동적시점(動的視點)에서 다차원적 표현의 다면체 이해와 해석

- Casa Da Musica, TV Asahi, La Cinematheque Francaise 아이덴티티 디자인 시스템 전개를 중심으로 -

Polyhedric Understanding and Interpretation on the Multidimensional Expression through Dynamic Perspectives

- Focused on the Development of the Identity Design Systems on Casa Da Musica, TV Asahi, and La Cinematheque Francaise -

주저자: 신석규

한국예술종합학교 디자인과 강사

Shin Seok-kyu

Korea National University of Art

공동저자: 김태철

청주대학교 시각디자인학과 교수

Kim Tae-chol

Dept. of Visual Design, Cheongju University

1. 서 론

1.1. 연구배경 및 필요성
1.2. 연구범위 및 방법

2. 이론적 고찰

2-1. 동적 개념과 차원
2-2. 동적 지각 요인
2.3. 힐데브란트의 동적 시각

3. 동적 시각의 디자인 원리

3.1. 다차원(Multi-Dimension)
3.2. 다원성(Multi-Principle)
3.3. 다의미(Multi-Signification)

4. 다차원적 다면체 표현 사례 이해 및 분석

4.1. 방위적 각도의 관찰
- Casa Da Musica
4.2. 본질적 실체의 발현
- TV Asahi
4.3. 반복적 겹침의 생성
- La Cinematheque Francaise

5. 결 론

참고문헌

논문요약

인류사회의 문화적 환경은 시대의 흐름에 따라 진화를 반복하며 발전하는 양상을 보여준다. 인류사의 문화적 맥락에서 예술사의 전개 양상은 그 시대를 대변하는 양식의 사조가 나타나고 있으며 형식의 변천에 따라 다양한 표현의 사례들을 찾아볼 수 있다. 디자인 역시 시대적 흐름에 따라 많은 발전을 이루어 왔다. 특히, 시각 커뮤니케이션 디자인에 있어 대상의 본질적 문제를 다루는 아이덴티티 디자인의 흐름은 시대적 환경에 따라 진화하거나 시대성을 반영하여 이미지 우위를 획득해야 하는 상황에 놓여 있다. 특히 이미지를 중요시하는 21세기 디자인 환경은 새로운 형태의 디자인 시스템을 요구하고 있다. 조형적 관점에서 하나의 형태를 동일하게만 적용하는 시스템 체계를 아이덴티티 디자인으로 해석한 과거와 달리 디지털 미디어의 발달에 따라 더 유연하게 적용될 수 있는 디자인 시스템 탐색과 개발이 필요하며 활발한 연구가 필요한 시점이다. 본 연구는 아날로그에서 디지털화로 전환된 시대적 관점을 기반으로 하는 변화하고 진화하는 아이덴티티 디자인 시스템의 사례를 조사하고 이해함으로써 새로운 시스템에 대한 제반 환경과 시스템의 활용 가능성을 제시하기 위함이다. 유연한 시스템의 아이덴티티 디자인에서 심볼의 다양성을 파악하고 모티브로 활용된 대상체의 움직임 관찰 및 동적시점을 통해 발상의 근원과 형태의 생성에 관한 다차원적 다면체를 이해하고 해석하고자 했다. 이를 방위적 각도의 관찰, 본질적 실체의 발현, 반복적 겹침의 생성으로 정리하여 설명했다. 동적시점의 다면체를 나타내는 아이덴티티 디자인은 매우 창의적이고 차별화된 형태의 독특성을 갖고 변화하는 시대를 대변하는 정체성을 발현한다. 또한, 기본 단위의 형태가 유기적으로 변모하는 가변성도 보여주게 되는데 이는 디지털 미디어의 출현이 더욱 수월한 표현의 영역을 확장시켜 주고 있다. 디지털 시대에서 아이덴티티 디자인은 뉴 미디어의 활용성을 고려한 다양한 표현 방법과 기법, 시스템의 개발이 필요하다. 본 연구의 토대는 변화된 움직임을 추구하는 플렉서블 아이덴티티를 기반으로 한다. 다차원의 다면체는 역동적인 변화와 활동성 및 시대성을 반영하며 미래지향적 진취성도 표방하는 아이덴티티 디자인 시스템의 중추적 역할을 하는 시지각의 핵심적 요소임을 확인할 수 있다.

주제어
동적시점, 움직임, 심볼마크, 정체성, 시지각, 다면체

Abstract

The cultural environment of the human society shows its trend that repeats evolutions for advancement according to the periodic flow. The developments in the history of art, in view of cultural context of the human history, demonstrate a trend of styles that represent the corresponding era, and the specific cases on various expressions can be found in accordance with the changes in such forms. Similarly, design has made much progress along with the periodic flows. Most notably, the trend in the identity design of visual c communication designs that addresses the essential issue of the target finds itself in the situation where it should evolve in accordance with the periodic environment or gain the upper hand in the image by reflecting the current times.

Notably, the environment design of the 21st century where image is regarded highly demands a novel type of the design system. Unlike the past where the system which applies a single type in the view of formative art universally was interpreted as an identity design, this age

demands exploration, development and research into the design system that can be flexibly applied according to the advancement of the digital media.

This study thus aims to suggest the possibility of tapping into the overall environment of the new system and the system itself via the case study and analyses on the identity design systems on its way to change and advancement on the basis of the periodic perspectives where the trend has changed from analog to digital. In the meanwhile, the diversity of symbols in the identity design system that has been developed in a more lenient fashion will be examined while the multidimensional polyhedron regarding the origin of the concept and the creation of forms will be interpreted and understood through observance on the movements of the target object which was used as the motif and the dynamic views. To that end, this study has been summarized and explained via the observance on the directional angles, manifestation of the essential substance, and creation of repeated overlap.

The identity design which expresses the polyhedron based on the dynamic perspectives demonstrates the identity that represents the period where changes are made grounded on uniqueness in the highly creative and differentiated form. In addition, it displays variability whose basic unit changes forms organically. This, in turn, expands the scope of the easy expressions with the advent of the digital media. In this day and age of digitization, the identity design requires the development of diverse expression methods, techniques and systems in consideration of the new media.

This study is rooted in the "flexible identity" that pursues changed motions. It confirms that the multidimensional polyhedron is a key element of the visual perception that plays a vital role in the identity design system that represented by the future-oriented enterprising spirit by reflecting the forward-looking and dynamic changes, activeness, and the trend of the current times.

