

청각적 동기가 시각적 표현에 미치는 영향

An Experimental Study on how auditive input affects visual representation

박 미 영(산업디자인과)
Mi-Young Pak(Dept.of Industrial Design)

Key Words : 청각적 동기, 시각적 표현, 디자인 교육

ABSTRACT : Historically, the art and the music have had similar infrastructure of creation in contrast with their different form of representation. Relationship between the two especially attracted analysts of nineteenth century. That is, three main elements of music - rhythm, melody and harmony - are frequently compared to those of the design, which are theme, story and the unification. Similarly, in Korea, there has been many trials of relating auditive element and visual representation or visualizing the poetry since 1980.

In this paper, we tried to see the relationship between the design and the music would agree in the classroom situation as theorists has insisted. We give three different well known pieces of music to three same-sized groups of students who take the design classes and get their feelings by the survey. And then let the students produce their works by what they feel from the given music, which might give an idea to us how these two forms of the art relate each other.

The result shows that three representative products by students are, in large part, consistent with student group's most frequent feelings of the given auditory stimuli. Therefore, we might insist that this type of trial - producing design from the theme of auditory element - in the classroom can help developing student's ability of representing the given theme in design.

1. 서론

디자인이란 용어는 이미 일반화되어 있고 광범위하게 사용되고 있지만, 오늘날 그 용도는 구체적이라기 보다는 이미지적이다. 시각적인 표현의 세계가 구상만 있는 것도 아니고 특히 주어진 소재, 즉 사물의 표현에만 익숙해 온 학생들의 경우 인간의 감정이나 관념처럼 비가시적인 것을 시각화시키는 것은 더욱 힘들고 때에 따라서는 대중이 이해할 수 없는 결과를 창조해 낼 수도 있다. 디자인 행위의 궁극적인 만족이 곧 대중의 몫임을 상기해볼 때 비가시적이고 언어로 표현이 불가능한 부분을 대중에게 전달하기 위해서는 일상에서 쌓은 감동체험들을 시각화시켜 봄으로써 내적인 것에 대한 표현력이 길러지게 된다. 그러나, 좀더 구체적이고 과학적인 방법을 통하여 현실의 추세에 부합하는 감각을 길러보는 것은 매우 의미 있는 일이다.

음악과 미술의 관계는 인류가 시작되면서부터 서로 밀접하게 연관되어 왔다. 물론 창조의 방법은 다르지만 인간의 대표적인 정신활동 영역에 속하는 두 예술은 시대 속에서 늘 친밀한 관계를 지녀왔다. 건축을 시각적인 예술의 한 범주로 본다면, 중세의 대표적인 고딕 양식은 로마

교회가 유럽을 장악하고 그들의 승리를 표현하는 건축 양식으로서 아치(pointed arch), 플라잉 버트레스(flying butress : 두 벽 사이에 아치 식으로 가로지른 지주), 격자형 벨트(ribbed vault)들의 기법들은 당시까지 평면적이고 단조롭던 음악을 수직적이고 부피감있는 사조로 변화시키는데 중요한 역할을 했다.

우리 나라에서는 1980년대 초부터 시에서 쓰여진 시적 언어를 시각언어로 나타낸 연구결과들이 발표되고있으며 음악과 미술의 상호연관성에 대한 연구는 이제 순수 미술의 분야에서는 자주 다루어지고 있는 topic이 되고 있다. 더구나 20C초에 이르러 비슷한 창조기반을 갖고 있는 두 분야는 디자인의 한 표현기법이라고 할 수 있는 같은 형의 반복 또는 같은 색의 반복으로 음악의 시각적인 표현이 가능하다는 이론이 이미 정립되어 있다.

