
미디어 패러다임 변화에 의한 일러스트레이션 표현방법에 관한 연구

최지혜* · 김치용**

*부경대학교 산업디자인학과

**동의대학교 영상정보대학 영상정보공학과

A Study on Illustration Expression by the Change of Media Paradigm

Choi Ji-Hye* · Kim Cheeyong**

*Dept. of Industrial Design, Pukyung National University

**Dept. of Visual Information Engineering, Dong-Eui University

E-mail : cjh1816@hanmail.net , kimchee@deu.ac.kr

요 약

미디어 패러다임의 변화에 따라 변화되는 정보디자인의 영역과 가치 관계를 고찰 해 보고자 하였다. 그리고 정보디자인에서 나타나는 일러스트레이션에 대한 정리와 함께 디지털 미디어에서 나타나는 일러스트레이션의 확장된 표현을 통한 정보 전달은 사용자와의 커뮤니케이션을 어떻게 확장시킬 수 있는지 알아보하고자 한다. 본 논문에서 일러스트레이션은 정보의 효율적인 소통방법으로 계속적으로 발전하고 있으며 이것을 새로운 시각으로 바라보고 좀 더 확장된 개념으로 정의해 나가는 데 의의를 가진다.

ABSTRACT

This study examines the information delivery system through the illustration expression how to improve communications among the users in the digital media shift. The illustration strengthens the information delivery system the information design and the illustration are closely related These ideas will be examined in more detail in a new way.

키워드

Information Design, Illustration, Media paradigm

1. 서 론

디지털 미디어를 이용한 커뮤니케이션이 점차 확대되어가는 현재의 환경에서 디자인분야에서도 많은 변화가 나타나고 있다. 이러한 환경에서 일러스트레이션이나 사진의 정지 화상에 그 정보를 함축하는 아날로그 적인 수단에서 애니메이션이나 영화는 수많은 연속선상의 정지화면을 이용하여 정보를 기록하는 디지털 기술로 변화하고 있다. 인쇄상의 정보 그래픽과 컴퓨터 스크린에서 조작되는 정보 그래픽은 정보를 기록하고 구현하는 형태가 크게 다르다. 이렇게 정보

전달의 시각적 한 요소로 쓰이던 일러스트레이션도 디지털 미디어 안에서 새롭게 변화하고 다양한 특성을 가지고 나타나고 있다. 또한 일러스트레이션의 감성적인 표현은 사용자에게 친근감을 주기 위한 요소로 각광받으며 일러스트레이션 정보디자인의 영역에 대한 확장 가능성을 가지고 있다. 본 논문에서는 일러스트레이션이 정보 전달을 중요시 하는 디지털 미디어 시대에서 어떤 역할을 하고 있는지에 대한 재조명을 통해 현대에서 나타나는 변화된 일러스트레이션의 형태와 구조를 살펴보고 디지털미디어에서 나타나는 일러스트레이션의 정보 커뮤니케이션의 확

장 가능성과 가치를 재조명 하는 것을 목적으로 한다.

2. 미디어 패러다임의 변화

2.1 미디어 패러다임의 환경

미디어 패러다임의 변화는 기술의 발전에 힘입어 이전의 아날로그 미디어가 디지털 미디어로 발전되면서 점진적인 발전의 행보를 기록한 것이 아니라 전혀 새로운 근본적인 변화를 통해 발명에 가까운 구조적 변화의 양상을 기록하고 있다. 미디어는 개체를 기반으로 시작하였듯이 종이매체에서 시청각매체인 라디오, TV, 영화 등 인간의 다양한 감각을 자극하는 새로운 매체들은 매체를 이용하는 인간에게 새로운 매체교육을 받도록 지속적인 영향을 미치고 있다. 이러한 미디어 패러다임은 인터넷 기반의 네트워크의 망으로 구성되어 이전의 미디어에서 상상하지 못했던 개인미디어의 등장 가능성이 가능하게 되었고, 1인 미디어의 활성화와 범 사용자의 확대를 통해 미디어 패러다임의 변화를 기록하게 된 것이다.

이러한 미디어의 변화는 정보디자인의 영역에도 영향을 미치게 되었고, 정보디자인의 영역은 하루가 다르게 변화되고 있다. 또 미디어의 패러다임 전개를 통해 정보디자인의 구성 영역과 개념적 확대가 이루어지게 되었고, 새로운 미디어 환경에 대응하여 사용자와 미디어의 종속적 매개환경에 영향을 미치게 된 것이 사실이다.

슈람(Wibur Schramm, 1907~1986)은 전체 미디어 발달사를 24시간으로 가정하여 언어가 쓰이게 된 것은 21시 33분, 인쇄술이 발명된 것은 23시 59분 14초, 라디오가 발명된 것은 23시 59분 53초, 그리고 TV가 발명된 것은 23시 59분 56초에 해당된다고 말했다. 현대에 가까워질수록 새로운 미디어의 발명 주기는 점점 짧아지는 것을 쉽게 알 수 있는데, 특히 최근 디지털 정보기술이 낳은 멀티미디어 기술과 그것이 초래한 미디어 산업의 지형변화는 지금까지의 전통적인 커뮤니케이션 체계, 즉 인쇄매체, 방송매체, 통신매체라는 소위 3분할 구조를 뿌리부터 흔들어 놓고 있다. 이러한 슈람의 역사적 대입도 미디어와 인류의 역사에서 가장 변화가 큰 이슈는 인터넷을 통한 네트워크화 양상이 인류와 미디어 기술을 이끌어 내는 가장 큰 혁명의 주류라 할 수 있을 것이다.

