

# 시각 의사소통을 통한 어린이 교육

국민대학교 테크노디자인전문대학원 브랜드랩 시각디자인전공 G2009017전우주

## 1. 의사소통 communication

의미/

언어 · 몸짓이나 화상(畫像) 등의 물질적 기호를 매개수단으로 하는 정신적 · 심리적인 전달 교류. 어원은 라틴어의 '나누다'를 의미하는 'communicare'이다. 신(神)이 자신의 덕(德)을 인간에게 나누어 준다거나 열(熱)이 어떤 물체로부터 다른 물체로 전해지는 따위와 같이, 넓은 의미에서는 분여(分與) · 전도(傳導) · 전위(轉位) 등을 뜻하는 말이지만, 근래에는 어떤 사실을 타인에게 전하고 알리는 심리적인 전달의 뜻으로 쓰인다.

생각/

교육학자가 쓴 책을 보면 교육=의사소통이라고 했다.

디자이너가 디자인에 대해 쓴 책을 보니 디자인=의사소통이라고 했다.

[참고:두산백과사전 EnCyber & EnCyber.com]

## 2. 시각언어 visual language

의미/

시각에 호소하여 의지를 소통시키는 언어. visual language라고도 하며 음성언어나 문자언어의 상대어이다. 이러한 사고방식은 근대적인 조형예술의 일반 개념으로, 이전부터 존재하기는 했지만 G.케페시의 1944년도 저서 《시각의 언어》에서 비로소 상세한 규정이 내려졌다. 시각언어의 종류는 조형예술 · 영화 · 사진 · 텔레비전 등 인간의 시각에 의한 생활이나 경험을 재현한 것들이다. 이것들을 구성하는 각각의 요소가 시각어이며, 이 조형 요소인 시각어에서 시각언어가 성립되었다는 주장이 있다.

생각/

어린이는 상대적으로 어른보다 경험이 적기 때문에 정보를 받아들이는 것에 익숙하지 않을 뿐더러 쉽게 지루해 한다. 이러한 어린이에게 문자언어나, 음성언어만으로 정보를 전달한다면 어떨까? 아마도 어려움이 많을 것이다. 금방 지치고 지루해 할 것이다. 하지만 시각 언어를 사용한다면, 어린이의 집중력은 길어질 것이며 정보도 훨씬 수월하게 전달할 수 있을 것이다. 시각언어는 단순히 객관적인 정보만을 전달하지 않는다. 발신자의 전달하고자 하는 정보 더하기, 감성까지 전달한다. 또한 수신자의 감성까지 자극한다. 때문에 어린이 교육과 시각언어는 환상의 궁합을 자랑한다고 생각한다.

[참고:두산백과사전 EnCyber & EnCyber.com]

