

일러스트레이션의 표현실제에 관한 연구

李 相 元*

<목 차>

- | | |
|---------------------|------------------------|
| I. 머리말 | 다. 동심의 표현 |
| II. 일러스트레이션의 일반적 고찰 | 라. 성애, 관능적 표현 |
| 1. 일러스트레이션의 개념 | 3. 표현용도 |
| 2. 일러스트레이션의 기능 | 가. 광고 일러스트레이션 |
| 3. 일러스트레이션의 역사 | 나. 그림책 일러스트레이션 |
| III. 일러스트레이션의 양상 | 다. 간행물 일러스트레이션 |
| 1. 표현양식 | 라. 기타 |
| 가. 초현실적 일러스트레이션 | IV. 시대적 상황에 따른 일러스트레이션 |
| 나. 구상적 일러스트레이션 | 의 과제 |
| 다. 반구상적 일러스트레이션 | 1. 시대적 상황 |
| 라. 추상적 일러스트레이션 | 2. 새로운 모색 |
| 2. 표현방법 | V. 맺음말 |
| 가. 해학, 풍자적 표현 | 참고문헌 |
| 나. 환상, 신비적 표현 | |

* 산업디자인학과 조교수

I. 머리말

최초의 일러스트레이션은 단순히 글을 읽지 못하는 자에게 의사를 전달할 목적으로 제작 되었고 그 기원은 문학보다 앞섰다.

인류가 언어를 갖기 이전에도 이미 의사 전달의 수단으로서 그림이 존재하고 있었으며 이는 생존수단이라고 할 수 있는 커뮤니케이션의 수단으로서 제작되었던 것이다. 하지만 오늘날 일러스트레이션은 인간의 상상과 꿈, 풍자, 해학, 사차원의 정신세계 묘사 등 한없이 펼쳐지는 미술의 세계로 발전하였다.¹⁾ 불과 15년 전만해도 일러스트레이션(이하 ‘일러스트’약칭)은 우리에게 생소한 단어였다. 그러나 차츰 이 단어가 입에 오르내리면서 개념상의 혼선을 빚어오기도 하였으나 이제 어느 정도는 그 개념이 정립되었고²⁾ 일러스트의 표현성에 대한 문제가 대두되기 시작하였다.

선사시대부터 인간은 의미의 전달과 표현이라는 문제에 있어서 중대한 관심을 보여 왔다. 언어가 의미를 가지고 체계화되기 이전에 그것은 인간의 자연에 대한 투쟁으로, 인간이 실체적인 것을 규명하고 표현 전달하려는 시도로서 원시시대의 바위나 동굴의 벽화에 동물 뼈 등으로 긁어서 당시의 시각적인 이미지를 표현하였다. 그것은 사람과 사람 사이에 ‘기호(sign or symbol)’와 같은 표현수단을 통해 알 수 있듯이 인간과 자연, 자연과 환경, 그리고 개체내의 심리적인 전달까지도 포함하고 있는 것이다.

의미의 표현과 전달의 문제에서 인간이 이룩해 놓은 구술적 언어의 체계외에 커뮤니케이션의 수단으로서 또다른 수단이 필요하게 되었다.³⁾ 이러한 수단들은 자연히 인간의 감각과 관련된 요소를 통해 지금까지 전달되어 왔다.

우리나라의 경우 일러스트레이션 역사는 비록 짧지만 최근들어 미술계, 인쇄계 등에 일러스트가 정착되어 그래픽 디자인계에 새로운 활력을 불어넣고 있다. 이에 일러스트가 대중과 보다 친숙해지기 위해서는 다양한 매체활용에 의한 표현성 연구가 검토되어야 한다.

오늘날 일러스트레이션의 표현성에 대한 성질은 이차원적인 것에서 삼차원적인 것, 혹은 인간의 손에 의한 묘사에서 카메라에 의한 영상이나 기계에 의한 패턴에 이르기까지 다양해졌다.⁴⁾ 아울러 일러스트를 새로운 표현방법으로 시도하려는 경우, 팔려는 상품이 그 시대의 변화를 포착하고 사람들이 무엇을 바라고 있는가를 파악하여 만족시키는 표현

1) 곽영권, ‘일러스트레이션이란 무엇인가’, 미술세계, 1985. 6.

2) 이원복, ‘일러스트레이션, 그 극기의 길’, 시각디자인, 1987. 4.

3) 권명광, ‘국제언어로서의 일러스트레이션의 기능’, 미술세계, 1985. 6.

4) 김병옥, ‘현대 일러스트레이션의 영역분류에 관한 고찰’, 시각디자인, 1987. 3.

기법을 정착시킬때⁵⁾ 비로소 성공하게 되는것이다.

따라서 본고는 사회적 변화에 따라 탄생된 일러스트레이션의 속성에 대해 표현 실재를 통하여 보다 넓어져가는 일러스트 영역의 참모습을 이해하고 다양한 표현성에 의해 엮여지는 일러스트레이션의 양상을 분류, 분석하여 시대적 상황에 부응하는 일러스트의 인식을 새롭게 하고 이에 대한 바람직한 연구방향을 제시하고자 한다.

Ⅱ. 일러스트레이션의 일반적 고찰

1. 일러스트레이션의 개념

일러스트레이션(ILLUSTRATION)이란 의미는 “TO MAKE LIGHT EXPLAIN” 즉, 보이지 않는 대상에 빛을 비추어 육안으로 볼 수 없는 세계(인간의 감정이나 사상등의 정신 세계)를 시각화하여 표현한다는 뜻이다. 콜린헤인즈(COLIN HEINES)에 의하면 ‘일러스트는 전달하고자 하는 어떤 상징적인 아이디어를 드로잉을 통하여 시각화하는 표현방법이다.’라고 한다. 즉, 일러스트레이션은 ‘인간에게 무엇인가를 전달한다.’는 뜻으로 시각적 커뮤니케이션의 수단으로서 조형표현, 문자, 문장과는 구별되어 사용되어 왔다.⁶⁾

일러스트레이션을 백과사전적으로 정의하면 텍스트의 이해를 돕기 위한 그림을 통한 묘사이다. 이는 「본문의 내용을 돕는 모든 종류의 드로잉(Drawing), 다이어그램 혹은 이미지를 총칭하는 말」⁷⁾이라고 했듯이 일러스트와 텍스트와의 서로 뗄 수 없는 상호존속성을 강조하고 있으며, 「합목적성」을 못박고 있다. 그러나 텍스트와의 상호존속성을 강조한 이 정의는 이미 고전적이며 1970년대 이후의 일러스트레이션의 개념과 영역은 훨씬 다양하며 복잡적이다.⁸⁾ 초창기 도입단계의 일러스트란 거의 대부분이 목적 미술로써 고전적 일러스트개념인 도판, 삽화, 도해 등 텍스트나 전달내용을 시각적으로 보조하는 기능에 불과했다. 그러나 일러스트가 차츰 독립된 장르로 정착해 가면서 순수감상용 또는 완상용(펜시 제품의 경우)으로 다변화되어 일러스트자체가 반드시 합목적이어야 한다는 개념은 수

5) 야마다리예이, 「기업전략과 광고디자인의 원리」, 김충기, (서울:디자인하우스, 1989), p. 280.