본고에서는 용인공업전문대 산업 디자인과 학생들을 대상으로 '음악'이라는 비가시적인 소재를 시각적인 것으로 표현할 때 같은 형의 반복과 색의 반복이 어떤 결과로 나타나는지 제시해 보고자 한다. 연구방법으로는 '특정 음악을 듣고 느끼는 감정을 어떻게 가시화 시킬 것인가'의 문제를 설문조사를 통해 감상에 대한 객관성을 부여하고 그 결과를 분석, 시각화하였다. 그러나 먼저 눈에 보이는 구상적인 소재에 익숙해온 학생들에게 좀더 자연스럽게 작업에 접근할 수 있도록 도움을 주기 위하여 비교적 표현이 자유로운 언어예술, 즉 시에서 나타나는 시각적 이미지(비가시적인 것에 대한)의 표현을 살펴보아 컨셉을 명확히 하고자 하였다.

2. 예비적 시도

2.1. 문자예술의 세계

鄉 愁

넓은 별 동쪽 끝으로
옛이야기 지줄대는 실개천이 회돌아 나가고,
얼룩백이 황소가
해설피 금빛 게으른 울음을 우는 곳,
그것이 참하 꿈엔들 잊힐리야.

* 중 략 *

전설바다에 춤추는 밤물결 같은
검은 귀밑머리 날리는 어린 누이와
아무리치도 않고 예쁠 것도 없는
사철 발벗은 안해가
따가운 해사살을등에지고 이삭줍던 곳,
그 곳이 참하 꿈에는 잊힐리야.

하늘에는 성근 별
알수도 없는 모래성으로 발을 옮기고,
서리 까마귀 우지짓고 지나가는 초라한 지붕,
흐릿한 불빛에 돌아앉아 도란 도란 거리는 곳,
그 곳이 참하 꿈에는 잊힐리야.

정지용의 대표작 '鄉愁'는 본인이 제시하고자 하는 결과물에 좀더 명확히 접근하기 위한 방법의 하나에 지나지 않으므로 詩學적인 분석이나 문학적인 해석은 되도록 피하고 언어가 나타낼 수 있는 시각적인 표현 방법만을 살펴보기로 한다. 가요로서도 널리 알려진 이 시의 묘미는 무엇보다 매 구절마다 영화의 한 장면을 연상시키는 뚜렷한 영상미에 있다.

위시에서 나타내는 이미지를 정리해 보면

1연 : 시골마을 - 옛날 - 고향의 전형

2연 : 누이와 안해 - 가을, 오후 - 생산과 풍요

3연 : 가족들 - 늦가을, 저녁 - 귀가와 휴식

으로 압축할 수 있으며 여기서 얻을 수 있는 시각 언어는 다음과 같다. 1)

1연 : '넓은 벌', '실개천', '얼룩백이 황소'

2연 : '햇살 뜨거운 오후'와 '결실의 계절 가을.'

3연 : '성근벌', '서리까마귀', '초라한 한지붕'

정지용은 향수를 통해 칠혹같은 밤, 빈들판을 지나가는 겨울바람을 보여주었다. 특히 첫머리에 나오는 「얼룩백이 황소가 해설피 금빛 게으른 울음을 우는 곳」에서 황소의 울음소리를 금빛으로 묘사하여 그 금빛이라는 시각언어 때문에 우리는 그 울음소리를 무게로 느낄 수 있고 느릿느릿 걷는 황소의 걸음과 몸짓의 내면성까지 들여다 볼 수 있으며 더 나아가서 황금빛으로 물들어 가는 들판을 연상하기까지 한다.

황소의 黃과 금빛의 金은 두 이미지를 연결하는 구실을 하기도해 시를 읽는 이로 하여금 얼룩백이 황소를 금방이라도 볼 수 있게 표현되어 있다. 또한 「넓은 벌 동쪽 끝으로 흐르는 실개천」은 시각적 대상을 청각적으로 옮겨 「옛 이야기 지출대는 것」으로 묘사했다. 이것은 청각적인 것 - 황소의 울음소리를 시각적 영상-금빛으로 나타냈던 것과는 정반대이다.²⁾

이처럼 시인에게 언어는 시적 재료(poetic material)일 뿐이며 이것은 그림에서도 마찬가지이다. 화가의 색(色), 시인의 운율, 음악가의 리듬, 이 모두가 개개인에게 같은 기능을 가진 것이다. 그러나 그 시적 재료가 시인의 예술적 직관에 의해 재구성될 때 비로소 '시' 즉, '언어 예술'이라는 존재가 가능해 지듯이 예술가가 작품을 그려내는 것도 작가의 내면에 존재해 있는 회화의 언어적인 힘인 것이다. 다만 재료 자체가 다를 뿐이다.

