

논문접수일 : 2014.03.19

심사일 : 2014.04.05

게재확정일 : 2014.04.26

잠재의식적 상상력을 통해 전개되는 시각디자인

Reflections on Visual Communications Design in Terms of the Subconscious
Imagination and Modern Thought

홍 동 식

부경대학교 시각디자인학과 교수

Hong Dong-sik

Pukyong National University, Dept. Visual Communications Design

* 이 논문은 2012년 정부(교육부)의 재원으로 한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연구임
(NRF-2012S1A5A2A01017613)

1. 연구 목적 및 방법

2. 잠재의식적 상상력의 개념사적 고찰

- 2.1. 잠재의식의 상상 이론
- 2.2. 잠재의식을 활용한 예술적 접근
- 2.3. 초현실주의적 사고-오토마티즘, 데페이즈망

3. 현대 시각디자인의 고찰

- 3.1. 인쇄매체의 탄생과 전개
- 3.2. 아방가르드와 이후의 시각디자인 전개
- 3.3. 서양철학과 시각디자인의 접목

4. 잠재의식적 상상력을 통해 전개되는 시각디자인

- 4.1. 예술적 비순응주의
- 4.2. 그리드시스템의 탈출
- 4.3. 시각디자인에 있어 잠재의식적 상상력의 도입
- 4.4. 현대미술과 디자인의 경계

5. 결론

참고문헌

논문요약

잠재의식적 상상력은 아방가르드를 통하여 미술가들과 디자이너들에게 쉽게 다가오며 필요 이상의 표현의 자유를 선사하였다. 그리고 근대 프랑스 철학들은 100여년의 짧은 시각디자인의 역사(석판화를 통한 인쇄기술의 등장을 시각디자인의 시발로 간주)속에서 가장 큰 이론적인 모태로 형성되었다. 이러한 철학을 기초로 시각디자인은 단순한 이미지 전개가 아니라 언어와 텍스트로는 접근할 수 없는 실체를 드러내는 내면적 주체성을 강조하는 커뮤니케이션을 요구하고 있다. 본 연구에서는 현대 시각디자인에서의 잠재의식적 상상력과 탈형식적 표현에 초점을 두고 고찰하며, 미학적으로는 反유미주의를 겸비한 풍토적 디자인 성향을 고찰하는 가운데 현재의 탈형식주의적, 근대 서양철학을 통한 연구방법은 어떠한 가능성을 지니는지에 대하여 살펴보고자 한다. 그 중에서 초현실주의(Surrealism)의 대표적인 사고인 무의식과 잠재의식의 확장으로 이어지는 상상력의 표현은 근대 서양철학을 통한 시각디자인의 표현과도 연계된 연구가 가능하게 된다. 다양한 비평과 해석을 통해 현대 커뮤니케이션 디자인에서의 탈형식주의적 디자인의 표

현이 모더니즘을 탈피하기 위한 또 다른 몸부림으로서, 혹은 후기모더니즘에서 파생한 새로운 모습으로서 여하한 의미를 지니는 지에 대해 모색하고 문제점을 논구한다.

주제어

잠재의식, 그리드 시스템, 텍스트

Abstract

Subconscious imagination presented the freedom of expression to artists and designers through the avant-garde. Also, the philosophy of modern France was placed as the most influential basis of thinking in the rather short history of visual design of around 100 years (depending on the perspectives, the introduction of lithography, the new printing technology, has been viewed as the starting point of the visual design). Based on these principles, rather than a simple image deployment, the visual design takes the role of a communication tool as its most fundamental purpose by emphasizing inner identity which is inaccessible by language and texts. This study will focus and contemplate on subconscious imagination and de-formal expression in the area of modern visual design, and will consider the tendency of vernacular design with anti-aestheticism. At the same time, this study will look into what possibilities the research method through de-formalistic modern Western philosophy may have. Particularly, the study will show how surrealistic thinking leading to the expansion of the subconscious and the unconscious and the expression of imagination through it have expanded the expression domain of the visual design. Through various interpretations and evaluations, this study will explore and discuss whether de-formalistic expression of the modern communication design is another struggle to break from the modernism or whether it encompasses any meaning as a new form derived from the post-modernism.

Keyword

Subconsciousness, Grid System, Text

1. 연구 목적 및 방법

시각디자인은 20세기 이후 과학과 인쇄기술의 발달로 인하여 다양한 표현 방법이 가능했다. 그러나 1970년대 이후의 시각디자인은 이전의 객관적이고 보편성을 지향하는 근대적 양상에 억눌려 디자이너 개인의 개성의 표출이 어려운 시절이 있었다. 포스트모던과 함께한 시각디자인의 표현양상은 객관적이며 보편적인 조형미에서 탈피하기 위해 현대미술이라는 예술의 형식을 빌려서 보다 더 개방적, 전위적, 포괄적이며 한층 더 독창적이고 주관적 표현들이 그래픽 디자이너들에게 다양한 방법으로 시도되어 왔다. 이와 같은 현대 시각디자인의 표현양상들은 여타의 현대미술의 미학적 전개와 같은 맥락으로 해석할 수 있다. 그 중에서 초현실주의(Surrealism)의 대표적인 사고인 무의식과 잠재의식의 확장으로 이어지는 상상력의 표현은 근대 서양 철학을 통한 시각디자인의 표현과도 연계된 연구가 가능하다. 이는 그리드 시스템에 의존한 시각디자인과는 다른 새로운 표현양식으로 조망된다.

본 연구에서는 현대그래픽 디자인에서의 잠재의식적 상상력과 탈형식적 표현에 초점을 두고 근대 서양 철학과 접목하는 시각디자인의 조형적 요소를 아우르는 데 목적을 둔다. 미학적으로는 반유미주의를 겸비한 풍토적 디자인(Vernacular Design) 성향 또한 고찰하는 가운데 잠재의식적 상상력이 현재의 시각디자인의 전개에 어떠한 가능성을 제시하는지에 대하여 살펴보고자 한다. 다양한 비평과 해석을 통해 현대 커뮤니케이션 디자인에서의 잠재의식적 상상력의 연장이 되는 시각디자인의 표현이 모더니즘을 탈피하기 위한 또 다른 형식으로서, 혹은 후기모더니즘에서 파생한 새로운 형식으로서 여하한 의미를 지니는 지에 대해 모색하는 계기가 된다. 이러한 연구를 통하여 정통 시각디자인의 이론과 표현은 상반된 잠재의식의 상상력으로 표현된 시각디자인의 전개가 현시대의 시각디자인에 있어서 전 세계의 대표적 양식이 된 스위스의 국제양식과 어떠한 상관관계가 그리고 다른 패러다임을 제시하고 있는지를 연구하는 계기를 마련한다.