6) 「어린이책 일러스트레이션」, (서울:열화당, 1988), p. 142

7) 곽대용, 「디자인·공예 대사전」, (서울:미술공론사, 1990), S. V. “일러스트레이션”

8) 이원복, Op. cit.

정되어야 할 단계에까지 이르게 되었다.

아울러 일러스트에 대한 개념은 시대 상황에 따라 점점 포괄성을 띠게 되었고 다양화되었다. 이 모든 분야를 종합하여 공통분모를 추출해보면 일러스트는 불특정다수, 즉 대중을 대상으로 제작한다는 것이다. 여기에서 대중은 분야의 특성에 따라 상업주의적 소비대중일수도, 역사의식이 내포된 민중의 개념일수도, 문화적측면에서 바라보는 애호가들일수도 있다.

그러므로 오늘날 대중에게 전달하는 방법으로는 인쇄 또는 영상등을 동원한다는 점이다. 따라서 개괄적인 차원에서 일러스트를 정의하면 ‘인쇄 또는 영상을 전제로한 회화적 시각언어’라고 할 수 있다. 그리고 운동권 또는 진보적 계층이 즐겨 사용하는 대형걸개그림은 인쇄 또는 영상을 통한 복제미술이 아니라 직접 제작한 그림이지만, 이 그림이 대중을 향해 내걸리고 더많은 대중이 볼 수 있도록 대형으로 제작된다는 점은 매스미디어로서의 기능을 뜻하기 때문에 인쇄, 영상 이외의 또다른 ‘복제’의 개념에 포함 시킬 수 있다고 본다.

또 ‘회화적’이라는 개념을 도입하는 까닭은 현대의 분업화 사회에서 여러가지 형태의 시각언어 즉, 타이포그래피, 픽토그램, 사인보드 등 다양한 그래픽 디자인의 시각언어와 일러스트의 경계를 구기 위함이며, ‘회화적’이란 뜻은 반드시 인간의 손에 의하지 않고 첨단 테크닉이나 보조기계기구에 의해 제작된다 하더라도 일러스트는 그래픽적인 요소에 형태적 개념이기 때문이다. 따라서 앞서 이야기한 여러가지 형태의 대중전달방법 즉, 인쇄, 영상 또는 직접적인 방법을 망라한 개념이 ‘복제’라고 한다면 일러스트의 개념은 ‘복제를 전제로한 회화적 시각언어’라고 정리될 수 있다.⁹⁾ 그리고 일러스트는 이에 대중과 친숙해져 일상 생활속의 문화 그 자체로 발전하였고 문자와 연계되어 그려지는 개념을 탈피하여 복제예술로서 시각정보 전달 기능과 문화적 차원의 개념으로 발전하게 되었다. 즉, 시각문화 시대의 시각언어가 곧 일러스트레이션인 것이다.¹⁰⁾

따라서 오늘날 일러스트는 순수회화도 아니며 그래픽 디자인의 지엽적인 요소만도 아닌 분명한 컨셉트를 지닌 목표지향적 그림으로서 인간의 시각환경에 화려한 정서를 제공하여 주고있고 이에 대중예술로서 시각언어, 커뮤니케이션 아트로서 독자적인 장르를 형성해가고 있다.

9) 이원복, ‘한국 일러스트레이션의 발전과 전망’, 월간디자인, 1990. 3.

10) 곽영권, op. cit.

2. 일러스트레이션의 기능

가. 문명사회에 있어서의 휴머니즘

현대적 의미로 휴머니즘이라는 말은 과학과 기술로 부터 귀멸되는말로 해석되고 있으며 점차 기술과 대조되는 “정신적인 것”으로 표현되고 있다. 여기에 이러한 “정신적인 것” 즉 휴머니즘을 형성하는 구성요소로서 일러스트레이션은 대중의 정신세계에 깊이 파고 들어 인간의 정서적인 휴머니즘을 형성하고 있다.

따라서 일러스트레이션은 휴머니즘을 근본으로 대중이 전제되어 매개체의 역할을 효과적으로 수행하기 위해 심리적인 면과 심미적인 면의 창조성이 동시에 발휘되어야 하고¹¹⁾ 이는 곧 일러스트레이터 자신들이 기본적으로 가져야할 자세이다.

나. 지각의 확대

일러스트레이션은 우리의 지각을 확대시켜 주는 기능을 갖는다. 예를 들면 우리의 눈으로 볼 수 없는 상황이나 전자현미경으로 볼 수 있는 세포의 구조같은 것도 일러스트레이션은 표현할 수 있다. 또한 일러스트레이션은 현실적으로 존재하지 않는 공상의 세계나 환상의 세계를 시각화하여 미지의 세계를 알게 하고 일상생활에서 흔히 볼 수 있는 것에서도 새로운 발전을 촉진시켜 감상적인 지식을 주며 묘사를 통하여 꿈이나 소망을 표현하고 무의식의 세계도 시각화함으로써 현실과 꿈 등의 전혀 상반된 세계를 보다 높은 차원에서 이해시켜 자기 공간과 합리적인 제한에서 벗어나 확대된 세계로 지각을 넓히는 기능을 갖는다.

다. 시각언어로서의 기능

오늘날과 같은 정보화 시대에는 “시간의 단축”과 “강한 인상”이 요구되는데 일러스트레이션은 시각언어로서 대중에게 가장 효과적인 내용전달 기능을 가지고 있다. 인간의 오감 중에서 지식을 흡수하는 원천으로 시각이 83%나 차지하는 것은 현대사회가 시각문화시대라는 점에서 간과할 수 만은 없는 문제로 일러스트레이션이 하나의 비판과 교육기능을 갖는다고 할 수 있다. 예를 들면 영국에서는 이미 1920년대 부터 안전제일(Safety-first) 운동이 사회적으로 전개되어 도로안전, 안전교육, 가정의 안전훈련등에 있어서 많은 효과를 얻었는데 그들은 이러한 운동에 일러스트레이션을 위주로한 포스터를 사용했다.¹²⁾

11) Ibid.

12) Ibid.

따라서 일러스트레이션은 오늘날 가장 효과적인 시각전달매체로서 P.R은 물론 상업적인 광고의 목적, 교육적인 기능까지 확대 되고 있다.

3. 일러스트레이션의 역사

일러스트의 기원을 살펴보면, 「David Blard는 그의 저서 History of book illustration」에서 최초의 일러스트레이션이란 단순히 글을 읽지 못하는자에게 의사를 전달할 목적으로 제작되었으며 그 기원은 문학보다 앞선다고 하였다.

선사시대부터 인간은 의사전달 수단으로서 동굴 바위 표면에 선각, 채색 또는 조각으로 그 의미를 표현하였고 주술이나 제식의 일부로 그려진 것으로 추정되는 북부 스페인의 알타미라 동굴의 상처입은 들소 나 고구려 시대의 청룡, 백호, 현무, 주작 등 고분 속의 벽화들도 어느 의미에서 우리 조상들의 일러스트에 해당된다고 볼 수 있다.