### 3. 시각을 통한 의사소통

실질적으로 우리가 보는 모든 것이 시각을 통한 의사소통

예) 구름, 꽃, 깃발, 잠자리 등

의도적 의사소통: 정확한 코드를 가지고 상세한 정보를 전달

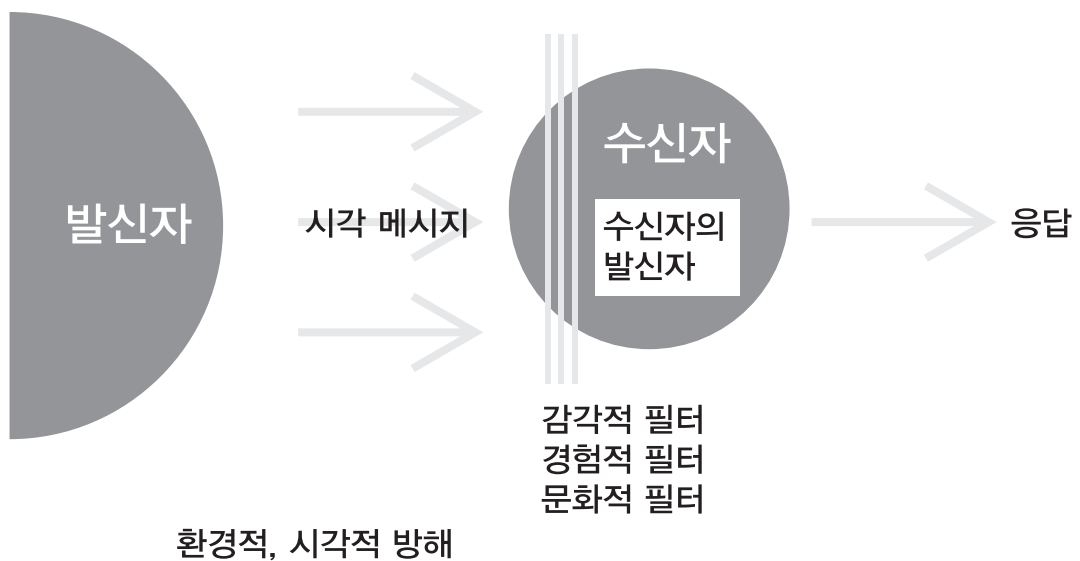
예) 인디언들이 고안해낸 일련의 봉화

우연적 의사소통: 수신자에 따라 자유로이 해석될 가능성이 있음

예) 하늘을 지나가는 구름

[참고서적: 디자인과 시각 커뮤니케이션/ bruno munari]

### 4. 시각을 통한 의사소통의 과정



## 5. 의사소통 과정으로서의 시각적 사고

# 문제인식 - 추상화 과정 - 전개와 탐구 - 문제해결

시각적 세계와의 의사소통은 연속적인 과정이며 그것은 시각적 사고와 관련된다. 그것은 이미지, 눈, 두뇌, 그리고 손을 포함시킨다. 그 잠재력은 각 의사소통 절점에서 변형이 이루어진 정보의 연속적인 순환의 실행에 있다.

**VISUAL THINKING AS A COMMUNICATION PROCESS**  
(의사소통 과정으로서의 시각적 사고)

시각적 세계와의 의사소통은 연속적인 과정이며, 그것은 시각적 사고와 관련된다. 그것은 이미지, 눈, 두뇌 그리고 손을 포함시킨다. 그 잠재력은 각 의사소통 절점에서 변형이 이루어진 정보의 연속적인 순환의 실행에 있다. 우리는 어떤 절에서도 과정을 결합시킬 수 있지만 그것은 "흥이 위의 이미지"에서 시작할 것이다. (위에서) 나의 소

양과 경험과 성격(性癖)과 다이어그램을 사용하는 나의 목적에 의존하여, 나는 다른 사람과 다르게 물체들을 "보게 될 것"이며 다른 물체들을 선별할 수 있게 될 것이다. 이것이 나의 시각 이미지라 할 수 있다.

이 경우에 나는 커다란 원을 보조된 영역으로 보고 건물의 요소들에

16

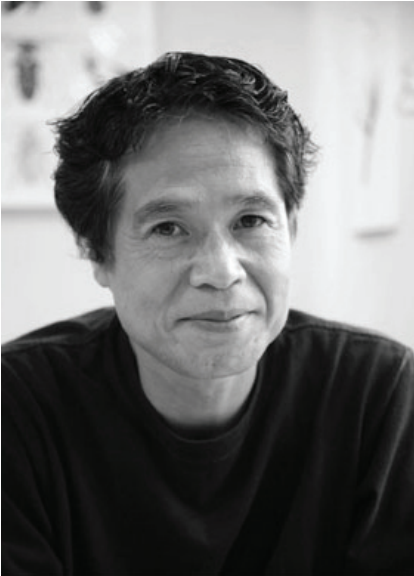
**PERCEPTION**                      **MENTAL IMAGE**                      **NEW IMAGE ON PAPER**

가능한 결서를 찾아보기로 한다. 나는 공간들 중 하나의 윤곽들을 대충 그리게 되는데, 왜냐하면 그 윤곽의 모양이 그다지 중요하지 않기 때문이며, 다음에 그것을 직선적인 형태로 지각해서 나의 마음에 하나의 이미지를 형성시키는데 왜냐하면 이렇게 하는 것이 친근하고 통성 있는 표현을 할 수 있기 때문이다. 마지막으로 나는 종이

에 나의 마음 속에 있는 그 이미지를 고정시키고 나의 마음 속에서 벗겨지지 않았던 세부사항을 변형시켜 나간다. 물론 이것이 일련의 또 많은 복잡한 의사소통의 양상들을 단순화시킨 것이지만, 그것은 기본적인 모델로서 제공된 것이다.