2.2. 비문자예술의 세계

모든 예술작품은 그것에 사용된 매체의 성격에 따라 크게 문자예술과 비문자예술로 구별될 수 있다. 시, 소설, 희곡등 문자로써 표현된 예술작품이 전자의 예가 될 것이며 회화, 조각, 건축, 음악, 무용등이 후자에 속한다. 물론 연극, 영화등은 문자예술과 비문자예술이 하나로 합쳐진 종합예술이다.

오늘날 예술이 표현인 이상 모든 예술작품에는 반드시 의미가 있다. 의미를 갖지 않는, 무엇인가를 의미하지 않는, 문자를 생각할 수 없듯이 문자로 만들어진 것은 필연적으로 의미를 가질 수 밖에 없다. 이와 반대로 앞에서 나열한 비문자예술, 즉 시각과 동작예술은 어떻게 해서 의미를 가질 수 있을까?

예술작품은 자연현상을 지배하는 인과관계의 법칙에 의해서 기계적으로 생긴 필연적인 결과가 아니라 한 인간이 그의 자유로운 의도에 따라서 무엇인가를 나타내기 위해 자의적으로 만들어낸 넓은 의미로서의 기호언어이다. 화가의 입장에서는 화가의 두 눈으로(봄으로서) 지혜를 찾아야 한다. 그것은 시각활동, 즉 눈에서 시작된 것이며, 이들 지적인 주제는 다시 형태, 색,

1. 조남익, 1993, 한국 현대시 해설, 미래문화사, 서울 P.186-190

2. 이어령, "문학의 해 특집 - 다시 읽는 한국시", 조선일보, 1996. 5. 19일자

공간으로 변용 되어 왔다.³⁾ 우리가 대하는 예술작품이 단순히 자각적 대상, 감각적 사물로서가 아니라 어떤 의도를 전달하는 의미를 뜻한다면 선이나 점, 색등과 같은 감각대상이 낱말이나 문장으로 이해될 수 있으며, 나아가 언어로서 해독될 수 있다. 하나의 추상화를 구성하고 있는 조화, 음색, 음계, 리듬 등이 문자예술을 구성하는 낱말, 문장들에 비유될 수 있으며 또, 이러한 것은 한 문화권에서 감상자에게 어떠한 감정상태를 불러 일으킨다. 이것은 감정을 상징화함으로써 보편적으로 의미를 갖게되는 것을 말한다. 예술에 있어 보편성이란 모든 사물의 유일함을 확인시켜주는 그 유일성이다. 보편적 경험이란 우리들 각자가 자기 삶의 중요한 부분을 살아가는 사적이고 개인적인 세계를 밝혀주는 경험이다.

비문자예술 작품에 있어서 의미란 상위 의미, 즉 상징적 의미라고 할 수 있다. 인류 전체의 공통적 경험 또는 문화의 배경에 비추어 얻어지는 대표적 의미에 바탕을 두고 비둘기, 학등의 형상은 각기 평화와 고고한 자태를 상징하고 십자가는 종교, 절대적 추구를 상징할 수 있다.