일러스트레이션을 좀더 근대 그래픽 디자인적 기능과 관련된 역사를 생각해 보면, 18세기말 서구에서 석판화(lithography)의 보급과 함께 쥘세르(Jyles Cheret)와 슈타인렌(Steinlen), 그리고 로트렉(Lautrec)의 광고 포스터에 실린 일러스트레이션을 들 수 있다. 이당시의 포스터는 주로 연극, 무도회 등의 광고를 위한 것으로 작가의 독특한 일러스트와 자유로운 레터링과의 조화로 이루어져 있었는데 포스터의 크기가 오늘날의 전지 2배의 크기까지도 있었다고 한다.

세르 이후 모든 디자인물에 있어서의 일러스트는 회화의 사조와 흐름을 같이하면서 표현적 영향을 상호 주고받으면서 활용되어 왔다.¹³⁾

1920년대 디자인의 특징은 고상함을 강조하는 시기였는데 이 당시부터 일러스트레이션은 디자인에 중요한 역할을 하게 되었다. 록웰이 디자인한 책표지에서도 알 수 있듯이 미국의 잡지들은 일러스트레이션으로 메이크업 되어 있고 이때부터 일러스트레이션의 황금기는 거의 30여년 동안 지속되었다. 화가이자 일러스트레이터인 브리그 포셋, 클라크등은 광고물에 많은 영향을 주었다.

1930년대의 '라이프'와 '룩'과 같은 사진잡지의 출현, 사진기술의 급격한 발전, 사진과 일러스트레이션과의 균형 등은 카메라를 중요하게 여기는 계기가 되었다.

1950년대가 되자 소설적인 일러스트레이션 잡지들은 영화와 텔레비전의 등장으로 인해 점차 사양길로 접어들게 되었고 많은 일러스트레이터들은 시사적인 작가로 전향하게 되었

13) 이효일, '한국의 일러스트레이션 어디까지 왔나', 미술세계, 1985. 6.

다.

1960년대에는 일러스트레이션의 새로운 방향이 모색 되었다. 즉 상상적인 드로잉으로 카메라에 도전하였고, 이것은 과거의 순수한 구상주의적인 접근방법에 제동을 걸었다. 1960년대 후반에 강타한 사회변혁의 혁명적 물결(서유럽과 미국에서의 뉴 래프트운동)은 조직사회에 찌든 현대인들에게 탈규격화, 인간화 시대의 막을 열어 주었다. 당연히 일러스트는 사진과 첨예한 대립적 입장에서 재출발하여 이른바 하이퍼리얼리즘으로 지칭되는 '초정밀 묘사'사진이 가진 완벽한 재현성에 도전하였고, 또한 사진이 표현해 낼 수 없는 일러스트만의 환상, 변형, 왜곡 등의 특징으로 대중들에게 신선한 충격을 주었다.

1970년대에는 일러스트레이션이 여러가지 다른 방향으로 변해갔는데 아르누보 포스터에 대한 향수와 아르데코에 내재되어 있는 질에 대한 인식, 순수미술의 한 경향인 신사실주의 양식등의 일러스트레이션의 형태에 영향을 미쳤다. 초현실주의 운동은 렌더링의 특별한 스타일에 관계없이 이후 현대 일러스트레이션의 대부분에 많은 영향을 끼쳤다. 우리나라에서의 일러스트레이션이란 말이 쓰이기 시작한 것은 불과 20~30년전이며 주로 광고분야에 이어 출판분야에서 사용하게 되었다.

출판계에서 일러스트 시대의 막을 연 것은 1976년 창간된 <뿌리깊은 나무>라는 월간 잡지였다. 이 잡지에 실린 일러스트는 독립된 개체로서의 시각언어적 요소를 갖추었던 것이다. 그러나 일러스트라는 용어가 처음으로 공식 사용된 것은 1979년 '월간 디자인사'가 실시한 'BIM(Best Illustration's Medal) 공모전'이었다. 또한 보는 이로 하여금 생각해 하는 구성, 즉 시각언어로서의 표지 1호는 1982년 창간된 월간 잡지 <한국인>이다. 82년 8월에 창간되어 87년 6월까지 일러스트를 활용한 <한국인>의 표지는 여러가지 면에서 시사하는 바가 크다.

80년대에 들어와 경제적인 면과는 거리가 멀지만 재야, 운동권 학생들사이에서 크게 선호되는 걸개그림이나 캘린더, 기타 인쇄물 등 '선전 일러스트'도 그 뿌리를 깊이 박았고 최근 컴퓨터나 기타 첨단 과학기술이 동원된 테크니컬한 일러스트도 조심스러운 모색기를 보내고 있다.

본격 일러스트가 도입된 것은 1982년 어문각의 '픽처북스'시리즈 물로 불과 10년 정도 밖에 안되는 사실은 양과 질이 반드시 일치되지 않을 수도 있다는 명백한 증거다. 뒤이어 등장하여 크게 호응 받은 웅진출판사의 '어린이 마을'시리즈는 픽처북스 시리즈와 함께 글과 맞먹는 일러스트의 중요성을 대중에게 인식 시켜준 이정표 같은 기획물이라고 할 수 있다.

1980년대 일러스트 분야의 또 한가지 주목할 만한 사실은 만화의 부상이다. 1984년 폭

발적으로 대중적 인기를 끈 ‘공포의 외인구단’을 선두로 그 해 12월 <만화광장>이 창간 되었고 몇해 뒤 <주간만화><매주만화> 등 정기 만화 잡지가 등장함에 따라 대중과 만화의 거리가 좁혀지게 되었다. 그리하여 ‘저질 아동용’이라는 일반의 편견을 무색케 하듯 비규격 일러스트로 개념정리할 수 있는 만화는 출판, 만화영화, 팬시 등 이른바 만화산업으로 부상하기에 이르렀다.

대학에서도 1980년이래 교과과정에 일러스트레이션 이란 과목이 생기게 되고 이는 시각디자인 과정중에서도 역점을 두는 디자인 교육으로 발전하였다. 그리고 1990년대가 되면서 인류의 문화는 읽는 시각문화에서 보는 시각문화의 시대로 변했고 이제는거기에 더하여 빨리 아는 시각문화시대로 접어들고 있다해도 과언은 아니다. 그리고 현대인은 극단적인 기계문명에 식상하여 필연적으로 인간의 손에 의한 인간적 조형욕구를 유발하게 되었고 인간의 체취가 담긴 감성이 풍부한 예술적 일러스트가 출현하게 되었다.¹⁴⁾

Ⅲ. 일러스트레이션의 양상

오늘날 일러스트레이션의 종류는 매우 다양하다. 신문, 잡지, TV등 매스컴의 경쟁이 과열되다 보니 대중에게 어필하려면 낯고, 일반화된 표현방법이나 처리로는 힘들게 되었다. 보다 신선하고 크리에이티브한 발상이 전제 되어야 하는 인쇄매체나 방송매체 측면의 일러스트 표현양상은 다양하게 되었다. 따라서 일러스트레이션을 분류, 분석한다고 하는 것은 그리 쉬운 일은 아니다.

하지만 계통적으로나마 크게 분류해 봄으로써 오늘날 일러스트레이션의 참모습을 넓은 시야에서 바라볼 수 있으므로 다음과 같이 분석해 보고자 한다.