Keyword

Dynamic Perspectives, Movement, Symbol Mark, Identity, Visual Perception, Polyhedron

1. 서 론

1.1. 연구배경 및 목적

아이덴티티 디자인에서의 상징은 개념을 통한 질서를 세우는 것이다. 이 질서를 통해 다른 질서들로부터 실재적 차이를 드러내는 정체성을 나타낸다. 즉 개념적 해석의 차이에 따라 존재의 가치를 증명하게 된다. 모든 상징체계에서 의미는 본질을 추구하여야 한다. 의미가 없음은 본질이 없음을 뜻한다. 사물의 존재에서 필요성에 의한 의미를 부여하는 것이 본질적 의미를 가진다. 사물의 존재, 목적, 내용, 성격 등을 총체적으로 표현할 때 본질에 대한 이상적 이미지를 전달할 수 있으며 사물과 현상에 대한 사상을 시각언어로 나타내는 최선의 커뮤니케이션 수단이 될 수 있을 것이다. 이것이 본질을 나타내야 하는 이유이다. 단일체계 아이덴티티 (Monolithic Identity)시스템은 상징화된 심볼마크가 시스템에 동일하게 적용되는 것을 말한다. 똑같은 형태가 반복해서 보이는 것은 기억에 효율적이라 할 수 있지만, 형태의 정적인 표현 때문에 역동성 및 진취성의 결여로 나타날 수 있다. 아날로그에서 디지털로의 시대적 변천은 아이덴티티 시스템의 경향에도 영향을 미쳤다. 시간, 공간, 움직임 활용을 통한 가변형 아이덴티티(Variable Identity)시스템이 등장하고 있다. 정적인 시스템의 단일형 심볼의 운용에서 다양한 의미체계를 가진 유연한 심볼이 중심이 된 동적 시스템으로의 전환은 다양한 계층과 복잡해진 시각전달매체, 발달한 미디어 환경에 적응하는 새로운 아이덴티티 디자인으로 주목받을 것이라는 전제를 배경으로 한다.

본 연구의 다차원적 다면체는 상징의 본질에 대한 동적시점을 기반으로 한다. 관찰자의 동적인 기능을 통해 대상체에 대한 다차원적 관찰과 탐색이 차별화된 상징을 어떻게 만들어 내는가를 찾는 것이다. 아이덴티티 디자인의 심볼들을 통해 다면체를 이해하고 현상적 표현에 대한 해석을 통하여 시스템상의 도입과 전개에 대한 방법론을 제시하고자 한다. 수없이 많은 심볼들의 양산으로 정체성을 구현하는 이미지가 차별성이 없어지고 있다. 존재증명의 정체성을 구현하고, 체계적이고 차별화된 이미지를 정착할 수 있는 시스템의 일환으로 동적시점의 다차원적 다면체에 대한 연구가 플렉서블 아이덴티티 시스템의 한 방편으로서 기초적인 틀을 제공하고 실질적인 디자인 개발에 활용할 수 있도록 하는 데 목적이 있다.

1.2. 연구범위 및 방법

본 연구는 아이덴티티 디자인의 시스템 개발과 전개에 있어 심볼의 형태 생성의 다차원적 표현에 대한 이해를 토대로 해석적 차원을 제시한다. 다차원의 다면체 이해와 해석을 위해 다면체 속성의 심볼마크가 운용되는 포르투갈의 콘서트홀 'Casa Da Musica', 일본의 'TV Asahi', 프랑스의 'La Cinematheque Francaise' 아이덴티티 디자인을 연구대상으로 하며 근원의 발원과 배경, 상징의 탐색과 표현, 다면체의 응용과 확장으로 연구범위를 한정했다. 연구의 범위를 한정할 수밖에 없는 이유는 현재 아이덴티티 디자인의 사례에서 본 연구의 주제에 적합한 사례가 매우 드물기 때문이다. 연구의 기본 설계는 아이덴티티 시스템의 분류를 위해 다면체의 형태와 전개 형식에 따라 '방위적 각도의 관찰', '본질적 실체의 발현', '반복적 겹침의 생성'으로 구조의 체계를 세워 분석의 기준을 제시하고 분류된 형식에 따라 아이덴티티 시스템에 전개된 다면체를 분석하였다.

2. 이론적 고찰

2.1. 동적 개념과 차원

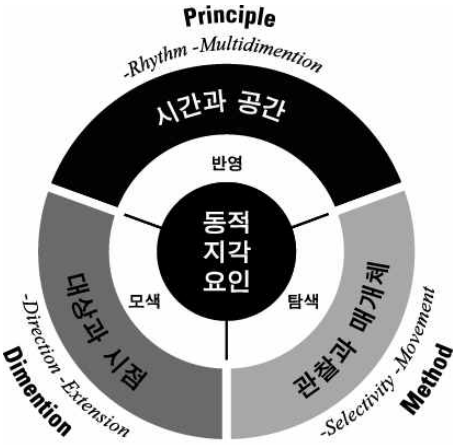
동적 개념은 움직임 현상에 대한 관점을 말한다. 동은 '動', 'Movement'로 움직임, 동세(動勢)이다. 동세, 즉 움직임은 시간적 움직임과 공간적 위치와 관계하게 되는데 시지각의 관심과 주의력을 발생시키는 중요한 수단 중의 하나로 작용한다. 움직임은 시공간적 체험의 물리적 기초를 바탕으로 사물의 움직임을 관찰자의 의도와는 상관없이 자연발생적으로 지각하는 자동지각과 대상체에 대한 관찰자의 능동적 관찰태도에 따라 움직임을 수용하는 수동지각 또는 관찰지각으로 설명할 수 있다. (표 1) 실제로 움직이고 있는 물체를 보고 있어도 움직임을 느끼지 못하는 예도 있고, 정지해 있는 물체가 움직이고 있는 것처럼 느껴질 때도 있다. 매우 천천히 움직이는 물체나 매우 빠른 속도의 물체는 움직임을 느끼지 못한다. 움직임 지각의 조건은 두 물체 사이의 간격이 변화하기 때문인데 이 간격을 시간으로 설명될 수 있다. 따라서 동적 개념은 시간, 공간에 대해 불가분의 관계성을 가지며 새로운 차원의 이미지를 만들어 낸다.