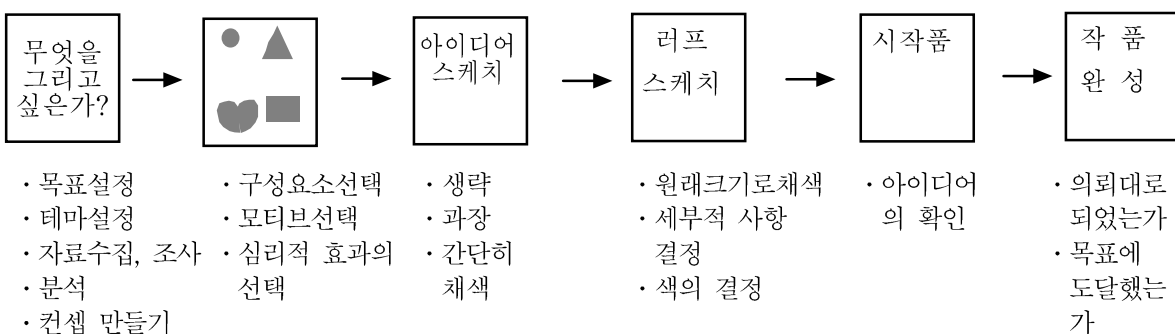
로마의 시스틴 성당(sistine chapel)의 천정에 있는 미켈란젤로(Michelangelo)의 아담의 창조(creation adam)의 story는 창세기를 읽은 독자에게나 이해될 수 있다. 그러나 그 스토리는 눈에 더 완전히 드러나 보이고 감동적으로 느껴지게끔 '수정'되어 있다. 이처럼 비문자예술을 포함한 모든 예술은 인간의 경험을 바탕으로 한 예술가 내부에 내재되어 있는 회화의 언어적인 힘인 것이다.

3. 현장 실험 방법 및 결과

음악, 문학 등과 같은 비시각적 소재로부터 시각적 표현을 창출하는 것은 디자인에 있어서 중요한 기법 중의 하나이다. 그럼에도 불구하고 그 구체적인 접근방법이나 결과의 분석에 대한 체계적인 연구는 미흡한 것이 사실이다. 본고에서는 현장교육의 과정에서 청각적인 동기를 부여하였을 때 어떤 형태로 시각적으로 표현하는가 하는 실험을 수행하고 그 결과로부터 효과적인 교육방법을 모색하고자 한다.

디자인에서 작품은 항상 용도가 명확하다. 무엇을 하기 위한 작품이며 누구에게 보일까 하는 것은 작품 제작상 불가결한 요건이다. 따라서 보다 효과적인 작품을 만들기 위해서는 최소한도로 거쳐야 하는 작업과정(process)이 있으며 간단히 나타내면 다음과 같다.

작업의 의뢰



위의 과정을 바탕으로 먼저 청각적인 소재의 표현에 제대로 적용되어 있지 않은 학생들을 위하여 쉽게 시각 이미지를 떠올릴 수 있고 서로 상반된 개념의 결과를 추출해 낼 수 있으리

3. B.산, 김재향(譯), 1978, 내용의 형태, 태극출판사, 서울 P.414

라 기대되는 Mozart의 Eine Kleine Nacht Musik, Beethoven의 교향곡 5번, 그리고 요즈음 학생들의 의식 파악에 도움이 될 수 있도록 김건모의 '테마게임' 등을 테마곡으로 선정하였다. 산업디자인과 학생 120명을 40명씩 A, B, C 3개의 그룹으로 나누고 각 그룹에게 특정한 곡을 배정한 후 각자가 타전공 교내의 대학생 10명씩에게 설문지를 이용하여 곡에 대한 느낌을 조사토록 하였다. 결과적으로 하나의 곡에 대하여 400여명의 느낌을 조사함으로써 디자인의 기본 개념인 대중성을 확보하기 위하여 노력하였다. 수집된 결과를 빈도수에 따라 분류하였을 때 상위 10개의 鑑賞語는 다음과 같다.

표1. 김건모 '테마 게임' 감상어 빈도

	감 상 어 (鑑賞語)	빈도(%)
1	슬픈 가사내용과 경쾌한 리듬과의 묘한 대조 - 김소월의 진달래꽃의 역설적인 대조현상	11.67
2	밝고 경쾌한 리듬 - 예쁜 곡이다	10.22
3	빠른 템포 - 속도감	9.00
4	침울한 감정을 극복하기에 애쓰는 모습	7.67
5	머피의 법칙	6.00
6	비오는 날 - 빨간 우산이 시각적으로 떠오른다	5.33
7	사랑하는 사람이 생각난다	5.00
8	춤을 추고싶다	3.67
9	'비'라는 단어로 인한 신선하고 상큼한 느낌	3.00
10	옛 추억이 생각난다.	2.00