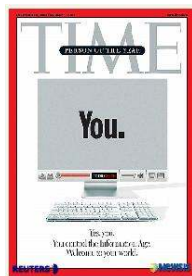


그림 1. 2006년 12월 Time지의 표지

그림1은 2006년 12월 미국의 시사주간지 '타임'은 올해의 인물로 "YOU"를 선정하였다. 그 배경에는 웹을 통한 개방과 참여, 그리고 정보를 수동적으로 전달만 받아오던 피동적인 형태의 자아에서 정보를 가공하고, 생산하는 능동적인 사회 참여의 주체로서 개인을 의미하는 선정이라 할 수 있다.

미디어는 기술과의 결합과 공동의 목적을 지님으로써 다양한 방식으로 소통할 수 있는 발판을 만들었으며, 미디어의 자존적 존립과 선택의 수용과정에 자의적인 확장과 성장의 의지를 담 아낼 수 있었으며, 그 기술적 접근방식으로 인간의 사고과정의 필요성을 담아내게 된 것이다. 아날로그 미디어는 디지털로 전이되면서 다양한 방식으로 확장되고 변화되면서 미디어를 재 매 개한다.

2.2 미디어 패러다임의 변화에서 도구

디지털 미디어로의 변화는 정보디자인과 디자인의 지형에 매우 많은 영향을 직간접적으로 전달하게 되었다. 미디어의 변화에 따라 디자인은 정보의 형태를 가공하고 형상화하는 작업에 국한되지 않고 생산자(디자이너)의 권리를 사용자에게 양도해야하는 심각한 개념적 전이(轉移)가 필요하게 된 것이다.



표 1. 디지털 미디어에서 정보디자인 위계



그림 2. 정보디자인 요소 및 사용자 의미파악 구조

일반적으로 '정보요소'를 정의하는 과정에서는

데이터 유형과 데이터 객체를 표현하는 문제가 관건인 반면, '정보 집산화 및 배열' 단계에서는 객체를 서로 연결하여 효과적인 인터랙션과 인터페이스가 구현될 수 있도록 하는 것이 중요한 문제로 대두된다. 최종적인 '집합적 정보 구조 연출'의 인포메이션 아키텍처 단계에서는 어떻게 하면 각각의 페이지가 콘텐츠와의 유기적인 조화를 이룰 수 있는지가 핵심이 된다. 이상과 같이 인포메이션 포인트, 인포메이션 클러스터, 인포메이션 아키텍처와 같은 정보세트 각각에 대한 충실한 디자인을 통해서 디지털 미디어 상의 정보디자인이 종합적으로 완성된다.

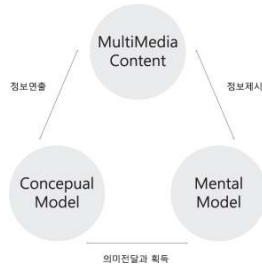



그림 3. 디지털 미디어에서 정보디자인 관계모형도

디지털 미디어에서 정보디자인은 생산자와 사용자 사이에 작용하는 관계모형이 존재하며, 생산자 입장에서는 사용자를 어떻게 정보에 접근시킬 것인가를 '접근체계', 어떻게 자극시킬 것인가의 '관심체계', 무엇으로 사용자 행동에 대응할 것인가의 '처리체계'에 대한 검토가 필요하다.

3. 미디어 패러다임의 일러스트레이션

3.1 미디어 패러다임에서 나타나는 일러스트레이션의 형태와 구조

미디어 패러다임에서 일러스트레이션은 다양하고 복잡한 표현 형태로 나타날 수 있다. 일러스트레이션에 동적인 특징을 부여하게 되면 기존에 인쇄매체에서 일러스트레이션이 가져다주었던 감성과는 다른 좀 더 다이내믹하고 흥미로운 감성을 가져다주며, 청각적 요소를 통해 좀 더 극적인 에너지 표현을 할 수 있다. 특히 애니메이션과 모션그래픽과 같은 표현 정보는 스토리텔링을 기반으로 하여 원리와 방법으로 정보나 메시지를 전달하는 형식의 설명적 기능을 가져야 하는 시각적 전달에서 사용자의 흥미를 높임과 동시에 쉽고 빠르게 사용자에게 다가갈 수 있다.

애니메이션	공간과 시간의 다양한 표현이 가능, 동영상상의 시각표현은 커뮤니케이션 목적의 설득적 메시지를 위해 활용된다.	
-------	--	---



모션 그래픽	시간성을 부여해 조형적인 움직임, 다양한 조형요소의 사용과 시간적이고 공간적인 요소와 함께 결합하여 효과적인 영상을 표현한다.	
무빙 아이콘	컴퓨터와 핸드폰에 다양하게 나타나고 있으며 컴퓨터 아이콘 인터페이스는 아이콘, 심벌, 인덱스의 의미가 함께 혼합되어 있다.	