움직임 지각	자동지각	자연발생적 움직임의 수용
	수동적 주체	
	수동지각 관찰지각	주체의 움직임 관찰을 위한 능동적 참여
	능동적 주체	

[표 1] 움직임 수용자 지각 분류

2.2. 동적 지각 요인

대상체(Object)에 대한 관찰자의 태도에 기인하는 동적 관점은 움직임에 대한 적극적 모색과 탐색을 통한 시각적 지각을 말한다. 움직임의 본질은 대상과 현상의 지각이 가능한 체험에 있으며 이러한 체험으로서의 움직임은 하나의 고유한 자동적 현상에 대해 여러 가지 방법론으로 표현함으로써 그 존재 의미를 갖게 된다. 움직임은 개별체의 현상과 현상이 서로 결합한 하나의 완성된 통일체이며 움직임 현상으로 상호 결합의 과정을 나타내는 연속적 형태로 그 근거를 제시한다. 움직임은 시간과 공간에 기반을 두는 본질적 성격을 가지게 되며 이러한 움직임의 관찰은 능동적 주체로서 대상과 시점의 탐색이 가능케 한다. 주체로서 동적 관점의 적극적 모색은 관찰자의 태도뿐만이 아니라 움직임 탐색을 위한 매개체의 활용을 통해 다차원, 다중적 관찰을 체험하게 된다.



[그림 1] 동적 관점의 시지각 형성요인 체계

2.2.1. 시간과 공간

시간은 사물의 변화를 인식하기 위한 개념으로 일정한 공간 속에 존재한다. 공간은 길이, 넓이, 높이 등과 같은 인지 가능 범위의 양감적 차원들을 가지며 측정 불가능한 무한대의 공간도 존재한다. 인간의 생활은 시간, 공간, 움직임에 의해 이루어지는 총합체이다. 공간에 존재하는 대상체는 관찰자와 그 대상체가 하나가 될 때 의미를 발휘하며 공간을 완성하게 된다. 즉 시각적 지각에 의해 존재의 가치를 생성시키게 되는 것이다. 이때 움직임은 매우 중요한 지각적 단서로 작용하게 되는데 대상체의 실제 움직임이나 관찰자의 움직임에 의해 얻어지는 시각적 인지와 효과는 상이하게 나타날 수 있다. 예컨대 대상체의 실제적 움직임은 현상 그대로 수용되지만, 관찰자의 움

직임에 의한 대상체와 현상의 지각은 위치, 매개체, 환경적 요인 등에 따라 변형 및 관찰자의 주관적 의지에 따라 해석되고 여과되어 인지하려고 하는 태도를 보인다.

2.2.2. 대상과 시점

대상이 물질이든 비 물질이든 움직임이 있는 유기체이거나 무기체이거나 무관하게 본질은 변함이 없다. 이러한 현상에서의 동적 지각에 변화를 일으키는 주요 요인 중 하나는 대상에 대한 다시점(多視點)이다. 정지된 시선은 인식대상을 고정화된 상태의 단일 시점으로 지각하게 되지만 관찰자의 움직임, 즉 다시점을 통해 고정된 시점(視點)을 다양한 시각으로서 대상체의 다차원적 형상을 재현한다. 각도에 따라 대상의 모습이 무한히 변화하고, 그 변화에 따라 대상이 갖는 의미도 달라지는 것을 발견하게 된다. 다시점을 관찰하는 매개체로서 카메라는 인간이 그 자리에서는 볼 수 없는 먼 공간도 끌어당기며 다시점 관찰로 대상체의 새로운 해석을 가능케 한다. 또한, 현실에서 사라져간 시간이 항상 현재라는 시점에서 재생된다. 이러한 다시점에 대한 기록이 동적 관점의 시지각 현상을 복합함으로써 다차원적 다면체를 보다 적확하게 구현하고 설명하는 시각적 표현을 가능케 하는 중요한 단서로서 작용한다.

2.2.3. 관찰과 매개체

카메라 렌즈는 인간의 의식이 미치지 못하는 현상과 사물의 깊이를 물리적 정확성으로 반영한다. 관찰의 매개체로서 카메라의 렌즈는 인간의 눈보다 더 잘 보며 현재라는 시점에서 재생된다. 움직임은 모두 시간성을 띠게 되고, 또 움직임은 사물이 변화하는 과정이며, 시간은 이러한 변화의 과정을 계측하는 계측기이자 개념이다. 또한, 시각적 표현성의 현실성을 강하게 드러내는 것은 현재성(現在性, Actuality)이며, 이것이 수용자에게 감정이입을 촉발하는 요인이 되는 '대리 체험적 수용의식'이라 말할 수 있다. 렌즈에 의해 구현된 이미지로서 사진은 기록적인 재현 영상이며 사물에 대한 인간의 기억상(記憶像)에 대한 애매함을 사실적 근거를 제시하게 되며, 또한 정확지 않은 기억의 모호함이 혼재되어 생긴 어떤 사물에 대한 잘못된 고정관념도 인식의 과정에서 정리될 수 있다. 지금까지 사물과 인간관계, 즉 사물에 대한 의미부여는 언어기호에 의존했으나, 언어는 상투적일 수 있으므로 사물의 의미가 고정화되어 잘못된 해석을 할 수 있다. 따라서 관찰에 대한 시각적 기록이 동적 관점을 제시하여 해석과 지각의 다양성을 보여주며 사실 그 자체를 재현해 낼 수 있다.

동적 지각 요인	시간과 공간	원리	시간과 공간의 적극적 반영	리듬감 다차원
	대상과 시점	차원	대상에 대한 관찰자의 위치,방위,각도의 다차원적 시지각 모색	방향성 확장성
	관찰과 매개체	도구	재료의 성질, 관찰 방법의 매개체를 이용한 동적 관점의 탐색	선택성 운동감