1. 표현양식

가. 초현실적 일러스트레이션

20세기 현대미술의 두가지 큰 흐름은 추상주의와 초현실주의이다. 추상예술이 현 디자인에 큰 영향을 끼친 것과 같이 초현실주의 정신도 현대의 시각 디자인에 영향을 미치고

14) Ibid.

있다. 이러한 것은 일러스트레이션의 조형목적은 표현양식으로 하여 현실적 개념의 사물을 일단 비합리적, 비논리적 복합체 차원의 형태로 표현한 일러스트레이션이라 볼 수 있다.

이는 발상법에 있어서 주로 두가지 이상의 서로 관계가 먼 형태들을 연관 조합시킴으로써 양자 사이의 논리적 상호관계가 존재하지 않기 때문에 시각을 통한 지각의 확대와 증감이 이루어져 감정에 커다란 자극을 주게되는 것이다.(그림 1-4참조)

나. 구상적인 일러스트레이션

구상적인 일러스트레이션이란 한번 보고 무엇이 그려져 있는지를 알 수 있는 것이다. 즉, 자연의 모습을 리얼하게 표현하는 것이 구상이다. 일러스트레이션에서 무엇이 그려져 있는가를 잘 아는 일은 매우 중요하다. 광고디자인이나 신문, 잡지 등에서 소비자나 독자에게 전달한 내용을 시각적으로 이야기하는 것이 일러스트레이션이므로 보고 즉시 이해되고 흥미와 공감과 친근감을 갖는 구체성은 결코 부인할 수 없다. 구상적인 일러스트레이션은 사진적인 구상 일러스트레이션과 예술적인 구상 일러스트레이션으로 나눌 수 있다. 사진적인 구상 일러스트레이션이란 사진과 같이 사실적으로 그린것을 말한다. 확실히 알기 쉽지만 잘못 그리면 통속적이 되기 쉽고 격조가 낮아질 우려가 있다. 일러스트레이션의 격조가 낮아지면 문장이나 상품의 내용까지 낮아질 위험이 있다. 대상을 단지 기계적으로 재현한다는 것이 아니라 카메라의 렌즈로 할 수 없는 과장이나 생략 등은 데생력이 뒷받침되어야 한다.

예술적인 구상 일러스트레이션이란 풍성한 이미지와 개성이 넘치는 예술적이고 격조 높은 것을 가리킨다. 이 표현 스타일은 독특하고 인상적이긴 하나 자칫하면 대중으로부터 멀리 떨어져 작가만이 좋아할 우려도 있다. 정말로 대중에게 어필하는 개성적인 구상 일러스트레이션은 특히 영화나 관광포스터 혹은 드라마틱한 내용이나 사회적인 주제의 소설 등에서 위력을 나타내며 진부한 것으로는 보는 사람의 마음은 잡지 못한다.(그림 5,6 참조)

다. 반구상적 일러스트레이션

반구상적 일러스트레이션이란 구상적인 모티브에서 발상을 얻어 마음껏 단순화 하거나 혹은 과장하든가 구상과 추상이 부합된 것을 말한다. 추상적인것보다 알기쉽고 구상적인 것처럼 속되지 않게 표현하여야 한다. 무엇이 그려져 있는가를 즉시 알수 있는 구상성과 보는 사람의 생리나 심리에 스며드는 추상성이 적당히 얹혀 다각적인 효과를 낸다. 이것

은 사실적인 표현에 의한 생략이나 과장에 의한 단순한 강점이 있으나 자칫하면 유형적으로 될 수 있다. 유형적인 일러스트레이션은 무기력하고 대중에게 호소력이 없으므로 일러스트레이터는 작품이 유형적으로 빠지기 않게 표현에 주의하여야 한다.(그림 7,8,9 참조)

라. 추상적인 일러스트레이션

우리들의 생활속에는 환경이나 자동차의 디자인 또는 가전제품, 가구, 식기류의 디자인에 이르기까지 추상적인 영향을 많이 받고 있다. 이것은 추상예술이 생활속에 깊이 스며 있기 때문이다. 표현방식에 따라 추상적 일러스트레이션은 기하학적 추상 일러스트레이션, 유기적인 추상 일러스트레이션, 양 포르멜적 추상 일러스트레이션으로 분류할 수 있다. 기하학적 추상 일러스트레이션이란 자나 콤팩스를 사용해서 직선, 삼각형, 사각형, 원, 타원, 포물선 등을 주제로 한 것이다. 소위 “차가운 추상”이라는 것이 여기에 해당하며 카메라, 시계등 정밀분야의 광고라든가 혹은 이론적인 과학서의 표지 디자인 등에 적합하다. 유기적인 추상 일러스트레이션이란 자연속에 동식물, 광물 등에서 볼수 있는 유기적인 형태를 가리키며 기하학적인 추상보다도 변화와 생생한 생명력을 느끼게 한다. 양 포르멜적 추상 일러스트레이션은 비구상적인 것을 말하는데, 우연성이 강한 터치나 마티에르에 의해 작품을 표현하는 것이다.

이와같이 추상적 일러스트레이션은 현대적인 표현 양식이지만 광고나 소설등의 내용에 관한것도 구체성이 없기 때문에 대중적이 아닌 흠이 있다. 그러나 추상적인 일러스트레이션은 보는 사람에게 생리적, 심리적 어필이 강하기 때문에 전달하는 정보내용을 정확하게 암시하면 효과가 아주 크다고 볼 수 있다.(그림 10-12 참조)

2. 표현방법

가. 해학, 풍자적 표현

즐거운 미소, 어이없는 웃음을 짓게하는 독특한 아이디어나 기질을 표현하는 것으로 생활에서 일어나는 여러가지의 일들을 단적으로 유머스럽게 나타내며 사물의 인상을 효과적으로 표현한다. 즉 비유, 과장된 표정이나 동작 등을 교묘하게 구사하여 웃음을 유발하고 인간성을 다시 맛보게 하며 긴장감을 해소시켜 주는것을 말한다. 또한 전쟁, 권력이나 권력의 남용과 부정부패, 공해의 부정, 부정 식품의 문제등 정치, 사회상을 잔악하게 풍자하여 공개함으로써 세태를 반영하고 대중에게 통쾌감을 주며 사회적 양심과 공공심을 일깨우는 비평의 역할을 한다. 예를 들면 그림 에서 보듯이 풍자와 해학의 미의식으로 과장되

고 왜곡된 인물 일러스트 표현은 웃음이라는 정서적 교감 작용을 불러 일으킨다. 그리고 그림¹⁵⁾에서 보면 현실적으로 있을수 없는 괴기한 분위기속에 웃음이 담겨져 있다.¹⁶⁾ 이러한 그림들이 바로 풍자적 표현의 일러스트이다.(그림 13-18 참조)

나. 환상, 신비적 표현

인간의 상상력이 현실을 떠나지 못하고 희망을 갖지 못하면 이 세상의 생활은 비참한 것이 된다. 신비한 환상의 세계를 그려내는 일러스트레이션은 신비한 공간, 불가사의한 현상을 창조함으로써 상상력과 꿈을 복돋우며 환상을 즐길 수 있게 한다. 이것은 현실의 압박감과 불안을 해소시키고 생명감이 넘치도록 하는 효과를 갖는다.(그림 23참조)

광고 일러스트의 표현기술에 있어서 꿈의 시각언어를 효과 있게 활용한 예를 보면 그림(19)는 익히 잘 알고 있듯이 밀레가 그린 <만종>이며 그림(20)은 달리의 <황혼의 격세유전>이다. 같은 해 달리의 작품 <건축학적인 밀레의 만종> 그림(21)으로는 일련의 시각화과정은 시각언어 활용에 이르기까지의 심층심리학적과정을 비교적 명확하게 표현하고 있다.

