

비트겐슈타인의 언어분석철학과 형태언어 연구

김 영 기

이화여자대학교 미술대학 정보디자인과

1991

- 1. 서론
- 2. 언어의 본질
- 3. 비트겐슈타인의 관심
- 4. 형태-언어와 그림-언어의 논고
- 5. 결론

1. 서론

비트겐슈타인¹⁾이란 영국의 언어 철학자는 시각 언어 분야에서 생소하게 들리는 이름이다. 이 생소한 철학자의 이름 만큼이나 형태를 시각 언어로 인식하며, 문자 언어의 논리를 언어 철학적 분석 방법으로 접근하려는 연구도 매우 생소하다. 그러나 이러한 언어 철학의 방법을 통하여 시각언어의 학문적 발전 가능성을 넓히려는 연구는 매우 중요하다. 사실 솔직히 말하여 문자 언어 연구가 그간 쌓아온 학문적 깊이와 넓이에 비한다면, 시각언어의 학문적 연구는 비교할 수 없을 만큼 역사도 짧고, 깊이도 얕을 뿐만 아니라 연구자도 그 수가 적다. 이러한 현실에서 이 연구를 하게 된 이유는 관심을 불러 일으켜 디자인학 발전에 조금이라도 기여하려는 데 있다.

그러므로 이 연구가 매우 초기 단계이며, 적어도 우리 분야에서 처음으로 시도되는 만큼 연구가 기초적인 개념으로부터 짚고 넘어 가기 위하여 학문적인 용어와 개념의 차이를 차근차근하게 좁혀 가면서 연구하는 것이 순서라고 생각한다. 그러나 이러한 기초 개념들을 하나하나 검토하는 것은 별도의 연구로 미루고, 본 논문에서는 결론을 얻어내는 성과 보다는 가설의 타당성을 탐색하는 것으로 연구의 범위를 한정짓고자 한다.

시각 언어의 분석이 어디까지 왔는가? 이 질문은 시각 언어에 대한 논리와 탐구가 어디까지 왔는가 라는 질문과 동일하며, 감각과 개성에 대하여 언어로 설명할 수 있는 한계와 가능성이 어느 단계에 이르렀는가를 인식하도록 한다. 우리가 그래픽 디자인을 시각 디자인이라 부르기를 더 좋아하는 이유는 어디에 있으며, 혹은 시각 커뮤니케이션 디자인이란 용어를 사용하려는 데는 어떠한 의미가 내포되어 있는가 하는 바탕에는 ‘언어’와 ‘커뮤니케이션’이라는 중요한 개념이 배경에 있다. 그래서 그래픽 디자인을 시각 디자인이라 부를 수 있는 것이라 생각한다.

‘그래픽’이란 용어에서는 도구의 메카니즘이 강조되어 있고 ‘도구의 감각’이란 뜻이 강조되고 있는 반면 ‘시각’이라는 용어에서는 ‘눈’이 메카니즘이 되어 시지각(時知覺: visual perception)이 강조되고 시각을 통한 커뮤니케이션 디자인이란 의미가 내포되어 있다. 그래서 시각디자인은 ‘시각 언어’의 문제로 접근하여야 한다는 기본 인식이 중요한 관심으로 대두된다. 이런 까닭에 언어 논리와 시각언어 논리에는 어떤 공통적인 개념과 본질의 관계가 있을 것이라는 생각을 하게 된다. 시각언어의 논고와 탐구를 위하여 형태를 상징하는 것은 다른 어떤 요소보다도 중심이 된다는 생각이다. 언어로서의 형태, 형태로서의 언어를 연구하기 위한 학문적 연구와 도구들을 형태 심리학과 지각심리학 등 심리학적 접근을 통하