[표 2] 동적 지각 주체로서 연출 요소의 특성

2.3. 힐데브란트의 동적 시각

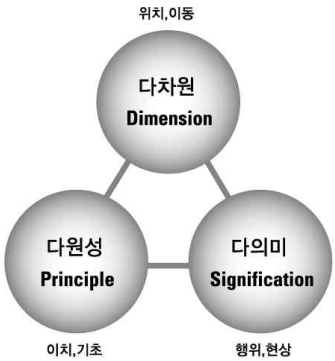
움직임 지각에 관하여 관찰자의 능동적 참여를 통해 신체의 움직임에 의한 공간체계의 이해와 해석에 관한 아돌프 본 힐데브란트(Adolf von Hildebrand, 1847~1921)의 '순수시각'과 '동적시각'에 관한 이론으로 설명할 수 있다. 그는 하나의 예술적 경험으로서 관찰자와 대상체간의 공간적 관계를 파악하고, 사물의 본질적 실체를 정확히 인식하기 위해서는 두 종류의 인식방법이 동시에 필요하다는 것이다. 순수시각은 관찰자의 시선이 평행하고 신체는 움직이지 않는 상태에서 대상체가 2차원적 평면상으로 제공될 때 감지되는 상(像)을 말하며, 동적시각은 대상체에 접근하는 신체의 움직임에 의해 감지되는 연속적인 상(像)이다. 인간은 순수시각에 의한 상과 이동시각의 상을 통합하여 공간 또는 공간에서의 조형적 본질을 경험하게 된다. 공간에서의 시간성의 개념은 무엇보다도 움직임을 통한 공간의 경험과 관련되어 있다. 힐데브란트는 순수시각과 동적시각의 통합된 이미지로서 공간을 설명한다. 즉, 장면적(Scenic) 경관의 순수시각과 연속적(Sequential) 경관으로서 동적시각이다. 연속적 경관은 다시 정적 연속성과 동적 연속성으로 분류하는데, 전자는 움직임이 없는 상태에서 수용되는 공간 이미지가 관찰자의 시지각에 따라 연속성을 보이는 경우이고, 후자는 관찰자가 시점을 이동시키면서 움직일 때 순차적으로 나타나는 장면의 변화를 계기적(繼起的)으로 체험해 가는 경우이다. 이동에 의해 발생하는 공간적 연속성은 조망된 장면들의 단순한 합이 아니며, 출발점에서 도착점까지 인간이 체험하는 심리적 과정도 포함한다. 공간체험은 '시각적', '심리적'인 이중적 구조로 볼 수 있는데, 시각적인 것은 공간 구성요소에서 연쇄적 발생과 지각대상의 변화에 의한 연속성을 의미하며, 심리적인 것은 연상, 회상 등에 의한 의식작용에서의 연속을 의미한다.

3. 동적 시지각의 디자인 원리

동적 시지각에서 움직임은 공통적 시각효과에 의해 지각되는 보편성을 지닌 시각커뮤니케이션의 조형언어이며 원리이다. 움직임은 단어 자체의 본질적 의미를 내포하며 시각적 변화의 지각 요인으로 작용하는 디자인적 방법론을 포함한다. 본질적 주체는 움직임 유발을 위한 목적성을 의미하며 실질적 주체는 움직임 유발을 위한 변화 요소를 말한다. (표 3) 움직임의 보편적 디자인 원리로 차원, 원리, 의미의 세 가지의 측면에서 설명하고자 한다. 차원은 사물이나 현상의 지각적 사고에 따른 물리적 위치 및 시선 이동의 시각을 의미하며 원리는 움직임을 나타내는 표현방법을 설명하며 움직임이 나타난 디자인은 여러 갈래의 이치를 함축한 의미를 내포한다.

움직임 주체	본질적 주체	궁극적인 움직임 유발을 위한 디자인의 목적	디자인 원리
	실질적 주체	본질적 주체의 움직임을 유발하기 위한 변화성을 갖는 디자인 요소	

[표 3] '움직임' 주체의 분류



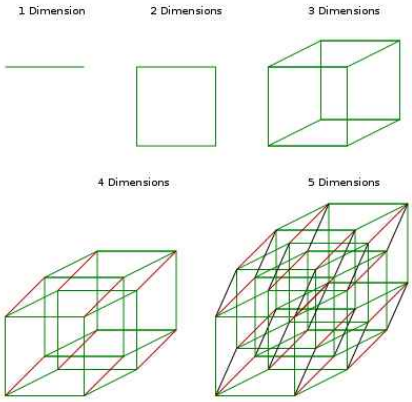
Movement Visual Perception Design Principle

[그림 2] '움직임' 시지각 디자인 원리

3.1. 다차원(多次元, Multi-dimensions)

우리가 살고 있는 세계는 '3차원의 공간'이다. 전후, 좌우, 상하의 3방향으로 이루어져 있기 때문이다. 좌우로만 뻗은 세계는 '1차원의 공간', 좌우, 앞뒤의 두 방향으로 뻗은 세계를 '2차원의 공간'이라고 부른다. 그리스의 철학자 아리스토텔레스는 공간이 3개의 차원을 갖는 이유를 설명했다. '선은 폭을 가지고 있지 않기 때문에 면으로 옮겨질 수 있다. 그러나 입체는 완전하기 때문에 길이, 폭, 깊이의 3개의 차원을 넘어서 다른 차원으로 옮길 수 없다. 따라서 공간은 3개의 차원을 가질 뿐이다'. 이 말에서의 차원이란, 자유로이 움직일 수 있는 방향의 개수를 의미한다.

공간에서는 전후, 좌우 이외에 상하의 운동도 자유롭게 가능하다. 따라서 그 위치를 나타내려면 공간좌표라고 불리어지는 3개의 변수가 필요해지는 3차원이 이루어진다. 3차원 공간에 또 하나의 자유도를 더해주면 4차원의 공간이 된다.[1)]



[그림 3] 1차원에서 5차원까지의 전개

3.2. 다원성(多原性, Multi-Principle)

사물의 근본이 되는 이치, 기초가 되는 근거 또는 보편적 진리를 원리(原理, Principle)라 하며 획일성의 반대 개념을 갖는다. 존재의 근거가 되는 실재 원리, 인식의 근거가 되는 인식 원리, 행위의 규범이 되는 실천적 원리 등으로 구분할 수 있다.[2)] 다원성은 기초가 되는 근거에 대하여 다각도로 탐색하고 관찰하며 여러 가지 원리에 따라 표현하는 것을 의미한다. 동적 시각은 사물에 대한 존재 근거가 되는 원리를 다차원적으로 관찰하게 하며 새로운 의미를 제공한다.

3.3. 다의미(多意味, Multi-Signification)

행위나 현상이 지닌 뜻으로 사물이나 현상의 가치를 의미(意味, Signification)라 정의한다.

의미의 문제는 언어학을 비롯하여 철학·심리학 등 여러 학문에서 깊이 관심을 가지는 문제이다. 그러나 의미는 극히 추상적이고 비감각적인 심적 내용이기 때문에 파악하기가 쉽지 않다. 의미에 대해 간결하게 정의하면 언어기호가 가리키는 사물(대상체)이라 할 수 있다. 이러한 어려움은 언어기호의 의미를 지시물 또는 대상체와 관련시키지 않고 인간의 심적 과정에서 생기는 개념으로 해석하여 이해해야 한다. 그러나 의미를 정의하기 위해 '개념'을 이용하면 다시 개념이란 무엇인가를 정의해야 하기 때문에 의미의 문제는