그림(19)은 순전히 자연적인 풍경이면서 원자극으로 볼 수 있고, 그림(20)은 달리의 심리면에서 변형의 조작성을 보이는데 아직 원자극의 영향은 남아있는 편이다.

그림(21)에서 달리는 구도에 대담한 변화를 가해서 남성과 여성의 상징위치를 역전시켰지만 여기서 더욱 남근승배 심볼을 나타냈다. 그리고 그림(22)에서는 신체의 비행에 대한 꿈의 시각언어를 일러스트한 것으로 의미내용은 성적 흥분을 나타낸 것이다.¹⁷⁾

다. 동심의 표현

실생활에서 동심은 자꾸 메달라가고 멀어져만 간다. 동화, 동요는 어린이들을 위한 것일 뿐 아니라 인간의 정서생활을 풍부하게 하는 엄연한 예술의 한 분야이다. 따라서 동심은 밝은것, 착한것, 옳은것 등 모든 것을 총체적으로 나타내어야 한다. 동화, 옛날이야기, 영웅, 달인, 성인의 이야기나 설화를 내용으로 하는 것이나 동화적으로 표현한 일러스트레이션은 시간과 장소를 초월하여 감수성을 기르고 자칫 잃기 쉬운 동심을 되찾게 한다. 아울러, 현대의 동화풍의 회화와 일러스트레이션이 갖는 효과는 점점 커지고 있다.따라서 동심

15) 이성표, 「캐릭터의 풍자적 인물표현에 관한 연구」, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원, 1985, pp. 11~18.

16) 하로자키소이치, 「광고심리의 분석」, 오세진역(서울:미진사, 1990), p. 38.

17) Ibid.

의 표현은 어린이들의 마음을 보다 솔직하고 진진하게 그려야 한다. (그림 23-25 참조)

라. 성애 관능적 표현

도덕적, 관습적 또는 종교적으로 성의 본능은 부정적이고 억압적인 것이다. 그러나 인간의 본질적인 면의 하나인 성의 감수성, 성의 에너지는 생명의 원동력으로 승화될 수 있다. 또한, 넘치는 건강미, 우아한 곡선미는 자연이 배운 성의 영원한 조형미를 실감케 한 표현 등에서도 인간본능의 무한의 깊이를 엿볼 수 있다.(그림 26참조)

하나의 구체적인 예를 찾아보면 스위스의 산도즈(Sandoz)사의 의료용 제품에 대한 광고로 광고주체는 브리날덱스(Brinaldix)라고 하는 강력한 이뇨제였다. 이 신제품을 소개하기 위해 맨 처음엔 그림(27)와 같은 광고가 결정되고 이뇨작용을 수도꼭지에서 물이 흐르는것으로 표현하였다. 이 경우 수도꼭지는 심층심리학적으로 페니스에 해당되는 의미를 지닌다. 따라서 이 광고는 수도꼭지형의 일러스트를 자극제로 하여 여기에서 연상을 구하고 그에 따른 광고효과를 분석하게 되었다. 그결과 수도꼭지에서 흐르는 물은 아무래도 빈약하고 어설픈 느낌이라서 많은 의사들에게 이뇨작용의 강한효과를 어필하지 못하는 것으로 비쳐졌다. 따라서 그림(28)의 광고로 변경하게 되었고 이 광고에서 일러스트의 표현 방법을 달리하여 심층심리학적 관점에서 더욱 강력한 이미지를 전달하는 효과를 보았고 이어서 그림(29)의 예처럼 정면에서 수도꼭지를 바로본 일러스트로 표현하여 광고를 추가로 제작하였다. 이 광고캠페인은 마침내 매우 짧은 시기에 새로운 이뇨제 브리날덱스의 지명도를 급격히 상승시켰고 그 판매량은 기하급수적으로 증가했다.¹⁸⁾

3. 표현 용도

가. 광고 일러스트레이션

포스터, 신문광고, 잡지광고, 다이렉트 메일, 팜플렛 등 인쇄에 의한 광고디자인에 쓰이는 일러스트레이션을 말한다. 훌륭한 일러스트레이션은 광고의 아이디어를 시각화하고 시선을 문안쪽으로 유도하며 상품의 이미지를 돋보이게하는 역할을 한다. 이제 일러스트레이션은 광고주의 주문대로만 해서는 아니되고 보다 수준 높은 감각과 표현으로 광고문화수준을 높여야 한다. 일그러진 광고표현이 정보공해를 만들기 때문이다. 일러스트레이터는 광고의 그림을 담당하면서 광고의 전달자와 대중을 중개해야하며 차별화된 시각언어로 고

18) Ibid., pp. 36~37

급문화를 형성해야 한다.(그림 30-39 참조)

나. 그림책 일러스트레이션

어린이를 대상으로한 이야기 그림책, 개념의 이해를 위한 서적등에 활용되는 그림으로 어린이의 인지 과정에 대단히 큰 영향을 미친다. 어린이의 세계는 아름답고 환상적이다. 어린이들의 끊임없는 상상력과 무한한 창조력을 길러 줄 수 있도록 창조적인 희망과 정서, 환상적인 세계를 표현하고 시각화 해야한다. 하지만 어린이에게 이해되고 수용되는 일러스트를 제작하는데에는 커다란 어려움과 착오가 따르기 마련이다. 자칫 성인 취향의 일러스트를 제작하기 쉬우므로 이러한 오류를 범하지 않도록 어린이가 좋아하고 공감하는 일러스트가 무엇인가에 대한 꾸준한 연구가 이루어져야 한다.(그림 34,35 참조)

다. 간행물 일러스트레이션

이것은 신문, 잡지의 소설이나 기사 또는 단행본의 내용을 시각화하는 것을 말한다. 현대의 “보는 문화”중에서 일러스트레이션은 결코 이차적인 것이 아니고 시각에 의한 “보는 말”이라는 것을 잊어서는 안된다. 신문, 잡지, 단행본 등에 사용되는 편집 일러스트레이션은 문장의 내용을 시각적으로 상징할 뿐 아니라 그림으로서의 조형성이나 인간성을 필요로 한다. 낡은 사고방식에서는 삽화나 컷은 지면을 장식하고 내용을 보충하는 것이 지배적이었는데 이제는 일러스트레이션이 결코 악세서리가 아니다. (그림 36-40 참조)