표2. Beethoven Symphony No.5 in C Minor, Op.67 감상어 빈도

	감 상 어 (鑑賞語)	빈도(%)
1	웅장함과 강렬함	11.67
2	슬프고 어두운 삶을 산 작가가 연상 - 어둡고 무겁다	11.33
3	심장의 고동이 가슴을 파헤치는 것 같다 - 강한 힘	6.67
4	거대한 파도, 지진이 연상	6.13
5	'운명'이라는 것에 의해 살아가는 사람들의 삶이 생각난다.	5.33
6	소나기가 퍼붓는 느낌	5.15
7	장중하고 남성적이다	5.00
8	후반부의 경쾌함과 부드러움에서 시련을 이겨내고 평안을 찾는 인간의 모습이 연상	4.33
9	쏟아 붓는 절규와 외침 그리고 작은 속삭임이 들리는 듯 하다	3.33
10	부드러우면서도 강렬한 선율이 죽고싶은 생각을 들게 한다.	3.00

표3. Mozart Serenade No.13 "Eine Kleine Nacht Musik"
in G major, K.525 감상어 빈도

	감 상 어 (鑑賞語)	빈도(%)
1	사랑과 기쁨의 소리	8.86
2	경쾌한 리듬에 맞춰 꼬마가 춤을 추는 듯한 느낌	8.29
3	아이들이 소풍가는 소리	7.43
4	(작은동물)이,가 장난치는 소리	6.57
5	어둠 속에서 스포트라이트를 받은 무용수가 무대 위에서 홀로 춤을 추는 듯한 느낌	5.71
6	정원에서 웃으며 뛰는 소리	5.43
7	아름다운 도시의 아침광경을 보는 느낌	4.57
8	행복의 소리, 꾸밈이 없는 소리	4.29
9	고요함에서 깨어나는 느낌	3.71
10	신선한 과일을 먹는 느낌	3.14

위의 결과물을 위해서 주어진 디자인 환경은 아래와 같다.

- 색채는 포스터 칼라나 아크릴 칼라를 사용할 것(색채 수는 제한 없음)
- 구상형의 표현은 지양할 것
- size : B₄
- 제한된 공간에서 음악(테마곡)을 들려줌.

다음 결과물은 위의 표 1, 2, 3을 근거로 하여 표현한 학생들의 작품중 설문조사 결과와 가장 부합된다고 판단되는 작품이다.



그림1. 테마게임을 주제로 한 학생작품.