1) 루트비히 요셉 요한 비트겐슈타인(Ludwig Josef Johann Wittgenstein)은 1889년 4월 26일 비엔나에서 태어나 1951년 4월 29일 영국의 캠브리지에서 사망. 그는 영국에서 캠브리지 대학 교수를 역임한 금세기의 가장 독창적이고 영향력있는 철학자 중의 한 사람이다. 생전에 출간된 책으로 <논리 철학 논고> (1921)가 있으며, 사후 철학적 탐구 등이 출판되었으며 그는 자주 미학을 토의하였고, 예술에 대한 비트겐슈타인의 생각의 깊이가 풍부하였다. 그는 실제로 과학 철학, 윤리학, 종교는 물론 세계의 본성 언어의 본질, 논리학과 수학의 본성에 대한 논의 등 난해한 문제들에 대하여 깊은 토의와 연구로 지대한 영향을 미친 20세기 최대의 철학자이다.

2/2 여 상징과 그 의미를 밝혀 보려는 노력에 집중되었다고 생각된다. 그리고 커뮤니케이션과학이 발전하면서 기호학과의 만남으로 새로운 접근이 활발하게 움직임을 보이고 있다. 그러나 시각언어를 철학적 탐구의 차원에서 접근하는 연구는 흔치 않다. 그래서 이 연구를 하게 된 동기는 시각언어의 논리학적 접근으로 시각언어의 문제를 이해하려는 데 있다.

이 연구를 위하여 비트겐슈타인의 철학 논고를 빌려 온다 해도 몇가지의 문제를 내포하고 있다. 즉 문자 언어와 형태 언어가 지니는 공통점 보다는 다른 경우들이 많아 논리를 적용하는데 거부반응이 있기 때문이다. 그러나 그의 그림이론(Picture Theory Language)과 언어놀이(language-game), 가족유사성(Family-resemblance) 등의 이론들은 형태언어 논리를 발전시키는데 도움이 된다는 생각이다. 우리가 학생의 그림을 설명할 때 언어로 설명한다. 이렇게 설명하는 언어에는 그림이 있고 그림과 언어 사이에는 상호 상징적 관계가 있음을 알게 된다. 즉 문자 언어에는 시각언어라 할 형태의 그림이 내재되어 있다는 것이다. 즉 언어의 구조와 세계의 구조는 평행하여 언어와 세계와의 공통점이 없으면 언어로서 설명하는 일은 불가능하다는 것이다. 탐구에서의 '언어놀이(language-game)'와 '가족유사성(family-resemblance)'은 형태 언어의 구조를 밝히는 좋은 길잡이로 생각한다.

일반적으로 사고(思考)를 할 때 언어에 의존하게 된다. 때문에 누구든 사고에는 '언어'가 지니는 논리의 속성으로 보아 '언어적 명료성'을 중요시 여기지 않으면 안 된다. 마찬가지로 시각적 사고는 시각언어가 가지는 '애매성'과 '모호성'을 제거하여 '시각언어의 명료성'을 추구하려는 논리 탐구가 있어야 한다는 생각이다.

논자는 언어로 설명할 수 있는 감각은 감각이 아니다 라고 주장하여 왔다. 이렇게 감각을 궁극적 언어로 주장하며 살아온 나와 같은 표현자들에게 대하여 시각언어의 논리 탐구는 역행하는 듯 하나 여기서는 분명히 다른 개념이 존재하므로 역행이 아니라고 생각한다. 즉 언어적 접근은 언어라는 논리구조의 보편적이며, 일반적 의미 질서의 뼈대의 문제를 해소하려는 연구인 반면, 감각은 개인에게 맡겨진 '뭉'으로서 논리의 뼈대 위에 감각의 '살붙임'이란 관점에서 해석하는 것이 옳다. 논리의 뼈대에 대하여 감각의 '살붙임'이란, 표현에서 서로 함수기능(function)의 관계이다. '살'만으로 사람이라 할 수 없고, '뼈'만으로 사람이라 할 수 없는 관계와 같다. '뼈'는 시각표현의 감각과 형태를 유지시키는 구조의 힘이라고 인식하는 것이다.