## 6. 시각 의사소통을 통한 어린이 교육 사례

### 1) 고마가타 가츠미 Komagata Katsumi



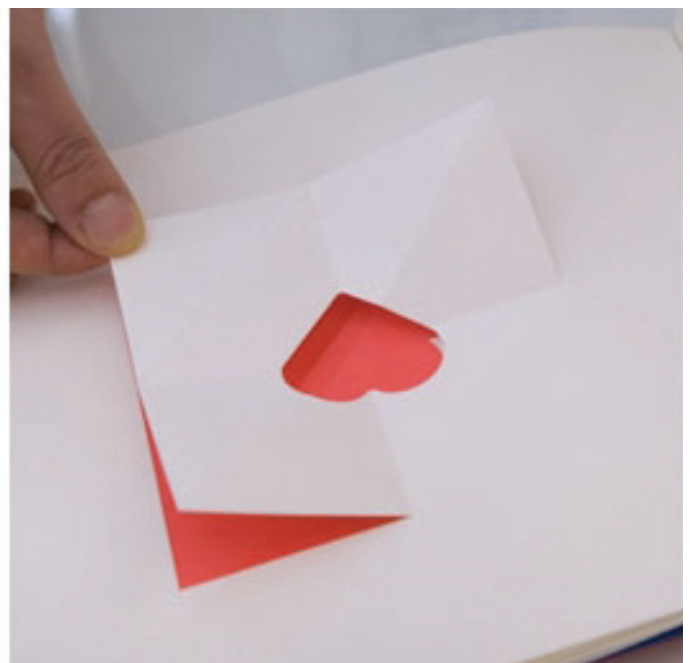
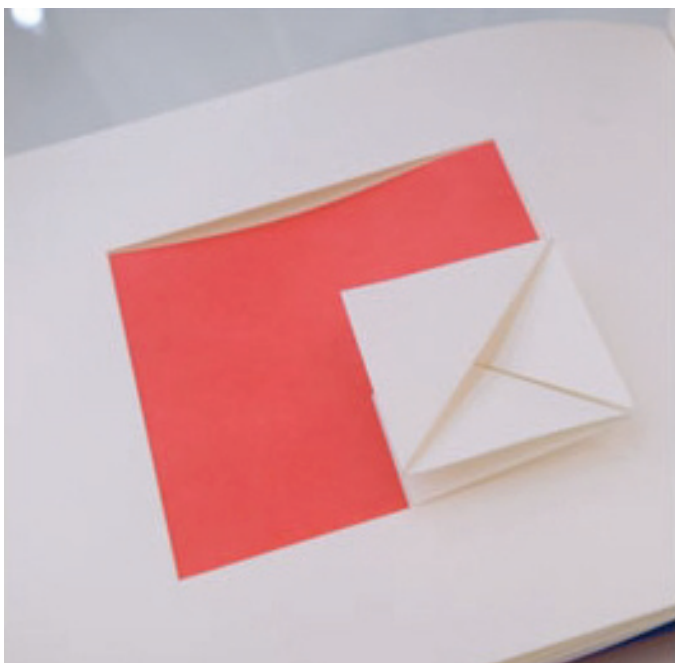
뉴욕 CBS에서 그래픽디자이너로 활동했던 고마가타 가츠미는 자신의 딸을 위해 다양한 그림책을 제작하던 중 출판 기획자의 권유로 북디자이너이자 북아티스트의 길을 걷게 되었다. 프랑스 국립현대미술관 퐁피두센터에서 시각장애자를 위한 책을 발표한 후, 그림책 창작과 지능개발을 위한 문구 개발 등 독창적인 작품활동을 하고 있다. 1986년 ONE STROKE를 설립한 이후 많은 그림책을 출판하고 있다. 볼로냐국제아동도서전 특별상 등 프랑스, 이탈리아, 스위스, 포르투갈, 멕시코 등 세계 각지를 돌며 아이들의 잠재되어 있는 무한한 가능성을 자극하는 워크샵이 큰 반향을 일으키고 있다.