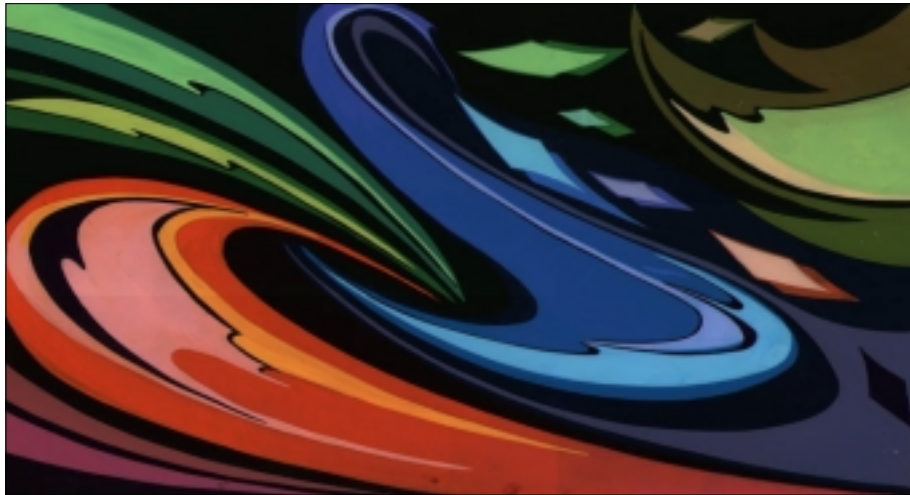


그림 2. 교향곡 5번을 주제로한 학생작품



그림 3. "Eine Kleine Nacht Musik"을 주제로한 학생작품

세 작품 모두 테마곡 중 특별히 가슴에 와 닿고 친숙하게 느꼈다고 생각되는 멜로디의 한 부분을 설문조사에서 분석된 시각적 이미지와 결부시켜 결과적으로 직선보다는 부드럽고 완만한 곡선으로 화면이 구성되어 있었다. 특히, 설문조사 결과 경쾌하고 빠른 템포의 느낌이 높은 빈도율을 보였던 '테마게임'의 경우 작고 움직임이 활발한 곡선으로 처리되어 있었다. 색채 또한 따뜻한 색이 주류를 이루고 있어 난색에 가까울수록 속도감을 더 많이 느끼게 된다는 일반적인 색채이론을 재확인할 수 있었다.

반면, Beethoven의 5번 교향곡은 곡의 인지도가 비교적 높아 표본그룹 대다수 학생들의 결과물은 고른 분포를 보였다. 즉 전체 화면을 구성하는 기본적인 element, 어둡고 한색을 띤 색채, 타 그룹보다 크고 완만한 곡선(spiral식)이 주를 이루고 있다.

Mozart의 세레나데는 부드럽고 밝은 색채 특히 전체적으로 간결한 수법으로 쓰여진 곡의 특징상(단순 명쾌한 1, 3, 4악장) 명도와 채도가 높은 Ivory의 넓은 화면에서 쏟아져 나오는

듯한 oval형의 구성은 무척 흥미롭다. 이것은 본고에서 확인해 보고자 했던 음악에서의 리듬은 같은 형의 반복이나 같은 색의 반복으로 표현할 수 있다는 두 예술의 공통적인 창조기반의 실례를 보여주고 있다.

4. 결론

예술의 형식을 기본적인 조건을 필요로 하는 외적 유사성과 도덕적, 정신적인 분위기에서의 내적 지향의 유사성의 두 부류로 크게 나눈다면 본고에서 보여주고 있는 결과물은 내적 지향의 유사성을 가진 작품이라고 할 수 있다. 물론 디자인이란 순수 예술과는 달리 자신이 아닌 대중을 납득시킬 수 있어야 하는 분야이므로 내적 지향은 그 의미가 다소 희석될 수도 있다. 그러나 음악과 미술의 관계는 인류가 시작되면서부터 서로 밀접하게 연관되어 왔고 19C중반부터 거의 한 세기동안 시각예술(visual art)과 음악적 요소에 대한 중요성의 인식과 더불어 이 중요성을 정의하는 것이 서구사회의 비평가와 예술가들의 중요한 과제로 등장해 왔다.

사람은 자신이 생각하고 있는 것을 다른 사람에게 전달할 때 여러 가지 수단을 사용하며 사회기반의 모든 것이 이런 커뮤니케이션에 의해 지탱되고 있다고 할 수 있다. 인류는 이미 백만 년 전부터 그림을 그려왔고 무엇인가 메시지를 담고 있는 행위로서의 그림은 약 4만년전의 동굴벽화에서 비롯되고 있다. 이렇게 역사가 시작된 이래로 인간은 오늘날까지 궁극적으로 커뮤니케이션의 방법을 발달시켜 왔다. 자신의 기분을 상대방에서 전하는 것을 표현이라고 한다면 그중 가장 적합하고 효과적인 표현을 하는 것이 이상적인 것이고 디자인이란 예술도 결국은 가장 적합하고 효과적인 표현을 찾는 작업임을 재확인하게 되었다.

실험에서 살펴본 바와 같이 디자인과 음악은 거의 비슷한 창조기반을 가지고 있는데 음악의 멜로디는 디자인의 테마성 또는 스토리(story)성이며 하모니는 전체의 조화나 통일성이며 리드미컬한 구성은 같은 형의 반복이나 같은 색의 반복으로 표현할 수 있음을 확인하였다. 다만 다른 점은 음악은 시간 축에 의해 이해하는 것이지만 우리가 제시할 수 있는 평면은 한번에 전부가 보이는 것이다.