그러므로 언어 이론과 형태 언어의 관계를 연구하는 것은 시각디자인

의 학문적 발전에 매우 중요한 연구가 될 뿐만 아니라 특히 시각언어의 분석에도 기여할 것이라 믿는다.

2. 언어의 본질

언어란 인간의 사상 및 감정을 표현하는 상징체계로서, 동물들의 의사소통 수단 중 가장 고도로 발달한 것이다.²⁾ 문자 언어와 비문자언어의 표현이든, 언어로 인식한다면 시각언어도 역시 인간의 사상과 감정을 표현하는 '어떤 언어'를 사용하여야 하며, 이 언어가 시각 커뮤니케이션에서 기능하기 때문에 언어가 지닌 체계와 논리로 접근되어야 할 '당위'와 '가담'이 내포되어 있어야 한다. 만일 시각디자이너가 표현하고 싶은 그의 사상과 감정을 상징으로 하여금 대신 말하게 하지 않으면 안 된다는 것을 받아들인다면, 그는 말하는 사람(표현자)과 듣는 사람(감상자) 사이의 언어적 약속과 체계적 관계를 이해하지 않고는 그를 디자인 커뮤니케이터라 할 수 없을 것이다.

언어란 소쉬르(Saussure)가 말한바와 같이 명명(命名) 체계(Language is not a name given system)가 아니다. 즉 모든 사물에 이름을 붙이는 수단(一物一語主義)도 아니고, 하나의 단어가 여러가지 뜻을 갖는 체계이다.³⁾ 이점이 명백하므로 형태언어에서도 그것이 등근원이거나 삼각형, 사각형이든 한 형태가 일의(一意)든 다의(多意)든 이리이러한 의미들이 있다고 늘어 놓는 학습된 고정 관념이나, 기억 속에서 지시되지 않은 단어적 의미들로 고정된 뜻만이 아니라, 그것이 어떠한 문장 형태의 구조에 의하여 의미가 어떻게 변하는 가를 밝히려는 노력은 형태언어 연구의 논리적 핵심이다.

하나의 단어가 아주 다른 다수의 의미들을 가질 수 있는 예로서,

'chair'를 보면

He sat in a chair.

(그는 의자에 앉아 있다.)

He has the chair of philosophy at the university.

(그는 철학과의 학과장이다.)

He will chair the meeting.

(그가 회의의 사회를 할 것이다.)

Please address the chair.

(의장을 불러주세요.)

He was condemned to the chair.

(그는 전기의자형을 선고받았다.)

2) 김봉주, 개념학 - 의미론의 기초 - 한신 문화사 1988, p.1

3) 상계서 p.3

(그는 바이올린 수석 연주자이다.)⁴⁾

이와같이 한 단어 'chair'가 여럿의 다른 의미로 변화되는 것을 살펴보면 '의자, 학과장, 사회, 의장, 전기의자형, 연주자'로 변하고 있다. 그리하여 이 다수의 다른 의미들은 하나의 중심의미(中心意味, central meaning)를 지니는 것처럼 보인다. 즉 곳(場所, Place)과 자리(Position)에 따라 의미가 변화되는 것을 알 수 있으며, '곳'과 '자리'에 있는 사람이 '의자'로 상징되고 있음을 알 수 있다.

형태언어의 경우에는 문자 언어의 경우와는 달리 매우 복잡하고 체계화를 할 수 없을 만큼 다양하게 변한다. 이를 보기 위하여 어린이의 형태짜기 놀이를 통하여 예를 들어보면 먼저 형태소(形態素)⁵⁾로서의 점, 선(dot, line), 일차형태(primary form)⁶⁾를 <그림1>과 같이 제시하고 어린이들이 가지고 자신이 나타내고자 하는 사물들을 나타낸 것이 <그림2>로 나타났다.