연구 방법으로는 내면세계와 정신세계를 작품으로 접목한 초현실주의의 잠재의식적 상상력의 개념사적 연구를 선행한다. 현대 그래픽디자인의 표현양상 있어서 많은 그래픽디자이너들이 염원한 탈형식과 그리드에서 해방된 잠재의식과 무의식적 상상력의 표현이라 여기며, 내적인 면을 표출한 표현양식에 대해 이론적으로 검토한다. 초현실주의 작가들의 예로 호안

미로를 비롯한 오토마티즘(Automatism)¹⁾을 통한 낮설게 하는 형태의 창작행위를 현대 그래픽디자인에서 어떻게 접목할 수 있는지 연구한다. 그리고 해체주의의 대표 철학자인 자크 데리다, 리오타르의 송고주의 사상과 함께 초현실주의적 상상력의 표현과 접목됨을 살펴봄으로써 현대 그래픽디자인의 특성과 구조, 성격 등을 분석한다.

2. 잠재의식적 상상력의 개념사적 고찰

2.1. 잠재의식의 상상 이론

잠재의식은 어떤 경험을 의식적으로 한 후, 그 경험과 관련된 사물·사건·사람·동기 등과 같은 것이 일시적으로 기억·감지되지 못하고 있으나 그것이 필요하면 다시 기억재생을 할 수 있는 상태를 말한다. 흔히 전의식(preconscious)이라고도 하며 무의식과 의식의 중간과정으로 간주한다고 서울대학 교육학용어 사전에 표기되어 있다.

잠재의식적 상상력은 아방가르드를 통하여 더욱 미술가들과 디자이너들에게 쉽게 다가오며 필요 이상의 표현의 자유를 선사하였다. 그 중에서 다다이즘(Dadaism)과 초현실주의는 시각디자인의 표현에 지대한 영향을 끼쳤다. 그리고 근대 프랑스 철학들은 100여년의 짧은 시각디자인의 역사(석판화를 통한 인쇄기술의 등장을 시각디자인의 시발로 간주)속에서 가장 큰 이론적인 모태로 형성되었다. 이러한 철학을 기초로 시각디자인은 단순한 이미지 전개가 아니라 언어와 텍스트로는 접근할 수 없는 실체를 드러내는 내면적 주체성을 강조하는 커뮤니케이션을 요구 하고 있다.

모든 국가와 민족은 그 나라를 대변하는 문화를 가지고 있다. 심지어는 작은 부락과 마을에서도 고유의 풍토적인 스타일을 가진 문화적 산물들을 가지고 있다. 커뮤니케이션을 위한 디자인은 대부분 문자로 표현되어 그 뜻을 전달시키거나 단순한 일러스트레이션들이 주를 이룬다. 커뮤니케이션디자인은 고대사회를 거쳐 현재로 오며 다양한 모습으로 표현 되었으나 현대 예술운동(Modern Art Movement)의 큰 파도와 함께 모더니즘과 후기 모더니즘을 거치게 되며 더욱 진보된 모습으로 메시지를 전달하게 되었다. 실용성과 효율성을 주창하는 모더니즘의 세계에서 해체주의적 디자인은 하위문화와 지방색이 강해 전혀 환영받지 못하는 경향이 있었으나, 후기 모더니즘과 포스트

1) 오토마티즘(모든 습관적 기법이나 고정관념, 이성 등의 영향을 배제하고 무념무상의 상태에서 손이 움직이는 대로 그리는 것) -세계미술용어사전, 1991, 월간미술

모더니즘(Post Modernism)에서는 표현의 중립과 자체 개성의 존중으로 인하여 많은 디자이너에게 새로운 패러다임으로 다가오기 시작하였다.(홍동식, 2011, p.3)

잠재의식적 상상력에 의한 시각디자인의 창작력은 미국과 전 세계 그래픽디자인과 디자인 교육에 있어 새로운 화두를 선사한다. 잠재의식과 무의식적 상상력으로 '보이지 않는 것의 존재를 표현 하는 것', '현시하지 않는 대상의 존재를 현시하는 것'은 다분히 시각디자인에서 새로운 개방을 제시한다. 시각디자이너들에게 관념과 현실을 자유롭게 넘나들면서 현시하지 않는 추상적이고 비구상적 대상들에 대한 시각화를 통한 현시가 현대미술에서의 막연한 추상성보다도 훨씬 더 자유로운 활동일 것이다. 디지털이라는 새로운 미디어는 오랫동안 모더니즘의 규범에 얽매어 있던 디자이너들에게 창의력과 실험정신을 자극하는 모태가 되었고 디자인 작업과 제작 공정의 통합으로 그래픽 디자인에 관련된 많은 부분에서 자유로움을 누렸다. 그 반면에 포스트모던에서의 탈구성적 요소들은 오랜 전통의 모더니즘의 규범과 미학적 가치 판도를 바꾸는 요소로도 변신 되었다. 현대 시각디자인에서도 전통적인 그리드 시스템의 개념이 서서히 무너지고 극단적이고 실험적이며 즉흥적인 표현들이 늘어나게 되었다. 이러한 것은 한편으로 새로운 그래픽 스타일의 등장으로 받아들여지며 포스트모더니즘과 근대 서양 철학을 반영함으로 젊은 디자이너들에게 카타르시스를 느낄 수 있게 만들었다. 그러나 상대적으로 시각디자인에 있어서 맹목적인 장식성이 난무하게 되고 상업적인 출판 비즈니스에 치중한 나머지 격에 맞지 않은 작업들이 많아지고 있다.