"딸이 엄마 품에 안겨서 흰색과 검은색이 섞인 옷을 흥미롭게 바라보는거예요. 갓난아이였지만 흑백이 다르다는 것을 인식한거죠. 그때부터 아이의 시선이 컬러와 패턴에 따라 자유롭게 이동하도록 종이를 이용하여 그림책을 만들었어요. 아이가 컬러와 단어를 이해하고 집중력이 높아질수록 그림책을 통해 나와 아이가 의사소통을 하고 있다는 것을 느꼈죠. 디자인이 정보를 전달하듯 그림책이 나와 아이를 하나로 연결시켜준 거죠." - 고마가타 가츠미의 인터뷰 중에서





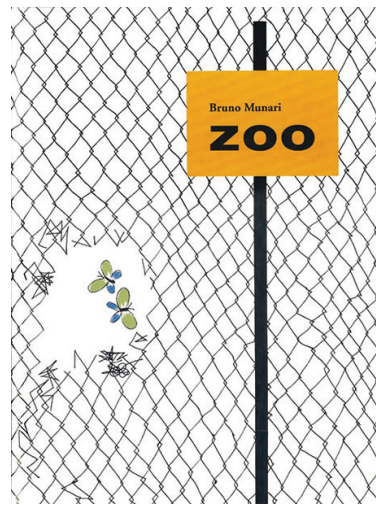
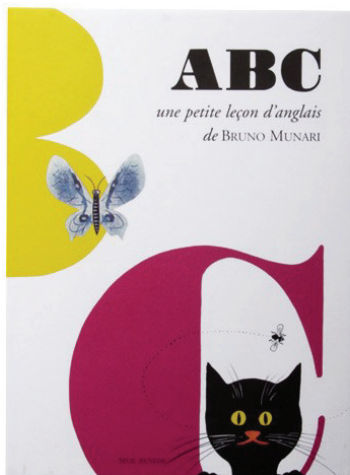
[고마가타 가츠미/ 하늘이 푸르면 바다도 푸르다]