라. 기타

그외에 TV를 위한 일러스트레이션이 있는데 타이틀이나 공지사항 등에 많이 사용되며, 사고나 사건의 상황을 알리는 그림, 교양프로에서 쓰이는 그래프나 통계표등이 이에 해당한다. 그리고 도시나 주변도로에서 보는 도로표시의 그림, 네온 사인, 전시회장, 유원지의 안내지도, 포장 디자인, 인테리어, 식기 등에 쓰이는 그림, 그리고 의상에 쓰는 그림, 우리 생활 공간에 펼쳐져 있는 그림들도 모두 일러스트레이션의 범주에 속한다.(그림 41-44 참조)

Ⅳ. 시대적 상황에 따른 일러스트레이션의 과제

1. 시대적 상황

현대의 인류문화는 활자매체를 통한 읽는 시각문화에서 보는 시각문화 시대로 접어들었다. 시간적 제한을 받는 언어나 문장보다 동시적이며 공간적인 그림이 오늘날 대중사회에서 정보를 전달하는데 중추적인 역할을 하고 있다.¹⁹⁾ 따라서 시각문화시대의 시각언어는 곧 일러스트레이션이라 할 수 있다. 시각언어로서 일러스트레이션이 등장하게 된것은 일상언어로 커뮤니케이션을 할 수 없는 요소들이 현대 사회속에 나날이 증가하는것에 원인이 있다고 할 수 있다. 사회가 고도의 하이테크놀로지 시대가 되면서 하나의 단어가 갖는 의미의 중첩, 무수한 신조어의 등장, 표현하는 사람 각자의 심리상태는 미묘하고 섬세한 것이어서 하나의 단어가 그것을 표현하는 사람의 주관성이 배제된 채 그대로 제삼자에게 그 뜻이 전달되거란 거의 불가능하다. 또한 현대산업사회의 자동화, 대량화, 신속화 등이 가져온 인간 생활의 규격화, 표준화, 획일화는 정보의 홍수속에 전문가 시대의 병폐를 초래하는 기이한 현상을 가져오게 되었다. 여기에서 이미 대중이 전제가 되어 탄생된 일러스트레이션은 대중의 조형언어로서 사회성을 갖게 되었으며 이는 인간성 회복을 위해 창조성과 대중성이 전제로 된 합목적성을 갖게 된 것이다.²⁰⁾

결과적으로 일러스트레이션의 사회적 기능은 의사전달에 있다고 보며 복제에 의한 커뮤니케이션을 통해 이루어진다. 커뮤니케이션은 인간과 인간의 상호작용에 있어서 없어서는 안될 중요한 수단일 뿐만 아니라 개인이 사회적인 인간으로서 제반 활동을 영위하는 기초과정이다. 따라서 일러스트레이션은 커뮤니케이션의 수단으로서 ‘고지적 기능’과 ‘계몽적 기능’을 지니고 있다고 할 수 있을 것이다. ‘고지’란 목적인 바를 알리는 것으로 일러스트레이션의 기본적인 기능이 된다. 또 ‘계몽’은 일러스트레이션의 가장 중요한 기능이며 사회계몽이라는 목표 달성을 위한 커뮤니케이션의 수단으로서 강요의 방법이 동원된다.²¹⁾

우리나라의 경우 일러스트레이션에 대한 인식이 새로워지게 된것은 1970년대 후반 부터라고 볼 수 있다. 그래픽 디자이너들이 이 분야에 관심을 가지고 작품이나 광고물등에

19) 김병옥, Op. cit.

20) 곽영권, Op. cit.

21) 김병옥, Op. cit.

일러스트를 활용하면서 일러스트레이터라고 하는 별도의 직종도 생겨나게 되었고, 매카니즘의 발달에 따라 컴퓨터가 사진 제판인쇄에도 보급되어 칼라사진의 다양한 표현술이 계속 발전해 가는 것과 함께 1980년대에 들면서 일러스트레이션의 표현에 관심을 갖기에 이르렀다. 현대에 들어 일러스트레이션은 대중사회에서 정보를 전달하는 종속적인 역할을 담당하는 것 이외에 여러각도에서 그 영역을 확대해 나가고 있다.

이상과 같이 일러스트레이션은 그 시대의 상황에 의한 정치, 경제 정책, 환경 등의 제반 문제에 대해 민감하게 반응하여 대중에게 새로운 사회문제에 대한 대비된 각성을 촉구하는 의사전달 매개체로서 역할을 다해야 한다고 본다. 특히 오늘날과 같이 급속하게 변모하는 생활문화권을 이끌어 나가기 위해서는 일러스트레이터들의 현실적인 감각이 어느 때 보다 절실하다 하겠다.

2. 새로운 모색

현대의 일러스트레이션은 그 시대를 대표하는 거울이며, 시대와 함께하는 시각언어이고 현대회화라고도 할 수 있다. 이는 사회를 위한 예술로서 일러스트레이션이 순수예술의 영역을 대중의 생활환경에 수용케 하는 가교적인 역할을 담당하고 있음을 의미한다. 이러한 현대적인 상황속에서 일러스트레이션은 전문적 개념의 문자와 그림의 상호 보완관계 즉, 구성요소로, 종속개념이 아닌 시각전달 방법의 독립적 요소로서 회화의 속성과 디자인의 속성을 공유하고 있는 사회 예술의 장르 개념으로 다루어져야 한다.

그리고 앞에서 살펴보았듯이 일러스트레이션은 각기 내용, 역할과 기능에 따라 표현양식과 표현방법, 용도등이 다르듯이 메시지의 시각화라는 차원에서 일러스트레이터 자신의 정확한 컨셉트 설정이 중요하다. 또한 매카니즘의 발달에 따른 표현술에 대한 연구도 일러스트레이터들의 의무이겠지만 일러스트레이션이 여러 매체에 적절하고 풍부하게 게재되는 것은 문화의 향상을 바라는 일종의 권리를 찾는 것이다.

따라서 일러스트레이션을 보는 독자와 일러스트레이터 양자 모두에게 있어서 일종의 권리회복이라고 말할 수 있는 것 두 가지를 이야기한다면,

첫째, 국내 및 국제 저작권의 보호이다.²²⁾

우리나라는 출판물의 국제적 저작권을 인정하는 협약에 가입하여 있지 않아, 외국의 서적, 일러스트레이션의 번역과 복사가 아무런 제재를 받지 않고 범람하고 있다. 얼핏보아

22) 광영권, Op. cit.

출판문화 향상에 도움이 될것 같은 이런 상황은 실제로 발전을 크게 저해하는 요소가 된다. 국내 일러스트레이터가 당연히 가져야한 매체에의 발표 기회를 하나의 권리로서 획득해야 하며 이것은 우리나라의 일러스트레이션의 앞날에 중요한 변수로 등장하게 된다.

둘째, 매체의 편집인을 포함한 일반 사회의 의식변화이다.

