사인을 첨가한다. 화살표는 사인의 좌나 우로 통일하여 설치한다.

실내건축공간 등의 사인디자인 시스템이나 외관 Facade의 디자인에서 통일된 이미지를 연출한다.

따라서 지역이나 환경과의 조화가 아름답게 요구되고 있다. 즉 사인이나 실내환경디자인으로서의 기능과 역할이 요구된다는 것이다.

때문에 사인은 궁극적인 건축 계획, 설계의 요소로 파악하여 디자인되어야만 좋은 환경의 조성이 마련된다. 그리고 그래픽 디자이너, 실내 디자이너, 건축가와의 팀웍에 의한 작업이 요구되며, 과거 경험의 근거와 판단에서 이루어져야 한다고 본다. 가장 좋은 사인 시스템의 최종 목표는 가능한 가장 적은 수량의 사인으로서 사인문제점들을 해결하는 것이다. 물론 경제적인 여건이나 이해도의 부족 등 장애요인이 있지만 실내환경을 조성하기 위해서는 그 개선에 적극적으로 참여해야 할 것이다.

4. 결론

우리 인간은 시각적 커뮤니케이션에 의한 인간과 인간, 인간과 자연의 상호반응 과정을 통하여 발전하여 왔다.

근래에 우리 실내환경에서 나타나고 있는 여러 가지 부정적 현상들 중에서도 특히 환경과 인간의 부적절한 시각전달 체계에서 오는 혼돈과 추악함 등은 시각전달 디자인의 관점에서 정리, 해결되어야 할 문제이며 이는 소극적인 개선의 방향에서가 아니라 오히려 적극적인 시각 전달 디자인 문화의 창조라는 방향에서 해결되어야 할 문제인 것이다.

이러한 의미에서 그래픽 심벌의 사인은 커뮤니케이션의 개별적 요소를 파악할 것이 아니라 총체적인 환경개념 안에서 상호 유기적인 현황으로 이해되어야 할 것이다. 사인의 여러 문제, 즉 다양성의 부족, 의미 무관함, 레이아웃 문제, 그리고 그것들이 이루는 시각적인 연속성의 단절 등에 대한 해결책도 사인 그 자체에서만 모색될 수 있는 것이 아니다.

그 결과로 실내환경 조성을 위한 그래픽 심벌의 사인은, 첫째, 단조로운 형태 일변도에서 벗어나 시인거리와 각도, 주목 효과를 감안하여 보다 개성적인 전달내용의 이미지에 부합되는 형태로 다양화해야 한다.

둘째, 문자는 시인도에서 여러 조건이 요구된다. 문자의 크기, 굵

기, 시인거리, 스피드, 환경의 복잡성, 조명과 빛의 상태, 문자와 바닥관계, 심리적 조건 등을 고려하여 효과적인 문자를 사용하도록 한다. 타요소와 비슷하면 이미지 효과가 방해받기 때문에 독립성을 유지하기 위해 어느 정도의 영역을 확보해 두어야 한다.

셋째, 색채는 유목성이나 명시성만을 의식한 보색대비, 명도 대비보다는 동일색 계열의 폭넓은 색을 사용하고 전달하고 하는 이미지와 사인의 색상을 동일화시키도록 한다.

넷째, 심벌은 설득하는 방식의 일방적인 소구형식 보다는 내용을 함축성 있게 표현할 수 있고 미적 조화를 줄 수 있는 이미지를 통한 전달 방식이 되어야 한다.

다섯째, 실내환경과의 조화는 사인과 실내공간과의 상호 연관된 유기적인 연결성을 주어 자연스러운 시선의 흐름을 유도시켜야 한다. 중심사인은 지상으로부터 160cm의 높이에 설치하고 상하에 사인을 첨가한다. 화살표는 사인의 좌나 우로 통일하여 설치한다.

이상으로 살펴본 환경 그래픽의 요소들과 문제점들은 개별적인 시각 요소로서가 아니라 총체적인 환경개념의 현황이나 인자로 파악되어야 할 것이며, 따라서 실내 환경 조성을 위한 시각전달 디자인 작업은 환경 관련 각 분야의 상호보완 안에서 이루어져야 할 것이다. 그래픽 요소와 환경 디자인의 접근은 필수적이므로 그에 적합한 대안의 방안을 제시함에 의의를 두며 적용 사례가 늘어나 새로운 실내 환경 조성을 위한 문화가 창출되기를 기대한다.

참고문헌

1. 김중근, 실내디자인 총론, 기문당, 1994.
2. 박선의, 최호천, 시각커뮤니케이션 디자인, 미진사, 1991.
3. 박 흥, 실내디자인의 이해, 기문당, 1994.
4. 야마구찌 토모, 점포디자인, CM 비즈니스, 1993.
5. 오인옥, 실내디자인 개론, 기문당, 1992.
6. 유한태 역, 그래픽 디자인과 비주얼 커뮤니케이션의 요점, 창미, 1983.
7. 이건호, 디자인 통론, 유럽 문화사, 1996.
8. 이효일 역, DECOMAS, 문향각, 1987.
9. 정시화, 현대 디자인 연구, 미진사, 1980.
10. 꾸뎀 편집실, NOTES ON DESIGN, 토탈 디자인, 1990.
11. 이명구, 도시환경 조성을 위한 시각디자인 연구, 건국대학교 학술지, 1988.
12. 종합 디자인, 1986, 12호.
13. 산업 디자인, 1988, 통권 100호.
14. 월간 인테리어, 1998, 5호.

<접수 : 1998. 11. 5>

22)이명구, 도시환경 조성을 위한 시각디자인 연구, 건국대 학술지, 1988, p.70