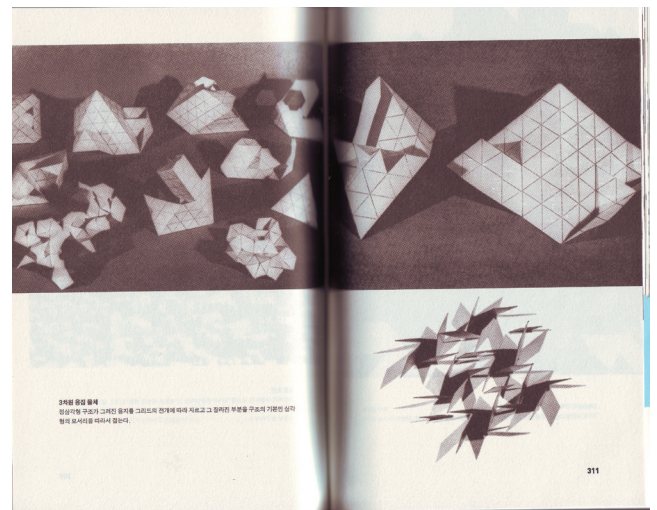
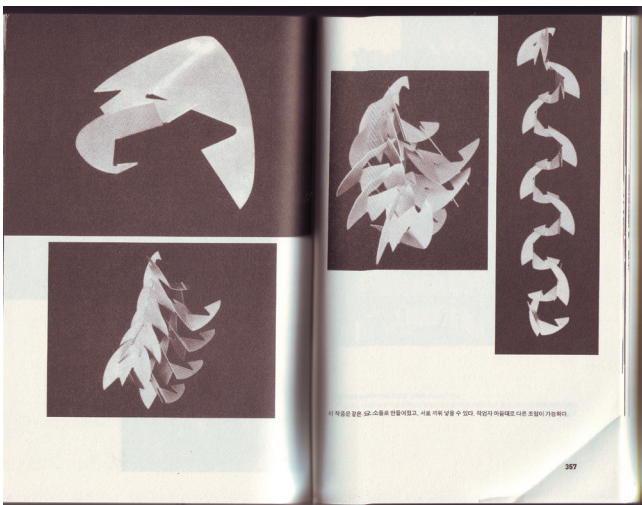
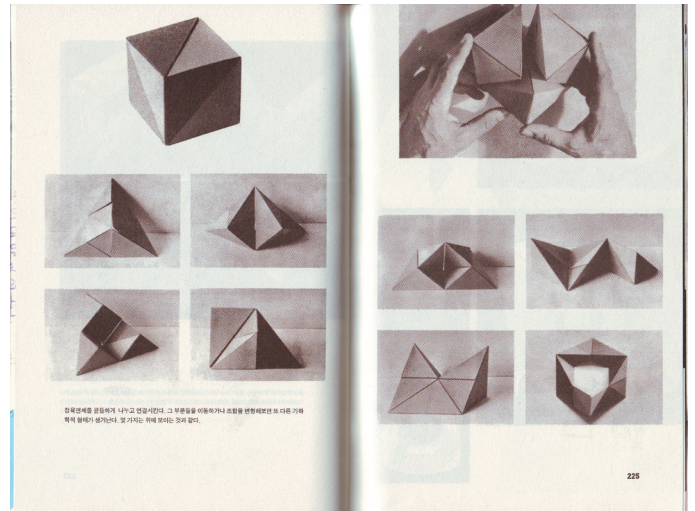
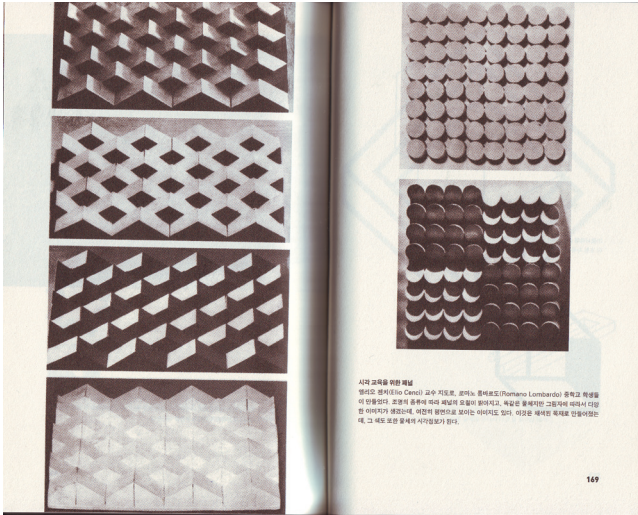


## 2) 브루노 무나리



1907년 이탈리아 밀라노에서 태어난 그는 91세로 타계할 때까지 회화, 조각, 디자인, 문필, 건축, 그림책, 어린이 조형교육 등 다양한 영역에서 활동했다. 디자인과 예술을 넘나들면서 독창적인 세계를 창조했으며 이탈리아의 디자인 발전에 중추적인 역할을 한 인물이다. 무나리는 피카소로부터 '제2의 레오나르도 다빈치'라는 평을 받을만큼 분야를 넘나드는 전방위 상상력으로 주목받았는데, 순수 추상회화에서 조각, 그래픽, 인테리어 디자인에 이르기까지 다양한 장르를 넘나드는 실험적 작업의 선구자였다. 무나리는 특히 어린이를 위한 그림책과 완구 디자인으로 자신의 입지를 높였다. 그에게 어린이는 합리적 이성주의로부터의 탈피, 단순성과 자발성, 사회적 통념으로부터의 해방, 개혁과 반권위주의의 상징이었던 것이다.





[참고서적: 디자인과 시각 커뮤니케이션/ bruno munari]