매체에서의 일러스트레이션 부재는 곧 조형예술에 관한 사회 전반의 소양이 낮음을 반영하는 것이다. 오늘날 사회를 이끌어가는 장년층 이상의 사람들이 성장환경에서 조형예술의 가치는 등한시하여 왔다. 사회적 성취를 이루기 위한 교육열은 지적탐구에만 매달리는 풍조를 낳아 학교교육에서 그림을 공부와 상대적인 개념으로 인식되어 왔다. 외국에 비해 때늦은 감은 있지만 이제 일러스트레이션을 생활 속에 끌어들여 일상생활의 한 요소로서 향유한다는 것은 현대인이 당연히 가져야 할 문화적 권리인 것이다. 그러므로써 광고와 그림책, 간행물 등에 국한 되어온 일러스트레이션의 활동영역을 보다 넓힐 수 있는 사회적 바탕이 마련되어야 한다. 그러기 위해서는 일러스트레이션이 대중설득을 위해 보다 적극적인 커뮤니케이션으로 성장할 수 있도록 다음과 같은 일러스트 표현 연구가 필요하다.

- 작가적 차원의 상상작용, 관조 및 음미 등을 필요로 하지않도록 이해가 용이하도록 표현해야 한다.
- 전달하고자 하는 메시지가 구체적이고 직접적이며 분명해야 한다.
- 내용해석에 있어서 작가의 지나친 주관성이 배제되어야 한다.
- 형이상학적 내용이 아닌 현실적인 내용으로 표현되어야 한다.
- 복수 커뮤니케이션이 전제된 공공성, 표현의 사실성 및 서술성이 강해야 한다.
- 민중적 서정성과 생활정서와의 교감을 유지하도록 표현해야 한다.

V. 맺음말

오늘날과 같은 산업사회에서 일러스트레이션은 보다 많은 사람들에게 언어의 장벽을 넘어선 국제언어로서의 기능을 발휘하기 위하여 독특한 시각언어의 표현이 명확하게 되기위한 복제 수단, 즉 매체가 필요하게 되었다. 사회 모든 분야가 급속도로 발전함에 따라 이를 수용하고 전달하기 위한 인쇄 매체와 전파매체 등의 매스커뮤니케이션의 필요성은 절

대적이라 하겠다. 아울러 비주얼저널리즘이 크게 부각되고 저널리스트 일러스트레이션이 서술성과 종합성의 결여라는 사진의 한계를 극복함에 따라 현실에 대한 인간의 내면적 리얼리티를 표출함으로써 더욱 인간적이고 감성적인 메시지를 창출할 수 있게 되었다. 따라서 오늘날의 사진 영상의 범람은 비주얼메시지의 획일화를 극복할 수 있다는 점에서 참신한 일러스트레이션의 표현 연구가 전설하게 되었다.

본고에서는 단편적으로나마 일러스트레이션에 대한 양상을 표현양식, 표현방법, 표현용도에 의한 분류로 분석해 본 후, 시대상황에 따라 나타난 일러스트레이션의 과제에 대하여 몇 가지 방안을 제시하였다.

결국 일러스트레이션이 발전하기 위해서는 무엇보다도 다음과 같은 일러스트레이터 자신들의 표현연구에 대한 의지가 중요하다 하겠다.

첫째, 과거의 일러스트레이션에 대한 개념을 탈피하고 고정관념을 수정해 나가야 한다. 현대의 일러스트레이션은 회화적인 주체의식의 회복을 통해 대중의 심리적, 사회적 호응을 기반으로하여 시각환경을 형성해 나감은 물론, 대중과 사회를 연결하는 가교의 역할을 해야하고, 조형예술로서 이미지를 명료하고 신속하게 전달하고자하는 본질적인 합목적성을 추구해야 한다.

둘째, 메카니즘의 발달에 따른 일러스트레이터 작가 자신의 독특한 표현 양식과 감각, 그리고 아이디어를 동원하여 그래픽 디자인에 한정된 일러스트레이션의 이미지를 다른 창조분야에 확산시켜야 한다.

이와같은 일러스트레이터들의 노력이 수반된다면 일러스트의 표현과제는 자연스럽게 해결되리라 보며, 그 전망 또한 밝다고 본다. 본 연구에서 아쉬운 점은 예시된 참조 그림이 컬러가 아닌 점과 좀더 다양한 자료를 제시하지 못한 점이다. 아무튼 본인의 연구가 다소나마 일러스트레이션에 대한 원초적인 이론 정립과 표현에 있어서의 새로운 시각이 열릴 수 있는 기틀이 마련되었으면 하는것이 필자의 바람이고 뜻있는 이들의 지속적인 연구에 기대를 하는 바이다.

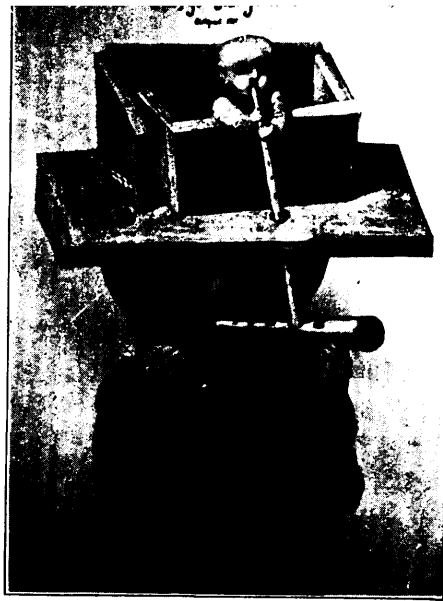
참고문헌

- 김 충 기, 「기업전략과 광고디자인의 원리」. 서울:디자인하우스, 1989.
오 세 진, 「광고심리의 분석」. 서울:미진사, 1990.

- 명 승 수, 「현대 디자인학의 지평」. 서울:월간디자인 출판부, 1987.
- 월간디자인사, 「월간종합디자인」. No. 5, 서울:월간디자인사, 1984.
- 월간디자인사, 「월간종합디자인」. No. 9, 서울:월간디자인사, 1985.
- 미술세계사, 「월간美術世界」. No. 6, 서울:미술세계사, 1985.
- 中央日報社, 「季刊美術」. No.12, 서울:중앙일보사, 1986.
- 월간시각디자인사, 「시각디자인」. No. 3, 서울:시각디자인사, 1987.
- _____ 「시각디자인」. No. 4, 서울:시각디자인사, 1987.
- _____ 「시각디자인」. No. 8, 서울:시각디자인사, 1987.
- 李 起 雄, 「어린이책 일러스트레이션」. 서울:열화당, 1988.
- 한국출판미술가협회, 「Illustration 1990」. 1990.
- _____ 「책과 그림」. No. 3, 서울:한국출판미술가협회, 1991.
- 정 인 철, 「국제그림동화원화전」. No. 3, 서울:한국프뢰벤주식회사, 1992.
- 김 공 용, 「AIRBRUSH ILLUSTRATIONS 2」. 서울:조형사, 1991.
- 朴 大 淳, 「디자인 용어사전」. 서울:미진사, 1986.
- 郭 大雄, 金 昇姬, 金 惠元, 白 泰昊, 李 富雄, 林 永周, 田 溶一, 俞 聖雄 「디자인·공예대사전」. 서울:美術公論社, 1990.
- 현대미술자료실, 「일러스트 그리는법」. 서울:도서출판 진화당, 1991.
- 이 성 표, 「캐릭터의 풍자적 인물표현에 관한 연구」, 석사학위논문, 홍익대학교 대학원, 1985.
- 李 大 承, 「초현실적 일러스트레이션으로써의 韓國民畫에 관한 研究」, 석사학위논문, 홍익대학교 산미대학원, 1984.
- グラフィック社 編集部, 「エアブラシ・イラストレーション」. 東京:グラフィック社, 1982.
- 山田理英, 「廣告・デザイン 戦略参謀」. 東京:パッケージング社. 1990.
- Frieda Gates, 「How to write, Illustration, and Design Children's Books.」
New York:LLOYD-SIMONE PUBLISHING COMPAMY, 1986.
- Gerald McConnell, [Illustrator 21].
New York:HASTINGS HOUSE, 1980.
- Frieda Gates, 「How to Write, Illustrate, and Design Chidren's Books」
New York:Lloyd-Simone Publisig Company, 1986.