1) http://www.il-ji.com/
2) www.naver.com 두산백과사전

그대로 남는다. 의미는 몇 가지 유형으로 나누어 생각할 수 있는데 첫째, 개념적 의미로 어떤 단어에 대해 일반적으로 추론해낼 수 있는 가장 보편적이고 핵심적인 인식 내용을 말한다. 둘째, 연상의미로 구체적인 상황에서 연상되는 의미이다. 개념적 의미는 공통적으로 인식하고 있는 것인 데 비해 연상의미는 경험과 지적 수준에 따라 달라질 수 있다. 연상의미는 다시 내포적(connotative)·문체적(stylistic)·감정적(affective)·반영적(reflective)·배열적(collocative) 의미 등으로 세분화된다. 내포적 의미는 어떤 표현이 순수한 개념적 내용 외에 갖게 되는 전달 가치를 말한다. 문체적 의미는 언어의 사용에서 사회적 환경이 다를 때 나타난다. 사회적 차원과 계층이 다를 때 나타나는 의미 생성 상의 간격은 문체적 의미로 이해할 수 있다. 감정적 의미는 개인적 감정, 태도, 또는 대상에 대한 태도에 따라 개인적 해석을 동반한다. 반영적 의미는 의미가 다른 의미에 대한 반응을 반영하고자 할 때 나타난다. 배열적 의미는 어떤 상황이 다른 상황과 연결되어 쓰이면서 연상되는 의미이다. 셋째, 의도적 의미로 전달하고자 하는 의미를 특정 상황에 따라 표현의 환경을 조성하여 의미를 나타낼 수 있다. 이러한 의미적 차원은 대상체의 관찰에 따라 표현되는 시각물 해석의 범주를 넓혀주며 다양한 의미 체계를 형성하여 지각을 통한 인식의 질적 수준을 확장시킨다.

4. 다차원적 다면체 표현 사례 이해 및 분석

본 연구는 동적시점(動的視點)에서 대상체의 본질을 이해하고 인식을 바탕으로 형태 추출과 시각화를 어떻게 표현하는가에 관한 연구이다. 동적시점은 다차원적 관점으로 보고 아이덴티티 디자인에서 형태의 근원적 움직임 현상을 파악하였다. 각각의 사례들은 단일체에 대하여 방위적 관점, 본질적 실체, 반복적 겹침으로 분류하여 다면체를 이해하였으며 대상체의 본질에 따른 실체의 움직임 원리를 적용한 심볼들을 조사하여 분석을 위한 표본 사례로 선정했다.

분류에 따른 세부항목으로 근원의 발원과 배경, 상징의 탐색과 표현, 다면체의 응용과 확장으로 분석의 틀을 마련하여 방위적 관점에서 포르투갈의 콘서트홀인 Casa Da Musica, 본질적 실체를 드러낸 일본의 TV Asahi, 형태의 반복적 겹침을 통해 상징성을 표현한 프랑스의 La Cinematheque Francaise의 아이덴티티 디자인을 표본사례로 선정하여 기본시스템의 근원과 응용사례를 통해 상징화 수단으로서 다면체를 이해하고 분석했다.

[그림 4] 다차원의 다면체 개발 및 분류 체계도

4.1. 방위적(Aspect) 각도의 관찰

아이덴티티 디자인에서 가장 중요한 핵심적 역할을 하는 요소는 심볼마크이다. 심볼마크는 대상에 대한 근원적 본질을 담아야 하며 대상에 대한 실체를 보여 주어야 한다. 근원적 본질은 사상과 이념, 철학적 관점을 말하는데 이를 토대로 하여 시각적 상징의 동기로 사물이나 현상 그 자체를 표현한다. 기업이나 단체는 가시적 실체보다는 내용과 의식, 추구하는 이념에 따라 시각적 상징을 추출하게 되지만 최근 많이 등장하고 있는 다양한 형태의 건축물들은 각각의 특징적인 모양을 보여주며 건축물 외관이나 건축공법, 공간적 배치 등의 실체적인 시각적 모티브를 아이덴티티 디자인에 도입하고 있다. 세계 여러 나라에서 특징적인 건물이 많이 등장함에 따라 각각의 시각적 정체성을 드러내는 건축물 아이덴티티(Building Identity)가 새롭게 나타나고 있다. 건축물 상징의 대상은 건물 자체의 형태와 속성적 특징을 기반으로 한다. 특히, 최근의 건축물들은 각자의 특징들을 지니고 있기 때문에 표현의 차별화를 도모할 수 있다.

4.1.1. 근원의 발원과 배경

까사 다 뮤지카(Casa Da Musica)는 포르투갈의 포르투에 위치한 콘서트홀이다. 네덜란드 출신의 건축가 렘 콜하스(Rem Koolhaas, 1944~)[3]에 의해 설계되어 2005년 첫선을 보이게 된다. (그림5)에서 보이는 바와 같이 육면체를 깎아놓은 듯한 이 건축물은 프랭크 게리의 구겐하임 미술관, 월트디즈니 콘서트

2) 네덜란드의 건축가이며 기자 및 시나리오 작가로 활동하다가 영국 런던의 건축협회학교(AA School)에서 건축을 공부했다. 로테르담에 위치한 설계 사무소 OMA (Office for Metropolitan Architecture)의 소장과 하버드 대학교의 디자인 대학원의 교수로 재직 중이다.

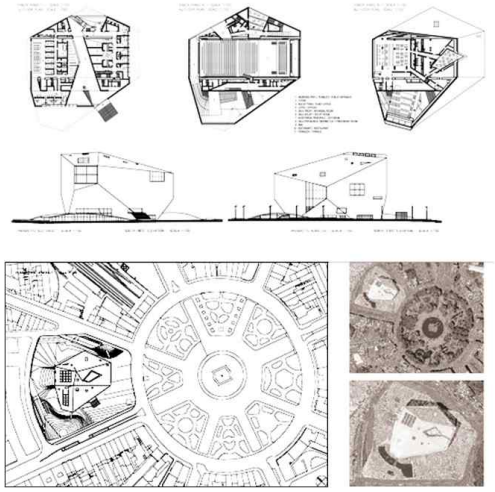
홀, 베를린 필하모니 콘서트홀과 함께 매우 위대한 건축물로 손꼽히고 있다. 까사 다 뮤지카의 아이덴티티 디자인은 독창적인 이 건축물의 방위별 외관 형태를 근원적 모티브를 기반으로 하고 있다.