근대에 와서 시각적 표현은 음악이 가진 추상성을 보여주며 서로의 관계가 매우 밀착되어 가고 있다. 백남준이 보여주고 있는 일련의 멀티미디어적인 행위가 그 예가 될 수 있다. 오늘날 가장 빨리 최신의 예술을 추구하고 있는 것이 음악과 영상이다. 음악을 통해 사람은 의식의 유연성을 길러 나갈 수 있고 또 유연성은 창조행위에서 필수 불가결한 요소이다. 특히 이미지 표현과 자연으로의 귀소본능의 표현이 주류가 되어가고 있는 현대의 디자인 경향과 첨단으로 치닫는 mass media의 발달을 고려해 볼 때 시각적 표현에 대한 청각적 동기는 결코 독립적으로 생각할 수 없는 부분이다. 어떤 장르의 예술이나 의식이든지 늘 받아들일 수 있는 자세와 또 관련된 분야의 체계적인 상호 연관작업은 디자인을 공부하고 있는 학생들에게 내적인 발달과 함께 풍부한 창작활동에 도움을 줄 것이며 결국 이런 시도가 현실감각을 기른 바람직한 전문인으로서의 육성에 도움이 될 것이라 믿는다.

다만 작품에서 나타난 색채와 심리적인 연관성의 관계는 워낙 광범위한 관련 학설들로 연결되어 있으므로 다음 기회에 심도 있게 다루어 보고자 한다.

참고문헌

- (1). 김민수, 1997, 21세기 디자인 문화 탐사, 솔, 서울.
- (2). 김희재, 1983, 시각언어와 시적언어의 만남, 이화여자대학교 대학원 석사논문.
- (3). 루이스 헬만, 임종엽(譯), 1996, 건축이야기, 도서출판 국제, 서울.
- (4). 르네 위그, 김화영(譯), 1979, 예술과 영혼, 열화당, 서울.
- (5). 박이문, 1983, 예술철학, 문학과 지성사, 서울.
- (6). 보들레르, 윤영애(譯), 1979, 화가와 시인, 열화당, 서울.
- (7). 소홍렬, 1984, 논리와 사고, 이화여자대학교 출판부, 서울.
- (8). 스티븐 베일리, 손호철(譯), 1985, 산업디자인의 역사, 열화당, 서울.
- (9). 유흥준, 1996, 정직한 관객, 학고재, 서울.
- (10). 조남익, 조남익, 1993, 한국 현대시 해설, 미래문화사, 서울.
- (11). 준이찌 노무라, 김미지자(編譯), 1990, 색의 비밀, 도서출판 보고사, 서울.
- (12). 진중권, 1994, 미학 오디세이1·2, 새길, 서울.
- (13). 칸딘스키, 권영필(譯), 1979, 예술에 있어서 정신적인 것에 대하여, 열화당, 서울.
- (14). 칸딘스키, 차봉희(譯), 1979, 점·선·면, 열화당, 서울.
- (15). 파버 비렌, 김진한(譯), 1996, 색채의 영향, 시공사, 서울.
- (16). 하루요시 나구모, 박영원(譯), 1996, 시각 표현, 도서출판 국제, 서울.
- (17). 호스트 거슨, 김화영(譯), 1979, 야간순찰-렘브란트 예술의 분석적 감상과 이해, 열화당, 서울.
- (18). B.산, 김재항(譯), 1978, 내용의 형태, 태극출판사, 서울.
- (19). M.베크만, 민혜숙(譯), 1978, 내 그림에 대해서, 태극출판사, 서울.
- (20). Harold Osborne, 1970, *Aesthetics and Art theory*, E. P. Dutton & Co., Inc, New York.
- (21). Kohler, W, 1969, *The Task of Gestalt Psychology*, Princeton University Press, New Jersey.
- (22). Pitcher, G, 1971, *The Theory of Perception*, Princeton University Press, New Jersey.