2.2. 잠재의식을 활용한 예술적 접근

정신분석학자 프란츠 융(Franz Jung)은 그러한 우연의 일치를 '보다 포괄적이며 포착, 이해 불가능한 의식상의 꿈과 같은 관련사항들 간의 유인력'으로 언급한 바 있다. 다다이스트들은 우연은 예술적 표현에서 필연적 만남으로 여기며 꿈에서 일어나는 듯한 연상활동을 이론적으로 정립하고 또 원인이 없는 관계들을 지배하는 법칙을 찾으려고 하였다. 우연이란 1900년에 지그문트 프로이트(Sigmund Schlomo Freud)가 발견하였던 '잠재의식'이었다. 현대 그래픽 디자인 작업속에서도 우연적 연상활동과 잠재의식이 발휘되어 그래픽적 요소로 표현된다. 우연을 통해서 합리적인 것과 의도적으로 결별하는 활동이 있음으로써 다다이즘(Dadaism)에서는 새로운 예술형식과

소재가 갑작스럽게 증식하기 시작했다. 그 후 수년간 어떤 기법, 어떤 절차에도 편견을 가지는 법 없이 예술가들은 개별 예술들의 한계를 심분 뛰어 넘게 되었다. 즉 다다에서는 회화에서 조각으로, 그림에서 인쇄술, 콜라주에로, 사진에서 포토몽타주에로, 추상적 형식에서 두루마리로 이어진 이미지로, 두루마리에서 영화에로, 릴리프에로, 발견물에로, 레디메이드에로 나아갔다. 예술들 간의 경계가 철폐됨으로서 화가들은 시에, 시인들은 회화에 관심을 가졌다.(한스 리히트, 1985)

다다이스트들은 전쟁으로 인한 궁핍과 공허감, 그리고 허무주의에서 인간성을 회복시켜 줄 수 있을 그 무엇을 찾지 않을 수 없었다. 그들에게 필요한 것은 무의식적인 것과 인식적인 것, 천국과 지옥간의 균형이었고, 선입견과 우연을 묶는 새로운 통일성이었다. 사상의 합리적인 엄밀성에 대항하기 위하여 다다이스트가 채택한 것은 우연, 무의식적인 것의 목소리, 어떤 의미에서는 영혼이었다. 다시 살펴보면 이성과 반이성, 의미와 무의미, 계획적 조작과 우연, 의식과 잠재의식은 서로 단점을 이루고 하나의 전체에 필수적인 일부분들이라는 생각은 바로 다다가 전달하려는 핵심이었다. 아방가르드 가운데서 가장 급진적이고 반예술(Anti-Art)를 주창하며 강력한 부정적 파괴적 요소를 지닌 다다는 그래픽디자인 역사에서 타이포그래피를 전통과 관례에서 벗어나게 하였으며 새로운 가능성과 실험의 장을 마련하였다.(에리히프롬 E. Fromn, 1982, p.101)

3. 초현실주의적 사고-오토마티즘, 데페이즈망

창조적 활동에 있어 잠재의식적인 요소는 의식과 마찬가지로 중요성을 차지하는 것으로서 의식적인 의도보다 원초적 경험에서 등장하는 것이라 할 수 있다. 초현실주의에 있어서 창작은 무의식의 내용이 승화되어 의식화 되는 것으로 여긴다. 이에 창조적 상상력은 잠재의식과 무의식적 사고로부터 유래한다고 볼 수 있다. 무의식이란 사전적 의미로 의식적 체험이 기억내용으로 다시 새로워져 심층화된 잠재적 활동력이라 할 수 있다. 즉 의식적으로 체험한 경험들이 잠재되어 있고 그 내용이 머릿속에서 잠재적으로 작용하는 정신활동의 범위에서 나타난다. 초현실주의자들은 몽환적이고 비현실적인 이미지들을 은유적, 상징적 의미로 제시하는데 이 과정에서 정신 분석적 방법을 도입하여 무의식과 잠재의식의 세계를 이끌어 내어 예술적 표현 방법으로 도입하였다.(홍동식, 2011)

초현실주의자들과 같은 꿈을 자극하거나 접목해 보면서 로고스 중심주의적 타이포그래피를 과거, 현재, 미래의 전체적인 의미 속으로 부여하고 있다. 이러한 표현은 꿈과 환상을 그린 화가 호안 미로Joan Miro의 표현과 접목해서 연구할 필요가 있다.

미로는 초현실주의자인 앙드레 마송(Andre Masson)과 함께 처음으로 전통 회화를 부정하는 방식인 오토마티즘(Automatism)을 발전시켰다. 오토마티즘은 '자동기술법'을 의미하며 이는 이성의 통제나 선입관이 배제된 상태에서 행해지는 '사과의 받아쓰기' 방법이라 할 수 있다. 미술영역에서는 자동적 소묘라고도 하며 사물과 관계를 맺지 않고 무념무상의 상태에서 떠오르는 무한한 현상을 무의식적으로 표현하는 방법이다. 이 방법은 많은 사람들이 공통적으로 가지고 있는 무의식의 영역을 노출시키고, 그것을 이성과 상상으로부터 분리시키기 위한 것이다. 즉 자유스러운 무의식의 세계를 진솔하게 표현하기 위하여 초현실주의자들이 주로 사용하였던 방법이다. 오토마티즘은 다다이즘에서 주장한 우연의 법칙에서 발전 확대 되었으며 초현실주의 작가들은 이를 이용해 추상적 형태를 만들어 냈다. 당시 미로는 초현실주의, 표현주의에 이르기까지 다양한 실험적인 양식을 추구했는데, 1925년 이후에는 다다이즘, 초현실주의, 그리고 폴 클레의 영향 아래 다양한 무의식적, 잠재의식적 작품을 선보이게 된다.(홍동식, 2011)