[그림 5] 다양한 각도에서 본 Casa Da Musica 건물 외관

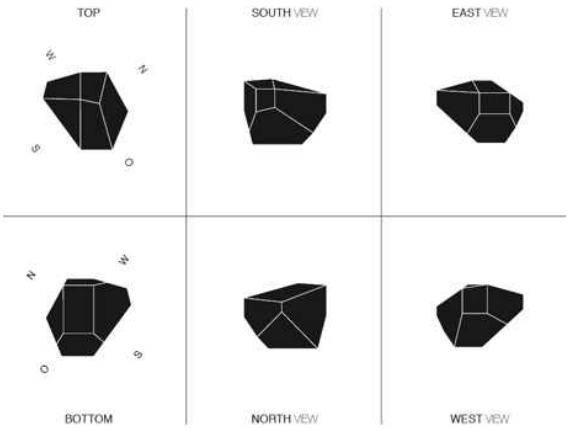
4.1.2. 상징의 탐색과 표현

까사 다 뮤지카의 심볼은 건축물의 방위적 각도의 관찰(觀察, Observation)을 통해 나타날 수 있는 시각적 상징화로 건물 외관의 형태를 투시도법에 따라 디자인된 사례로 다차원적 다면체를 보여주는 가장 좋은 사례로 볼 수 있다. 따라서 동적 다시점에 의한 다차원적 다면체의 다양성을 보여주는 실험적 디자인으로 해석될 수 있으며 심볼마크가 단일체가 아닌 다양한 형태로 표현되어도 이미지의 정체성은 본질을 유지하고 있음을 증명하고 있다. 다양한 형태의 심볼이 (그림 8) 과 같이 건물 외관의 특징을 다양한 각도에서 관찰한 독창적 형태와 공간 구성의 투시를 통한 해석적 측면을 제시하고 있다. 방위적 각도에서 관찰된 심볼들은 까사 다 뮤지카가 구현하고자 하는 건축물의 독창성과 대표적인 음악 공연장으로서 국가적 문화공간의 정체성을 매우 독창적 디자인으로 표현하고 있다.

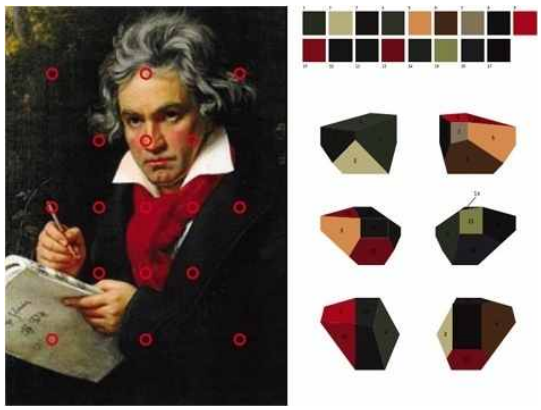
[그림 6] Casa Da Musica 심볼과 로고타입 디자인



[그림 7] Casa Da Musica 설계도면 및 위치 스케치



[그림 8] 심볼마크의 방위적 각도 탐색



[그림 9] Casa Da Musica 심볼 칼라 탐구 및 응용

4.1.3. 다면체의 응용과 확장

다면체의 기본형은 동적인 시점으로 관찰된 형태의 단일체를 기본 단위로 하며, 다양한 방위적 각도의 탐색에 의해 동적 다면체로서의 응용형태를 만들어 낸다. 까사 다 뮤지카의 심볼 형태는 하나의 단일체가 방위와 투시에 의해 최소화한 조형요소로 근원적 구조를 나타내고 있다. 이러한 다면체들은 형태의 본질적 문제를 거론하며 부분이 아닌 전체를 암시하고 있으므로 다시점의 다면체로 구현된다 하더라도

(그림 10)에서 보는 바와 같이 상징성의 본질은 변화하지 않으며 정체성을 유지한다. 다양한 형태로 나타난 심볼은 크기와 배열에서 로고타입과의 일정한 조합의 규칙을 지키며 색상의 활용은 음악가들의 모습에서 발췌하여 색과 음악의 관계성을 추구하고 있는 듯하다. (그림 9) 다면체와 색상의 다양성이 혼란과 복잡성을 주기보다는 문화적 진취성을 나타내는 플렉서블 아이덴티티의 양상을 드러내는 역동적 이미지를 구현해 내고 있다.

[그림 10] 방위에 의한 무브먼트 심볼마크

[그림 11] 무브먼트 심볼마크 응용 및 아이덴티티 확장

[그림 12] 응용시스템-서식류, 포스터, 잡지광고

4.2 본질적 실체의 발현(發現, Revelation)

사물의 근원적 형질로서 사물이 일정한 사물이기 위해서 다른 사물과는 달리 그 사물을 성립시키고 그 사물에만 내재하는 고유한 존재를 본질이라 한다.

본질은 사물의 본원적인 구성요소이며 존재를 규정하는 원인이 된다. 아리스토텔레스는 '그것이 무엇인가?'라는 물음으로써 제기되는 것을 사물의 '본질'이라 하고 또 이것이 그 사물의 존재 그 자체라는 의미로 이것을 사물의 '실체(實體)'라고 했다. 실체는 상황에 따라 여러 가지로 변화할 수 있는 성질 ·상황 · 작용 ·관계 등의 근저(根底)에서 그것들을 받드는 기본 존재이다.[4] 아이덴티티 디자인에서 실체의 의미는 매우 중요한데 그 이유는 상징의 근원이 되고 존재의 의미를 표출하는 본질적 속성을 담아야 하기 때문이다. 모든 만물은 본질을 갖는다. 자연물이든 인공적 사물이든 근원이 있으며 쓰임새가 있는데 쓰임새에 따라 용도의 변경은 가능하나 본질적 속성은 변화하지 않는다. 사물은 시간과 공간에 의해 변화하며 움직임을 발현(發現, Revelation)한다 이때 움직임 상태에서 사물의 속성은 본질을 그대로 유지하며 정체성을 나타내게 된다.

4.2.1. 근원의 발원과 배경

1957년에 설립된 일본의 민영방송사로 1977년부터 현재의 이름인 'TV Asahi'로 불리기 시작했으며 현재의 아이덴티티 시스템은 2003년도에 영국의 토마토 디자인과 사내 디자인팀의 협력에 의해 도입되었다. 심볼마크의 근원은 직육면체의 막대기 모양의 인공체로 여러 각도의 표현을 보여주는 역동적인 동체(動體)와 공간을 활용한 유체(流體)로 나타나고 있다. 각도, 크기, 위치, 로고타입과의 조합체계, 색상체계 등을 자유롭게 표현하고 있지만 대상체의 본질적인 실체는 변함없이 근원을 갖추어 이미지를 나타낸다.