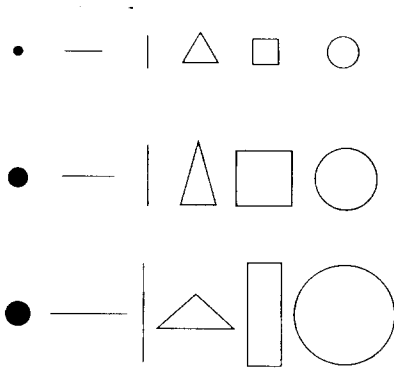


그림1

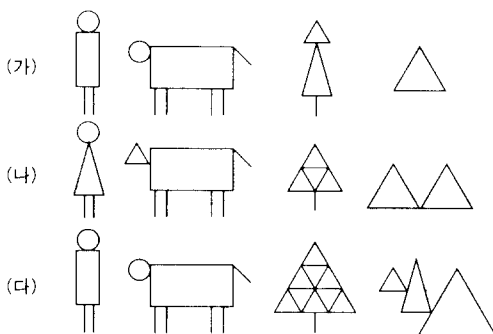


그림2

4) Nida, Eugene A. 조항범역 Componential Analysis of Meaning. 의미분석론 탐출판사, 1990, p. 11
5) 형태소(形態素)는 언어에서 음소(또는 자소)에 해당하는 것으로서 단어를 만들게 된다. 형태언어에서 점과 선을 자음과 모음과 같은 것으로서 해석할 수 있을 것 같고, 삼각형 사각형은 '고'와 같이 단음의 자 혹은 '높음' 같이 의미를 가진 외자의 단어를 의미한다 하겠다. 그리하여 점과 선은 그 자체가 형태소(形態素)로 되며, 의미의 형태도 된다.
6) 일차형태(primary form)는 점, 선으로 된 삼각형, 사각형, 원의 형태를 앞에서 말한 바와 같이 '고'와 같은 언어체계의 수준으로 이해하는 것이다.

이 <그림1>에 나타난 결과를 보면 점, 선, 삼각형 사각형, 원의 종류들은 <그림2>에서 나타나는 바와 같이 사자, 짐승, 나무, 산이란 단어에 대하여 여러가지의 시각어(視角語)들을 만들어 내고 있다. 유의할 것은 앞에서 'chair'의 경우에서 보듯이 문장의 구조에 따라 의미가 달라짐과 같이 동물이나 사람의 머리 형태도 다른 형태들의 구조와 어떻게 함께 하느냐에 따라 '원'도 '삼각형'도 동물의 머리가 되기도 하고 나무도 되고 산도 되며 사람의 머리가 되기도 한다. 사각형도 머리가 되며 점도 머리가 될 수 있다. 그러나 여기까지는 언어로서 의미를 나타내는 문장을 갖춘 언어 형태라 할 수 없다. 이는 소쉬르(Saussure)가 말한 명명(命名) 체계(Language is not a name-given system)적으로 보면 형태언어로서 사물에 이름을 명명한 것과 유사하게 짐승이라는 문자언어에 대한 형태언어(상형문자와 같이 그림으로 된 형태기호로 인식)로 인식할 수 있다. 문자 언어 같이 구체적인 약속된 기호체계가 있는 것이 아니라 '나무', '짐승', '산' 등과 같은 형태로 된 보통명사적 '이름형태'이다. 왜냐하면 '개'나 '소'나 '말'과 같이 특정한 짐승을 지시하는 형태의 구체성이 없이 다만 네발 짐승의 보편적 형태 구조로 나타나 있기 때문이다. 그리고 이것은 약속된 것이 아니다.

'개'는 수없이 많은 종류의 개와 그 종류별 이름들에 대하여 고수준의 개념(high level concept)이며, 짐승은 '개', '소', '말' 등의 동물들에 대하여 상위 개념이므로 '짐승'이라는 단어는 이러한 동물들에 대한 언어적 추상이며, 어린이들이 만든 짐승의 형태는 수없이 많은 짐승들의 조작적 수준(operational level)의 특이한 형태들에 대한 형태 언어적 추상이라 하겠다. 여기서 하나의 사물인 짐승을 (가), (나), (다)의 경우와 같이 각기 다르게 표현하였다고 해도 추상수준(abstract level)은 같다는 것이다. 또 소수의 형태소로도 다수의 형태들 추상을 나타낼수 있다는 것이다. 특히 주의할 점은 이러한 형태소는 이미 만들어져 있다는 것이며, 어린이는 그것만을 이용하여 무엇이든 표현한다는 것이다. 이는 마치 몇 가지의 물감만으로 이들을 혼합하여 많은 색채를 만들어 사용하는 것과 같다.

