

이미지 읽기

Reading Images

정미정
Jeong Mijeong

이미지란 그림을 이루는 선이나, 사진을 이루는 점들과 같은 그래픽 부호들이 한데 어울려 만들어지는 것이라고 한다.^{1>} 따라서 이미지를 들여다본다는 것은 이미지를 이루는 표현의 재료들을 살펴보고, 그 재료들이 어떤 방식으로 다시 조합되어 표현되었는지 알아보는 행위와 같다고 할 수 있다. 최근 5년간의 한국 그래픽디자인에 나타난 다양한 결과들이 전달하는 이미지를 살펴보면, 그 표현을 이루는 재료들이 단순히 그림의 선과 사진의 점과 같은 개념적인 단어로 단정 짓기에는 형태와 양식들이 매우 다양해졌고, 이들이 한데 어우러지는 방식 또한 더욱 복잡해졌다. 이러한 이미지 표현의 흐름을 조금 더 면밀하게 따라가 보기 위해 앞서 제시한 그래픽 부호들-그림을 이루는 선, 사진을 이루는 점이라는 개념을 수집한 이미지들을 통해 구체화 시켜보았다.

1. 그림의 선: 형태의 모방

그림의 선에 가까운 그래픽 부호들을 주로 사용한 디자인들의 결과물에서는 관습적인 이미지를 형태적으로 모방하여 아이디어를 전달하고자 하는 흐름이 가장 대표적으로 보였다. 형태를 모방하여 이미지를 전달하는 흐름은 2차원적인 이미지에 머무르는 데에 그치지 않고, 표현의 범위에 있어 점점 더 적극적인 양상을 띠기 시작하였는데, 특히 평면적인 묘사를 넘어 입체적이고 복잡한 형태에 재질까지 세밀하게 시각화하여 3차원적 이미지까지 그 범위가 확장되는 모습을 보여주었다.

2. 사진의 점: 내용의 생산

사진이라는 매체를 그래픽디자인의 일부 재료로 사용하는 것은 관습적으로 꾸준히 이어져 온 흐름이다. 그러나 앞서 제시한 그림의 선에 해당하는 형태적 모방의 방식을 따른 결과물들이 점점 적극성을 띠기 시작해 사진이 가지고 있는 완성도가 높은 묘사의 단계를 공유하고 있는 흐름에서 사진은 어떤 이미지를 모방하거나 번역하는데 사용되는 것에 그치지 않고, 사진 그 자체가 가지고 있는 내용, 즉 내러티브가

231

디자이너에 의해 직접 생산되는 방식으로 변모하고 있다.

이런 흐름을 살펴보는 것은 현재 우리가 위치하고 있는 시각문화에서 이미지가 어떤 레파토리나 모티프를 가지고 커뮤니케이션되는지 알 수 있다. 또한 이미지에 관련한 새로운 소재, 기술 등이 끊임없이 개발되고 있고 그것이 창작자에게 새로운 기회와 다양한 선택지로 제공된다는 것을 느낄 수 있다. 따라서 디자이너로서 이미지를 읽고, 또 그 이미지를 적절히 기능하게 만들기 위해서는 이런 흐름, 다시 말해 현재 우리를 둘러싸고 있는 유동적이고 거대한 시각적 맥락을 한 번쯤 통찰하려는 노력 또한 이미지를 생산하는 것 만큼이나 중요할 것이다.