①



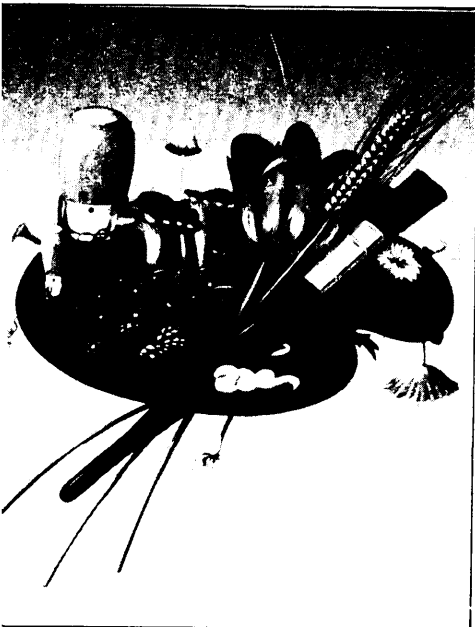
②



③



④



⑤



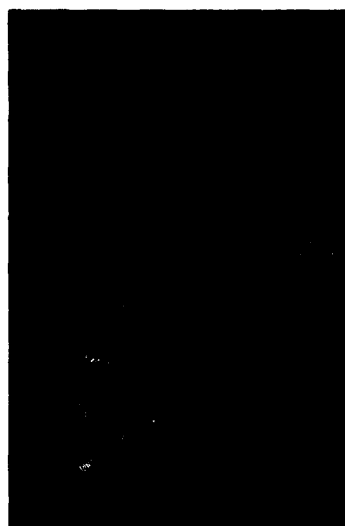
⑥



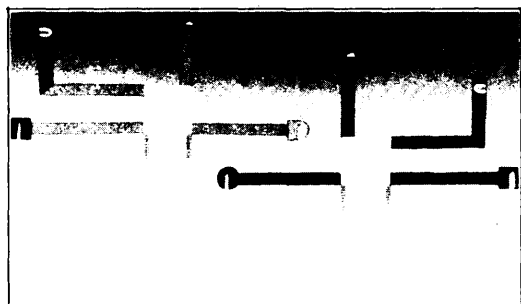
7



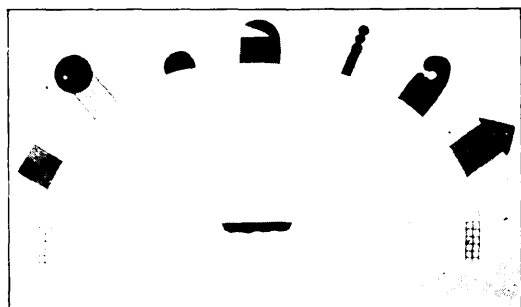
8



9



10



11



13



12



14



15



16



17



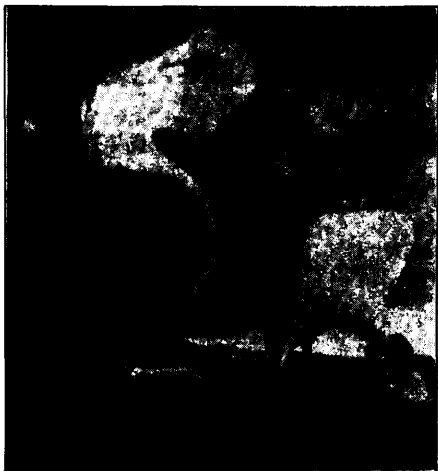
18



19



20



21



22



23



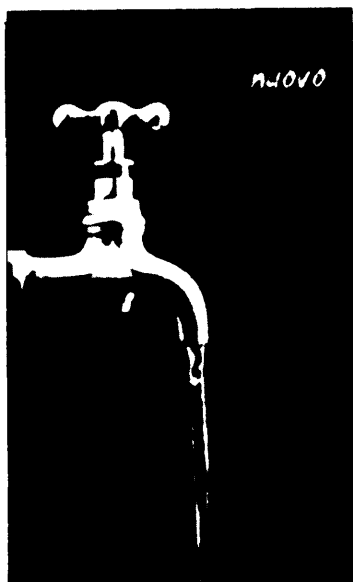
24



25



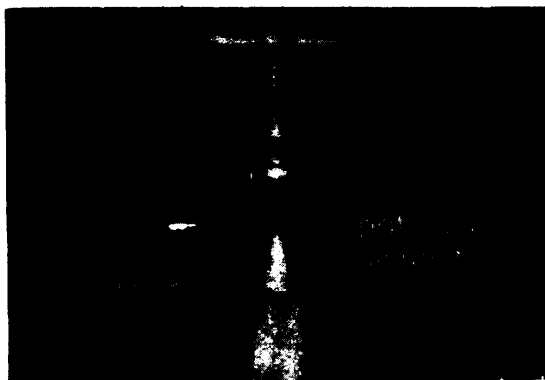
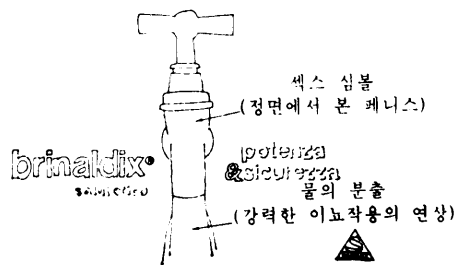
26



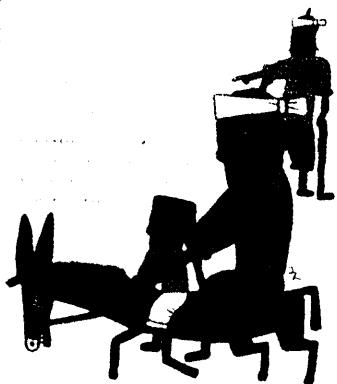
27



28



29



37

38

How
Long
Does It

[illegible]

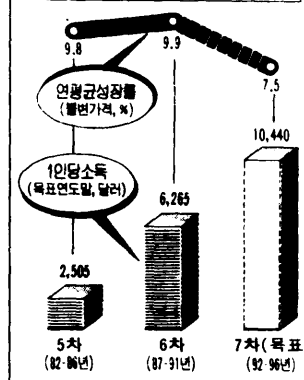
모든 이를 바탕으로
노인이 주어진 삶의
당당한 자세 속에서
현명한 인간이 되었으
는 것일까? 생각해 보
고 싶다. 그리고 싶다.



전원이 약간의 무형으로 표본만을 얻을
것이다. 이 책에 보고가 있다.
이후에 그 후로 중점적으로 알



42



43