낯설게 하기는 러시아 형식주의의 주요한 문학적 수법이다. 시클롭스키(Viktor Borisovich Shklovski)2)가 주장한 것으로 일상화되어 친숙하거나 반복되어 참신하지 않은 사물이나 관념을 특수화하고 낯설게 하여 새로운 느낌을 갖도록 표현하는 것을 이른다. 낯설게 표현하는 가장 대표적인 표현기법은 초현실주의의 데페이즈망(Depaysement)이다. 데페이즈망의 본래 의미는 나라나 정든 고장을 떠나는 것을 의미하는 말이다. 데페이즈망은 일종의 전위법으로 모순, 대립되는 요소들을 동일한 화폭에 결합시키거나, 어떤 오브제를 전혀 엉뚱한 환경에 위치 시켜서 시각적 충격과 신비감을 불러일으키는 기법이다. 즉 인간의 이성이 자각하고 있는 상황들을 모순된 상황으로 연출시킴으로써 보는 상대로 하여금 심리적 충격을 제시하고 이성을 해방시키고 자유로운 상상을 통해 무의식을 자극시키는 방법이다.(이진휘, 2009, p.14)

2) 1920년대에 세력을 떨쳤던 시어연구회(詩語研究會)인 '오프야스'의 중심적 학자로서 문학의 형식적 측면을 연구하여 당시의 작가들에게 영향을 끼쳤다. 1930년대 이후에 형식주의가 비판을 받게 되면서 한동안 침묵을 지켰으나, 그 후 <도스토옙스키론>(1955), <레프 톨스토이 평전>(1963) 등을 집필하였다.

초현실주의의 데페이즈망은 기존의 규칙으로 설명되지 않은 '새로운 표현 예술'이며 기존의 세계에서 도피하여 또 다른 세계를 추구하는 허무주의에서 출발한 예술사조이다. 이것은 다양한 실험으로 이어지고 기존의 규칙에서 벗어난 창작성이 관람자에게 그 이전에는 경험하지 못한 새로운 예술로 인식되어 '표상 불가한' 상황에 접하게 한다. 따라서 이러한 작품을 접할 때에는 의외성의 충격 때문에 '불안정'의 상태를 만들어버린다.

3. 현대 시각자디인의 고찰

3.1. 인쇄매체의 탄생과 전개

그래픽디자인은 예술과 시각적 커뮤니케이션의 표현에 중점을 둔 전문적인 학문분야에 관계가 있다. 다양한 표현 방법들을 갈망하고 기호, 이미지와 글자의 조합으로 아이디어를 시각적으로 재창조하고 메시지를 전달하는데 사용한다. 그래픽디자이너들은 타이포그래피, 비주얼 아트와 페이지 레이아웃을 최종결과물로 만드는데 목표를 둔다.

1866년 쥘 세레3)는 파리에 있는 자신의 인쇄소에서 다색의 석판포스터를 제작하기 시작했다.(존 바나쿿, 김숙, 2000, p.7) 그의 손으로 제작된 포스터들은 최초의 인쇄된 포스터가 되었다. 이를 그래픽디자인의 탄생으로 볼 수 있다.

그래픽디자인의 역사는 실험적 태도와 다양한 표현양식의 표현을 통해서 형성, 발전 되었다. 특히 20세기 초부터 그 양상은 두드러지게 나타나고 그래픽디자이너들은 새로운 표현 양식을 적극적으로 수용하기 시작했다.

3.2. 아방가르드와 시각디자인 전개

20세기는 예술은 아방가르드의 전성시대였다. 아방가르드는 20세기 초 프랑스와 독일을 중심으로 자연주의와 의고전주의(擬古典主義)에 대항하여 등장한 예술운동이다. 전위(아방가르드:Avant-Garde)란 본시 군대용어로, 전투할 때 선두에 서서 적진을 향해 돌진하는 부대의 뜻이다. 이것이 변하여 러시아혁명 전야 계급투쟁의 선봉에 서서 목적의식적으로 일관된 집단으로서의 정당과 그 당위를 지칭하는 어원이 되었다. 그것이 나중엔 예술에 전용되어 끊임없이 미지의 문제와 대결하여 이제까지의 예술개념을 모두 변화시킬 수 있는 혁명적인 예술경향 또는 그 운동을

3) 19세기 후반의 가장 유명한 판화제작자였던 쥘 세레Jules Cheret, (프랑스, 1836-1932)는 예술적인 석판인쇄 포스터의 창시자로 알려져 있다.

뜻하기에 이르렀다.

20세기 이후 그래픽디자인의 표현 양식 또한 아방가르드에 의해서 큰 변화를 가져왔다. 그 중에 가장 큰 영향을 일으킨 사조는 미래파, 다다 그리고 초현실주의가 대표적이라 할 수 있다. 아방가르드를 크게 보면 피카소의 입체파, 독일의 표현주의 미술, 말레비치가 이끌어온 절대주의, 칸딘스키가 중심이 된 구성주의, 그리드에 지대한 영향을 준 몬드리안의 데 스틸 등도 포함 되지만 그래픽디자인의 지대한 영향은 앞에 언급한 3가지 사조라고 하겠다.

그 중에서 다다이즘은 그래픽디자인에 가장 큰 영향력을 끼쳤다. 특히 소통이 어려운 시와 언어를 이용하여 타이포그래피의 새로운 관점을 제시하였다. 그 중 특기할만한 것은 우연을 통한 창의적 활동이었다. 우연을 예술 창작의 새로운 자극제로서 인식되었고 이러한 경험은 다다의 주된 경험으로 간주 될 만큼 획기적이었다. 이러한 실험 작업은 그래픽디자인에 있어 곧 다다를 이전의 다른 예술과 구별시키는 점이었다.