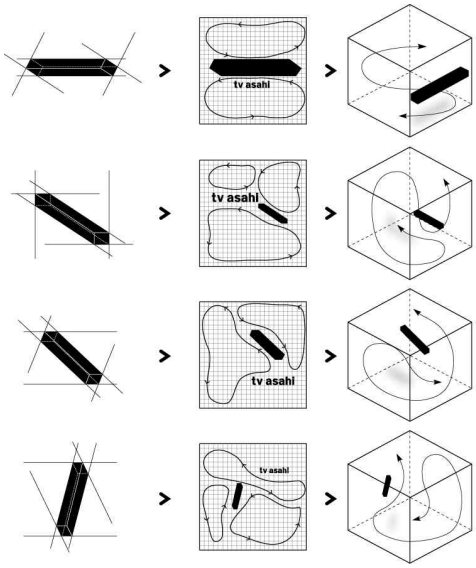
4) www.naver.com 두산백과사전

[그림 13] 아사히 방송국 건물 외관-도쿄, 록본기

4.2.2. 상징의 탐색과 표현

본질적 실체의 발현을 설명하는 예시로 일본의 'tv asahi-아사히 방송'을 표본 연구대상으로 선정했다. '永遠に動き續ける映像(영원히 움직이는 영상)'으로 방송국의 정체성을 나타내는 심볼마크는 직육면체의 입체 도형인데 3차원 공간에서 자율적 동적 현상을 나타낸다. 심볼은 직육면체의 본질을 평면적 여백과 공간의 흐름을 활용한 사물의 본질적인 실체를 다차원적 시각으로 나타낸 다면체 표현의 깊이를 보여주고 있다. (그림 15)

[그림 14] TV Asahi 심볼과 로고타입



[그림 15] 형태의 본질과 여백, 공간의 흐름[5)]

4.2.3. 다면체의 응용과 확장

아사히 방송의 심볼은 하나의 단일체로서 사물의 본질을 공간에서의 움직임을 통해 실체를 드러내고 있다. 공간에 존재한다는 것은 사물과 공간의 유기성을 보여준다. 심볼의 유기적 움직임을 통해 공간에 대한 구체적이고 실질적인 활용성을 나타내고 있다. 사각형의 막대기 모양은 각도, 위치, 크기와 원근, 배치 등에 상관없이 동일한 시각적 정체성을 느끼게 하는 매우 유기적인 심볼로 나타난다. (그림 16)

[그림 16] 심볼마크의 가변성

[그림 17] 심볼의 다양한 응용 사례

4.3. 반복적 겹침의 생성 (生成, Formation)

반복적 겹침은 연속성의 의미를 부여한다. 반복해서 겹쳐지거나 포개어짐으로써 새로운 차원의 공간을 형성하고 형태를 만들어 낸다. 되풀이하거나 반복으로 해석하며 중복의 의미를 벗어난다. 이러한 반복적 겹침의 과정은 단일체에서 나타나는 단순성을 보완할 뿐만 아니라 예상치 못한 새로운 의미와 함께 공간성을 부여하여 환상적 이미지를 연출하게 된다.

게오르그 케페슈(Georgy Kepes)는 형태의 겹침(중첩)에 의해 공간적 투명성이 부여되며, 형태는 서로 시각적으로 파괴 없이 상호관련 된다고 하였다. 또한, 라즐로 모홀리 나기(Laszlo Mohogy-Nagy)는 형태의 겹침으로 인해 시각과 공간의 고정적인 측면을 극복하게 되어 복잡한 의미가 생성되며 겹침에 의해 생기는 투명감으로 표면에 드러나지 않는 구조적 성질이 나타나게 된다고 정의했다.[6)]

5) 신석규, 2차원의 평면에서 작용하는 시공간의 지각적 무브망, 브랜드디자인학회, 2009, p.94

6) 나우철, 하이브리드적 복합문화공간 디자인에 관한 연구, 영남대대학원, 2008, p.47.

4.3.1. 근원의 발원과 배경

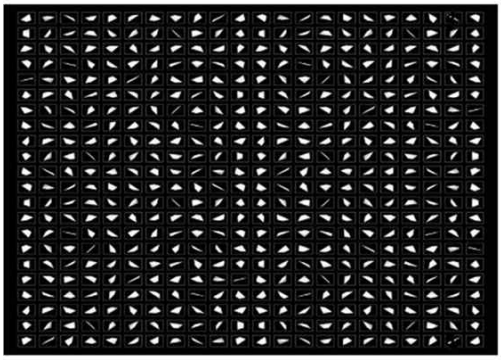
시네마떼끄 프랑세스는 프랑스의 영화를 대표하는 문화공간이다. (그림 18) 빌바오 구겐하임 미술관, 월트디즈니 콘서트 홀 건축가로 유명한 프랭크 게리(Frank O. Gehry, 1929~)[7]의 작품으로 아이덴티티 디자인의 근원은 건축물과 영화의 요소를 조화롭게 디자인으로 표현되었음을 알 수 있다. 심볼 디자인의 모티브로서 건축물 외벽형태를 모두 그래픽요소로 보고 많은 외벽이미지가 모였을 때 공통으로 발견되는 부분들의 조합으로 타이포그래피와 외벽의 그래픽 요소를 조합하여 다차원적 이미지를 나타내었다.

[그림 18] 시네마떼끄 건물 외관과 영화 스크린

4.3.2. 상징의 탐색과 표현

건물의 외형과 영화라는 소재를 통해 시각적 형태를 추출하여 디자인 원리인 겹침(Overlap)과 반복(Repetition)의 표현을 통해 영상문화공간의 다차원적 이미지를 생성시키고 있다. (그림 19) 또한, 심볼의 형태는 건물의 사인시스템이나 디지털 매체에 이르기까지 가변적 형태의 자유분방함을 보여주고 있다. 단일체의 형태, 위치, 크기, 각도 및 위치에 구애받지 않고 본질을 표상하고 전달하는 다면체로서 정체성을 보여주고 있다. 또한 디지털 이미지와 로고타입이 겹쳐진(Overlap) 디자인으로 영상과 타이포그래피가 각각의 단일체의 레이어(Layer)에 투명도(Transparency)를 적용시켜 텍스쳐(Texture)나 페이드(fade)의 이미지를 표현하고 있다. 디졸브(dissolve), 이펙트(effect) 등을 통해 시간의 중첩이나 공간감 등이 혼합된 느낌의 효과도 나타내고 있다.