표 2. 미디어 패러다임에서 나타나는 일러스트레이션의 형태와 구조

3.2 미디어 패러다임에서 나타나는 일러스트레이션의 정보 처리 과정

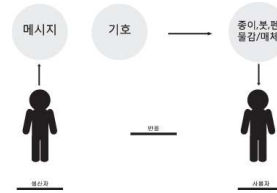


그림 4. 시각 커뮤니케이션 과정

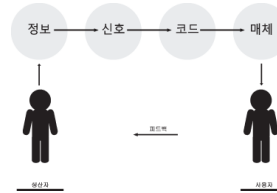


그림 5. 정보 커뮤니케이션 과정

4. 미디어 패러다임 변화에 의한 일러스트레이션 분석

4.1 미디어 패러다임 변화에 의한 유형별 분석 기준

미디어의 발달로 일러스트레이션이 어떻게 변화하여 어떤 형태를 가지고 있는지 살펴보고 있는데 이것을 토대로 하여 디지털 미디어의 웹 환경에서 일러스트레이션이 정보 전달에서 어떤 역할을 가지고 있는지 분석해 볼 것이다.

디지털 미디어 중 웹사이트에서 나타나는 일러스트레이션의 사례 분석은 국내 웹어워드 위원회에서 매년 주최하고 있는 웹어워드코리아에서 2009년 수상한 사이트를 가지고 분석하였다.

웹어워드코리아는 한 해 동안 새로운 구축 또는 리뉴얼된 웹사이트들을 대상으로 국내를 대표하는 웹전문가 1,500명으로 구성된 웹어워드 평가위원단이 심사한 결과에 따라 가장 혁신적이고 우수한 웹사이트들을 선정해 시상하는 우수 웹사이트 평가시상식이다.

4.2 사례 분석 결과



그림 6. 웹사이트에서 일러스트레이션의 사용 현황



그림 7. 기업 일반 부문에서 일러스트레이션의 사용 현황



그림 8. 금융, 통신 부문에서 일러스트레이션의 사용 현황



그림 9. 생활브랜드 부문에서 일러스트레이션의 사용 현황

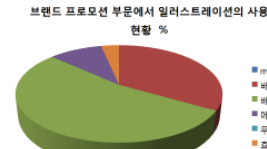


그림 10. 브랜드 프로모션 부문에서 일러스트레이션의 사용 현황



그림 11. 자원 서비스 부문에서 일러스트레이션의 사용 현황

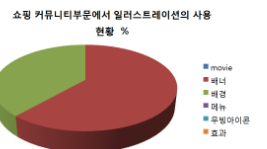


그림 12. 쇼핑 커뮤니티부문에서 일러스트레이션의 사용 현황



그림 13. 공공 교육 부문에서 일러스트레이션의 사용 현황



그림 14. 미디어 정보 부문에서 일러스트레이션의 사용 현황

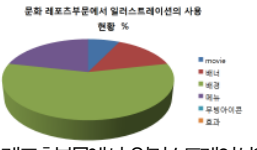


그림 15. 문화 레포츠부문에서 일러스트레이션의 사용 현황

5. 결론

일러스트레이션의 핸드 드로잉과 같은 표현 방식은 사용자에게 디지털 미디어가 가지는 차갑고 딱딱한 느낌의 정보를 쉽고 부드럽게 재정의 비하여 사용자가 친근함을 가질 수 있도록 만든다. 일러스트레이션에 움직임이 부여하여 인쇄매체에서는 나타낼 수 없는 새로운 경험을 창출해내고 일러스트레이션과 사운드의 결합은 사용자의 시각적 감각뿐만 아니라 청각적 감각 까지 자극하는데 이것은 사용자의 감각의 자극을 극대화 시켜준다. 한 장의 종이로 나타났던 일러스트레이션은 시간에 대한 표현 확장으로 이야기를 만들어 낸다. 이처럼 일러스트레이션의 특성을 가지고 효과적인 정보 전달을 위해 활용된다.

앞으로 더 많은 변화와 발전을 지속할 디지털 기술에 맞춰 일러스트레이션이 정보 전달에 있어 효과적인 시각 요소로의 활용, 발전될 가능성과 그에 따라 생겨날 사회적 현상과 문제점에 대해서도 나름의 대비책이 필요할 것이다.

참고문헌

[1] 이승영, "디지털일러스트레이션의 환경과 경향에 관한 연구", 한양대학교 박사학위논문, 2000
 [2] 로버트 제이콥슨 편저, 장동훈 김미정 역, 정보디자인, 파주:안그래픽스, 2002
 [3] 미샬 맥루언, 김성기 옮김, 미디어의 이해: 인간의 확장, 서울:민음사, 2002
 [4] 오병근, 강성중, 정보디자인 교과서, 파주:안그래픽스, 2008
 [5] <http://www.kobaco.co.kr>
 [6] <http://www.rohan.co.kr>
 [7] <http://www.webaward.co.kr>