아방가르드에 있어서 현대 그래픽디자인에 지대한 영향을 미친 사조는 미래파, 그리고 다다이즘과 함께 논의되는 초현실주의이다. 초현실주의에 의해 시도되었던 파격적 감성과 표현, 꿈과 함께 환상적 이미지에 의해 표출되는 주제들은 포토그래피와 일러스트레이션 등의 시각커뮤니케이션에 중추적인 영향을 끼쳤다. 초현실주의는 대부분 다다이즘과 함께 성장하였다. 허무주의를 주창하던 다다이즘 보다 더욱 공허함을 느낀 초현실주의 예술가들은 완전히 현실에서 동떨어진 세상을 갈망하였다. 그 중 막스 에른스트(Max Ernst)의 그림은 일반 회화의 기법들을 넘나드는 초월적 표현으로 새롭게 주목 받았다. 그리고 벨기에 화가인 르네 마그리트(Rene Magritte)는 현실 세계에 존재하는 중력과 빛에 대해 의구심을 제기하며 독특한 병치 화법을 만들어 내었다. 마그리트의 몽환적이고 허구와 현실을 넘나드는 모호한 이미지들은 현대 그래픽디자인에 있어서 차별적인 영감을 제공하였다. 그리고 극사실주의적 묘사와 독특한 원근법의 적용으로 다른 세상을 창출하는 스페인의 초현실주의 작가 살바도르 달리(Salvador Dali) 또한 그래픽디자인분야에 큰 충격으로 다가왔다. 초현실주의 작가들이 시도하는 기법들은 최초의 선구가 되었고 환상과 직관이 어떻게 시각적으로 접근할 수 있는가를 보여 주었다.(Phillip B Meggs, 2002, p.284)

3.3. 서양철학과 시각디자인의 접목

아방가르드 이후 그래픽디자인은 디자이너의 일방적인 커뮤니케이션 보다는 그래픽작업과 관객사이의 대화를, 객관적인 커뮤니케이션 보다는 보류된 의미, 숨겨진 스토리, 선택된 것만의 해석을 추구하였다. 텍스트와 이미지는 모두 상세히 읽힐 수 있고, 그것의 의미는 모두 해독 될 수 있다고 생각하여 새로운 실험을 전개해 나갔다. 이러한 텍스트와 이미지의 관계에 대한 새로운 관심은 이미지와 심볼을 구술 언어 요소와 병치를 통하여 작용하는 '단어'로 사용하게 된다. 사용된 구술 언어 요소로서는 구술적이고 시각적 말장난, 타이포그래피 유희의 연결, 농담, 내용을 비판하거나 뒤엎고 비판적인 담론을 창조하는 반어법 등이 있다.(Katherine & Michael Mckoy, 1990)

이를 가장 잘 보여주는 그래픽스타일은 미국의 크랜브룩 아카데미⁴⁾라고 할 수 있다.

크랜브룩 아카데미 스타일은 언어적 유희를 즐기는 자크 데리다의 로고스 중심주의 이론과 바탕을 함께 하며 해체주의적 선두를 이끌어 갈 수 있었다. 크랜브룩 아카데미는 디지털 미의식을 숭배하며 변화된 작업 환경과 미의식에 맞는 디자인 조형언어를 적극적으로 탐색하였다. 특히 에드워드 펠라의 유체적 변형 미의식은 디지털 이미지와 잘 조화 되었다. 펠라는 반복되는 복사를 통한 형태의 붕괴, 다양한 기법의 실험, 스스로 고안한 서체의 활용, 불규칙한 서체의 간격, 지방색을 띤 이미지 등을 통하여 독특하고 누구도 흉내 낼 수 없는 작업을 펼쳤는데, 이는 컴퓨터만 활용하는 젊은 디자이너들에게 중대한 영향을 주었다. 펠라는 숙련된 수작업의 대가였기에 디지털 이미지는 배재하였다.(Philip B. Meggs, 1998, p.461) 그는 특히 프랑스 근대철학의 지대한 영향으로 잠재의식적 경험과 유희를 그래픽디자인에 접목한 인물이다.

4. 잠재의식적 상상력을 통해 전개되는 시각디자인

잠재의식(Subconsciousness)은 겉으로 드러나지 않고 숨겨져 있거나 잠겨 있는 것이다. 의식마저도 접근할 수 없는 정신의 영역으로 의식 세계에 존재하는 개인에게도 자각되지 않은 채 활동하고 있다고 추

4) 미국 디자인 교육에 있어 가장 혁신적인 디자인 교육기관으로 평가된다. 이곳은 현대 그래픽디자인에 있어서 가장 혁신적인 영향을 주며 실험적인 타이포그래피 형식을 낳았고 1980년대 초반에서 1990년대 중반까지 실험적인 디자인으로 '크랜브룩 스타일'을 형성하였다.

정되는 정신세계이다.(지그문트 프로이트, 1997) 초현실주의 화가 중 호안 미로는 잠재의식적 상상력을 가장 잘 접목한 예술가라고 할 수 있다.[그림 1]

현실에서 자아는 인식할 수 있는 표상에 대해 의식적이라고 부른다. 반면, 호안 미로의 그림 속에서는 의식의 잠재적인 표상에 대해서 인식하지 못하지만 그림에도 존재한다는 증거나 징후를 근거로 무의식적 세계를 설정한다. 이 세계에 잠재의식이 존재한다.



[그림 1] 호안 미로<어릿광대의 카니발> 외 3점

베른하임이 실행한 '최면후의 암시'는 사람이 최면 상태에서 어떤 행동을 요구하면 의식을 찾은 후에 명령을 수행한다는 실험이다. 실험의 결과 의식 상태에서 최면상태의 요구를 행동으로 표현하게 되는데, 이 현상은 사람의 정신 정신세계에는 잠재적인 상태로 존재했다가 의식의 세계로 발현되는 의식 세계가 있음을 증명하고 있다.(지그문트 프로이트, 2003)



[그림 2] 에드워드 펠라의 복사된 전단들 2003

이러한 잠재의식적 상상력을 시각디자인에 가장 많이 접목한 디자이너는 에드워드 펠라(현 캘리포니아 아트 인스트튜츠 그래픽디자인 교수)라고 할 수 있다. 펠라는 텍스트를 이미지화 시키고 이를 강조하기 위해 띄어쓰기나 쉼표를 무시함으로써 무의식의

세계에 떠오르는 이미지들[그림 2] 사이로 의식이 끼어들지 못하게 하고, 그 생각들에 대한 성찰과 분석을 힘들게 만들었다.