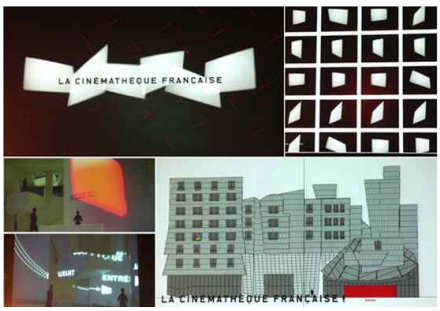
[그림 19] 겹침을 보여주는 시네마떼끄 심볼



[그림 20] 시네마떼끄 심볼의 변이

4.3.3. 다면체의 응용과 확장

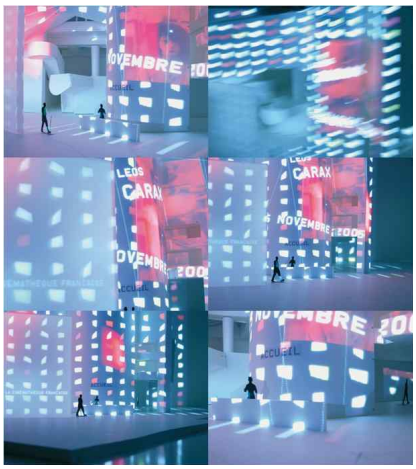
시네마떼끄의 응용시스템은 심볼의 각각의 단일체로 이루어진 여러 형태의 다면체를 활용하고 있다. 외벽디자인부터 내부인테리어, 모션그래픽 요소까지 전체를 하나의 아이덴티티로 통일감을 주고 있다. 특히 사인시스템의 다면체 투영방법은 매우 독창적이며 영화라는 매체의 특징적인 면을 잘 드러내고 있다. 이것은 디자인 작업만으로 끝나는 것이 아니라 관람객들과 파리 시민들의 시네마떼끄 프랑세스로 입장하기 편하게 디자인 경로를 자연스럽게 이끄는 디자인 가이드로서 훌륭한 시스템을 체계화시키고 있다.



[그림 21] 심볼의 응용과 확장

[그림 22] 다면체를 이용한 영상사인시스템

7) 캐나다 출생의 미국의 건축가이다. 그의 건축작품들은 날카로운 선과 예각, 기하학적 구성 등이 두드러져 파격적이며 드라마틱한 것으로 평가된다. 1993년 베네치아 건축 비엔날레에서 미국의 대표적 건축가로 선정되었다.



[그림 23] 심볼의 디지털화

5. 결 론

아이덴티티 디자인에서 상징적 형태의 지각적 움직임은 시간과 공간의 절대적 영향을 받는다. 사물이나 현상의 움직임 관찰 태도는 시간과 공간에 대한 이해를 바탕으로 하며 움직임 지각 시점에서 대상체에 대한 본질, 위치, 방향 등을 탐색하게 된다. 동적 시점은 다차원의 태도를 나타내게 된다. 대상체에 대한 본질의 이해를 토대로 시간과 공간을 복합하여 여러 가지 의미를 담아내며 다각도의 원리에 따라 차별화된 다면체로서의 상징을 표현한다. 관찰과 탐색, 그리고 발현의 과정은 형태 및 이미지가 기하학적이거나 도식화하지 않은 비정형성 심볼로 정형성의 심볼과는 다른 차원을 보여주며 가변적 시스템으로써 활용의 폭을 넓혀주게 된다. 본 연구의 해석적 결론은 심볼의 현상 파악하기 위한 분류 체계를 정립한 모델을 개발하여 관찰, 발현, 생성의 구조적 측면으로 이해하였으며 근원의 발원과 배경, 상징의 탐색과 표현, 다면체의 응용과 확장의 해석적 측면으로 연구했다.

첫째, 방위적 각도의 관찰이다. Casa Da Musica의 심볼은 건축물의 각 방위에 따라 형태를 표현한 다면체로 여러 각도를 나타낸 심볼을 활용하더라도 혼란을 야기하기 보다는 대상체의 공간 구성의 본질을 더욱 명확히 보여주고 있다.

둘째, 본질적 실체의 발현이다. TV Asahi 사례에서 사물이 상징화될 경우 시간, 공간에 의한 움직임을 동반한 다면체로 표현되더라도 본질적 실체는 변함이 없는 정체성을 드러낼 수 있음을 확인했다.

셋째, 반복적 겹침의 생성이다. La Cinematheque Francaise는 다중시점의 빛과 공간을 활용한 심볼의 이미지를 나타냈다. 다각도의 단일체를 중첩하여 일반 범주의 상징과는 차별화되고 있으며 시지각 인식의 범위를 넘어서는 유동적 다면체의 형태를 나타내고 있음을 알 수 있었다.

본 연구의 기본 개념은 시각 커뮤니케이션에 있어 움직임에 대한 고찰이다. 특히 정체성을 시각에 담아 표현하는 아이덴티티 디자인의 시스템은 동적인 시점에서 다차원적으로 접근해야 하는 시대를 맞이했다고 볼 수 있다. 동적 현상을 표현한 비정형성 다면체 심볼로 이루어진 시스템은 독창적 정체성을 나타내고 있으며 디지털 미디어 시대에서 시각 이미지의 차원 높은 역동적 변화를 보여주는 새로운 아이덴티티 디자인의 유형으로 정착할 수 있을 것이다. 이에 본 연구의 기초적인 토대가 된 선행연구인 '2차원의 평면에서 작용하는 시공간의 지각적 무브망'과 함께 가변적 다면체를 이해하고 개발 방법론을 제시하는 연구로써 초석이 되길 기대해 본다. 다만, 분류 체계에 따라 구체적이고 실제적인 표현의 표본을 제시하지 못한 것이 연구의 제한점으로 남는다. 앞으로 표현방법에 대한 기준을 마련하는 단계별 디자인 사례를 제작하여 보다 면밀한 연구로서의 의미를 추가하여야 할 것이다.

참고문헌

-김영길.(2007). 시각이미지의 형태장에 관한 연구. 숭실대학교

-나우철.(2008). '하이브리드적 복합문화공간 디자인에 관한 연구', 영남대대학원

-메를로-퐁티, 류의근 역.(2002). '지각의 현상학', 문학과 지성사

-송민자.(2007). '개념미술에 나타난 모티브의 공간적 적용에 관한 연구', 홍익대대학원

-스티븐 컨, 박성관 역.(2004). '시간과 공간의 문화', 휴머니스트

-신석규.(2009). '2차원의 평면에서 작용하는 시공간의 지각적 무브망', 브랜드디자인학연구

-이성민.(2007). '디지털 공간의 유동적 표현 특성 연구',국민대학교 테크노디자인 전문대학원

-한스 라이헨바하, 이정우 역.(1986). '시간과 공간의 철학', 서광사

-Arina Wheeler.(2007). 'Designing Brand Identity', Wiley

-Hiro Minamiyama.(2006). 'World Branding', World Branding Committee

-Total Identity, (2003). 'Total Identity', BIS

-http://www.casadamusica.com

-http://www.cinematheque.fr

-http://www.tv-asahi.co.jp