지면위에서 글자는 점이며, 낱말은 단절된 선, 글줄은 선, 글줄이 모여서 면을 형성한다. 조형의 기본 요소인 점, 선, 면에 의한 시각적 형태가 이루어진다. 이 경우에 띄어쓰기는 텍스트와 텍스트 사이에 공간이 형성되며, 눈은 이곳에서 쉬어가게 된다. 독서할 때, 눈동자가 잠깐 정류하게 되는 원리처럼 이곳에서 쉬어가게 만든다. 텍스트 사이의 공간은 서로 운하처럼 얽히고 흘러 백색 강(White River)을 형성한다. 이 백색 강은 지면에서 활자의 바탕 역할을 하며, 이미지의 배경이 된다. 그러나 이러한 텍스트 사이의 공간을 소멸시키는 순간, 보는 이는 그것을 선이나 점의 조합에서 면으로 지각하게 된다. 이것은 펠라가 독자에게 던지는 글이 아닌 시각 형태, 하나의 완형(Gestalt)적 물성으로서의 시각언어 덩어리(Mass)라 할 수 있겠다.(안상수, 1995)

잠재의식적 상상력을 동원한 시각디자인의 전개는 다음과 같은 요소들로 이루어진다.

4.1 예술적 비순응주의

현대 시각디자인의 급진적 변화는 오래도록 지켜져 오던 그래픽디자인의 표현 형식, 개념, 구조 등의 거부와 파괴 등의 예술적 비순응주의적인 현상이 나타나게 되었다. 이처럼 표현 방식에 관련한 부분은 물론 1950년대 이후의 개념주의 미술가들이 그랬던 것처럼 그래픽디자이너들도 정치와 문화 등을 비롯한 사회적 현상에 대해서 그래픽디자인 특유의 다양한 시각적 콘텍스트의 생산이 두드러지는 현상도 함께 나타났다. 이는 그래픽디자인이 본연의 역할이 상업적 커뮤니케이션의 측면과는 상이한 역할의 발원 지점에 주목하는 예술적 비순응주의를 표방한 급진적 실험성의 미학으로 해석할 수 있다.

4.1.1 전통 규범의 부정과 권위의 도전

현대 그래픽디자인에 있어서 해체 미학을 통하여 전통 규범의 부정(Transgression)⁵⁾과 권위의 도전이 일어난다. 그것은 역사를 시간적 전후에 따른 전개나 발전, 결과로 보지 않고 이질적 시간의 혼재로 본다. 이것은 모더니즘의 역사가 과거와 현재의 뚜렷한 단절을 시도하고, 양자를 엄격하게 구분하는 것과 다르

5). Transgression-관습에 대한 도전, 루이스 블랙웰은 에드워드 펠라의 작업을 Letters on America의 Article에서 'Transgression'이라고 서술 하였다.

다. 포스트모더니즘과 해체사상은 이런 시기구분을 분열하려고 한다.(양운덕, 1994) 그리고 인간의 이성 자체에 도전한다는 점에서 이성적인 요소를 비판하고 이성의 본래 모습을 되찾자는 것과는 다른 급진적인 반이성주의로 흘러가며 권위의식을 철저히 배제하게 된다.

4.1.2 의외성과 충격의 차용

대부분의 전통 예술은 자연을 찬양하고 인간성 회복을 중시한다. 아방가르드와 해체미학에서는 표상 불가능성은 아름다운 자연이나 자연 현상을 대상으로 하지 않는다. 구성주의 화가인 칸딘스키도 절대 본인의 예술은 자연을 표방하지 않는다고 역설하였다. 이렇듯 해체미학의 '표상불가능성'은 타자와 감상자의 반응에 개념을 적용하였다. 이에 타자가 작품을 처음 접할 때, 의외성의 충격을 유도하게 되어 무한한 상상력을 유도하게 한다. 이 또한 아방가르드의 예술작품에서 느끼게 되는 '숭고감'과 동일시 한다고 리오타르는 주장했다.(김동빈, 2008, p.40)

4.1.3 무질서에 따른 물형식의 구현

아방가르드 예술에 영향을 받은 해체사상은 기존의 질서와 보편적 규칙을 부정한다는 점에서 무질서와 물형식의 구현이라고 김동빈은 주장하였다.(김동빈, 2008, p.44) 아방가르드 이전의 미술이 지향하는 가치는 재현성이라 할 수 있다. 재현성이란 가시적인 사실에 대한 단순한 반복적 묘사인데 아방가르드 이후의 포스트모더니즘과 해체주의는 미술의 재현성을 부정한다. 이렇게 형상화나 재현성을 피하여 '현시할 수 없는 것'이 있음을 나타내는 가능성 지표로서 리오타르는 칸트의 '비형식(inform)' '형식의 부재(Absence de forme)'를 제시한다.(김상봉, 1997, p.233) 리오타르의 미학은 아방가르드의 미술을 통해서 찾고자 했던 숭고논의의 지향은 '표현할 수 없는 것이 존재함' 그리고 표현할 수 없는 것을 표현하는 것'이었다. 이에 아방가르드의 지대한 영향을 받은 해체미학은 무질서에 따른 물형식의 구현을 특징으로 한다.

4.1.4 무경험과 새로운 경험의 쟁점화

포스트모던의 경험은 예기치 않게 찾아오는 현상의 쟁점화이다. 일반적으로 예술작품의 형성은 작가의 미적 경험에 따른 표현 및 묘사에 따른 기술개발로 이루어진다. 포스트모더니즘의 해체주의는 이러한 미적 경험은 무시하고 무경험의 상태로 돌려 다시

시작하여 주목받기를 원한다.

“숭고의 미학에 자극을 받은 예술은 -그 매개물이 어떤 것이든 간에- 아름답기만 못한 모델을 모방하는 것은 접어두고 강렬한 효과를 추구하고 놀랍고 비밀상적이며 충격적인 결합을 시도할 수 있고 해야만 한다, 그리고 '일어나고 있다'는 것, 아무것도 일어나지 않는 것이 아니고 어떤 것이 일어나고 있다는 것, 박탈이 지연되고 있다는 것은 훌륭한 충격이다.“(Jean F. Lyotard, 1993, pp.176-177)

아방가르드의 예술에 영향을 받은 포스트모더니즘의 예술에 나타나는 사건의 특징은 기존의 규칙과 경험에 벗어났다는 점이다. '뜻밖의 사건'으로 여겨지는 급진적 미학은 리오타르에 의해 야기되고, 의식에 알려지지 않은 것과 의식에 의해 만들어 질수 없는 것은 경험의 쟁점화를 초래하여 해체주의의 시각화에 강하게 대두된다.

4.2 그리드 시스템의 탈출

그리드 시스템은 사전적 의미로만 얘기하더라도 그리드는 '격자(格子)' 또는 '동일하게 주어진 좌표를 수직과 수평으로 일정하게 나누는 망'이라고 할 수 있다. 글쭉의 단을 나누기 위한 수직 켈럼과 사진 등 이미지의 크기를 결정하기 위한 수평 공간이 적절하게 나누어져 그리드를 이루게 되는 것이다. 일종의 좌표를 결정하기 위한 구조물이라고 이해하면 될 것이다. 그러므로 그리드는 매우 기본적인 도구이며 시대의 유행에 구애받지 않고 사용할 수 있는 방법이라 할 수 있다. 그 중에서 특히 복잡한 작업물을 디자인할 때 그 효과가 더욱 발휘된다고 할 수 있겠다. 예컨대 신문, 잡지, 책, 카탈로그, 백과사전 등 구성요소가 복잡할 경우에 더욱 유용한 도구이다.

그러나 이러한 그리드도 70년대에 들어오면서 전통에서 벗어나 새로운 시도가 이루어졌다. 볼프강 바인가르트(Wolfgang Weingart)의 작품을 살펴보면 전통 그리드 시스템[그림 3]에서 벗어나려는 특징을 발견할 수 있다. 포스트모던 시대에 들어와서는 그리드는 더 이상 그래픽 작품 속에서 숨어 보이지 않는 논리와 교과서가 아니라 종종 시각적으로 노출시켜 장식적 요소로도 활용하였다. 때로는 그리드를 다른 각도로 돌리고 훼손시켜 합리성에 대한 반대와 불규칙성을 드러내기도 하였다. 스위스 모더니즘이 가졌던 정숙하고 합리적인 작품과 극명한 대조를 보이기도 한다.



[그림 3] 그리드 시스템에 적용한 편집디자인

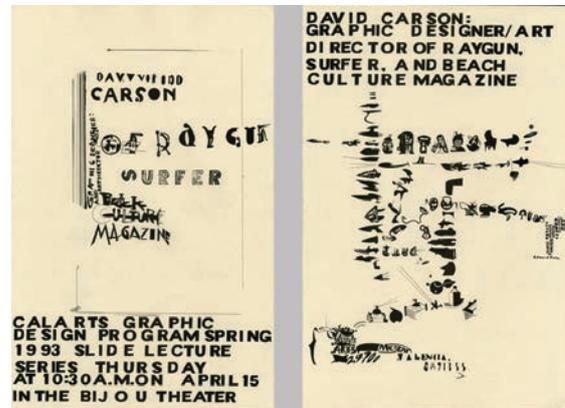
4.3 시각디자인에 있어 잠재의식적 상상력의 도입

잠재의식적 상상력을 도입한 작업에 있어서는 다다와 초현실주의의 특징적 요소인 소음, 동시성, 그리고 우연성을 포괄하고 있다. 그 중 호안 미로와 앙드레 마송과 같은 맥락인 전통 회화를 부정하는 방식인 오토마티즘(Automatism)을 발전시켰다. 그래픽디자인의 범주 안에서 그리드와 가독성을 부정하는 방법으로 오토마티즘과 같은 방법을 차용하였다. 오토마티즘은 ‘자동기술법’을 의미하며 이는 이성의 통제나 선입관이 배제된 상태에서 행해지는 ‘사고의 받아쓰기’ 방법이라 할 수 있다. 즉 그래픽디자인에 있어서의 즉흥성과 오브제를 활용하여 자유로운 형식의 표현을 창안하여 종종 무의식의 해방감을 맛보았다. 미술영역에서는 자동적 소묘라고도 하며 사물과 관계를 맺지 않고 무념무상의 상태에서 떠오르는 무한한 현상을 무의식적으로 표현하는 방법이다. 이 방법은 많은 사람들이 공통적으로 가지고 있는 무의식의 영역을 도출시키고, 그것을 이성과 사상으로부터 분리시키기 위한 것이다. 즉 자유스러운 무의식의 세계를 진솔하게 표현하기 위하여 초현실주의자들이 주로 사용하였던 방법이다. 오토마티즘은 다다이즘에서 주장한 우연의 법칙에서 발전 확대 되었으며 초현실주의 작가들은 이를 이용해 추상적 형태를 만들어 냈다. 당시 미로는 초현실주의, 표현주의에 이르기까지 다양한 실험적인 양식을 추구했는데, 1925년 이후에는 다다이즘, 초현실주의, 그리고 폴 클레의 영향 아래 다양한 무의식적, 잠재의식적 작품을 선보이게 된다.

이처럼 펠라가 습관적으로 스케치 북에서 행하는 행위들은 극단적인 초현실적인 실험의 한 유형으로 볼 수 있다. 펠라의 역설에서 좀 더 초현실주의적 사고를 찾아 볼 수 있다.(홍동식, 2011)

4.4 현대미술과 디자인의 경계

현대 시각디자인의 표현양상에 큰 변화를 준 역사적 계기는 현대 미술의 발전이라고 할 수 있겠다. 그 시대의 예술, 철학, 문학은 동 시대를 아우르면서 같은 사상과 이념을 추구하게 된다. 이에 지대한 이념을 준 계기는 아방가르드 운동이고, 다른 하나는 근대 모더니즘의 급진적 반대 사상인 포스트모더니즘이다. 현대 그래픽디자인은 모던 타이포그래피의 전개 과정과 함께 한다고 할 수 있다. 포스트모더니즘의 소용돌이는 현대 그래픽디자인에 있어서 이단아적인 표현인 해체주의적 표현양식을 새로운 소프트웨어의 도입과 발전으로 다시 탄생시키게 된다. 이러한 역사적 측면에 대한 논의는 현대 그래픽디자인의 표현양식에 대한 큰 영향으로 여겨진다. 모든 예술과 디자인의 탈형식적 경향은 기존의 전통과 규칙에 대한 문제의 인식과 부정에서부터 출발한다. 현대 시각디자인에서 탈형식성이 강하게 부각된 1980년대 이후의 문제의식에서부터 시작했다. 기존의 규칙과 다른 관점의 해석시도를 통해서 그 규칙으로부터 자유롭고자 했던 태도가 탈형식적 현상의 기저였다. 이러한 상황은 잠재의식의 차용을 통한 표현이 나타나게 되면서 더욱 심화되고 확장되었다.(홍동식, 2011)



[그림 4] 미국 칼아트에서 진행하는 데이비드 카슨의 특별강연 포스터, 에드워드 펠라 작품, 1993

5. 결론

그리드시스템을 탈출한 시각디자인의 표현은 잠재의식적 상상력으로 만들어진 이미지와 반로고스중심주의에 입각한 단어들의 연상 작용으로 텍스트의 혼용으로 새로운 조형언어를 구사하게 된다.

포스트모던 이후의 탈 그리드를 꿈꾸는 그래픽디자이너들은 오토마티즘의 영향으로 추상과 재현의 문제에 대해 고민하게 되며 작업 속에서 묘사의 대상과

회화 사이의 문제를 끊임없이 재기하게 된다. 화면에 타이포그래피를 도입한 작업들은 이러한 추상과 재현의 조건에 대한 탐구에서 비롯된 것이며, 문자는 시각성의 강조를 통해 재현문제를 유발 시키고 있다. 그들에게 단어는 의미를 가진 언어적 개념보다도 하나의 시각 이미지로 인식되었는데, 무차별적으로 선택되는 작업 속 문자이미지들이 변형과 왜곡된 형태로 그것을 잘 나타내주고 있다. 대부분의 작업 속 문자들은 무의식과 잠재의식 속에서 우연히 떠오른 것들이 대부분이다. 사람들과 대화 속에서 떠오르는 단어를 적어 두었다가 작업에 활용하기도 하며, 다양한 일러스트레이션들과 뒤섞여 화면을 새롭게 재창출한다. 그들이 활용한 텍스트들은 또 다른 특별한 의미를 두지 않지만 그들은 화면 속에서 의미를 잃고 하나의 이미지로 존재하는데, 이는 문자를 만들어 내는 단어의 언어적 특성, 즉 가독성과 판독성을 교묘하게 활용하여 보는 이로 하여금 시선을 한참 머물도록 유도한다. 그리고 또한 순수한 방언을 작업의 가장 멀리 있는 극단으로 가기 위해 사용하기도 한다. 잠재의식적 상상력을 동원한 시각디자인은 방언 레터링과 아이러니한 윙크로 시각적인 말장난을 보여준 디자이너들도 등장하며, 예상치 못한 공간, 상업적 사진과 타입 그리고 자연히 터득했지만 보기 싫은 미완성의 낙서들과 같은 어색한 손으로 한 레터링을 과감히 활용하였다. 이는 감히 관람자에게 오랜 시간동안 시선을 머금어 읽히지게 어렵게 만드는 역설적 시각디자인의 전략이다. 이는 현대 시각디자이너들이 작업 능력에 있어서의 수준차를 부정하고 감성과 잠재의식을 통한 상상력에 의존한 훈련을 지향하고 전통 규범에서 벗어난 시각디자인의 자유를 만끽하는 새로운 사조로 전개된다. 현대 그래픽디자인의 표현양상은 의미작용에 대한 파악에 의미론적 분석에 주력한다. (홍동식, 2011) 그리고 디지털 기술의 발달로 인한 복제성 즉 '차이'의 개념에서 오는 이미지의 생산 등 국지적 표현 방법이 대두되어 물개성적 방법에 편중되기도 한다. 그리고 딱히 특정한 형식으로 규정할 수 없는 잠재의식적 상상력 또한 시각디자인의 표현에 지대한 역할을 하고 있다. 이에 테크놀러지의 적극적인 활용과 예술의 방식을 차입하여 전통을 부정하고, 급진적이고 개방적이며, 다양하고 전위적인 현대 그래픽디자인의 표현 양상을 포괄적으로 취합할 수 있는 이론적 고찰이 요망된다.

참고문헌

- 김동빈 (2008). 「현대 그래픽디자인의 물형식에 대한 리오타르의 숭고미학적 해석」, 홍익대학교 대학원 디자인공예학과 시각디자인전공 박사학위논문.
- 김상봉 (1997). 『칸트와 미학』. 서울 : 민음사.
- 안상수 (1995). 「타이포그래피적 관점에서 본 李箱시에 대한 연구」, 한양대학교 박사학위 논문.
- 양운덕 (1994). 『헤겔에서 리오타르까지』. 서울 : 지성의 샘.
- 에리히프롬 E. Fromm, 김진옥 역 (1982). 『환상에서의 탈출』. 서울 : 범조사.
- 이진휘 (2009). 「데페이즈망을 통한 무의식적 내적도자 표현 연구」, 상명대학교 예술디자인대학원 석사학위 논문.
- 존 바나콧, 김숙 역 (2000). 『포스터의 역사』. 서울 : 아트 019.
- 지그문트 프로이트, 김인숙 역 (2003). 『꿈의 해석』. 서울 : 열린책들.
- 지그문트 프로이트, 윤희기 역 (1997). 『무의식에 관하여』. 서울 : 열린책들
- 한스 리히터 지음, 김채현 옮김 (1985). 『다다 예술과 반예술』. 서울 : 미진사.
- 홍동식 (2011). 「에드워드 펠라의 해체주의적그래픽디자인 연구」, 경북대학교 대학원 박사학위논문.
- Jean F. Lyotard, Tombeau de l'intellectuel et autres : le postmoderne explique aux enfants, 이현복 옮김 (1993). 『지식의 종언』. 문예출판사.
- Katherine & Michael Mckoy (1990). Katherine and Michael Mccoy: The New Discourse, Cranbrook Design: The New Discourse, (New York: Rizzoil International.
- Phillip B Meggs, A History of Graphic Design(3rd edition), 황인화 옮김 (2002) 『그래픽디자인의 역사』. 서울 : 미진사.
- Philip B. Meggs (1998). A History of Graphic Design, (Third Edition; New York : John Wiley & Sons, Inc.,