언어는 심리적이다 라고 말하는 것은 첫째, 언어는 사물을 나타내는 것이 아니라 사상 감정(상념, 象念)을 나타내며, 둘째, 앞에서 짐승의 개념을 설명한 바와 같이 언어상징이 본질적으로 사물의 류(類)를 개념화한 후, 그 개념을 이용하여 상념을 상징적으로 표현하기 때문이다.⁷⁾ 소쉬르(Saussure)는 종래의 언어관을 근본적으로 바꾸어, 언어(language)를 langue와 parole⁸⁾의 이원적 구조로 보는 한편 언어기호(linguistic sign)가 사물과 명칭의 결합이 아니고, 개념과 음성(音象: sound

7) 김봉주, pp2~3
8) 영어에서는 language를 language(activity), langue를 language, parole을 speech로 번역하며, 시각 언어에서는 parole을 형태언(形態言)으로 해석하는 것이 적합 하겠으며, 형태언과 형태어(形態語)에서는 형태언을 형태의 소리로, 형태어는 마음속에 있는 사물의 개념과 이미지의 두극을 결합하는 심상운용(心象運用)을 시각의 형태언어에서는 language(activity)로 이해할 수 있다.

2/4 image)의 심리적 결합이기 때문에 시각언어에 있어서도 형태의 모양이 가지는 실재적, 물리적인 것이 아니라 형태의 심리적인 이미지와 개념이 형태언어 연구의 소관이라고 생각한다. 그래서 언어가 심리적인 것 같이 형태 언어도 심리적인 것이라 하겠다. 여기서 언어의 본질을 심리적으로 이해하려는 것은 비트겐슈타인의 언어 분석 철학과의 관계를 맺기 위하여는 문자언어와 형태언어와의 본질 사이에 시심상(視心象: visual image)이 언어 작용의 바탕이라는 것을 이해하지 않으면 안 되기 때문이다. 이것은 그림언어 이론을 형태 언어 이론과 맺어주기 위해서다.

3. 비트겐슈타인의 관심

버트런트 러셀은 비트겐슈타인의 저서 〈논리 철학 논고〉의 서문에서 언어에는 여러가지 문제가 있다. 첫째로, 우리가 언어로써 무엇인가를 의미하려는 의도를 가지고 언어를 사용할 때 우리의 마음 속에선 실제로 어떠한 일이 일어나는가 하는 문제가 있다. 이 문제는 심리학에 속한다. 둘째로, 사고와 낱말 또는 문장, 그리고 그것들이 지시하거나 의미하는 것 사이에는 어떤 관계가 있는가 하는 문제가 있다. 이 문제는 인식론에 속한다. 셋째로, 거짓보다는 진리를 전하기 위해서 문장들을 사용하는 문제가 있다. 이 문제된 문장들의 주제를 다루는 것은 특수과학들에 속한다. 넷째로, (문장과 같은) 하나의 사실이 다른 하나의 사실에 대한 상징이 될 수 있으려면, 그것들은 서로 어떤 관계를 가져야 하는가 하는 문제가 있다. 이 마지막 문제는 논리적 문제다. 그리고 이것이 비트겐슈타인이 관심가지고 있는 문제다. 그는 적합한 상징체계의 조건들, 즉 그 속에서 문장이 어떤 매우 확정된 것을 "의미" 하는 상징 체계의 조건들을 문제 삼고 있다고 하였다.⁹⁾ 본 논문에서 일차적으로 접근하려는 것은 러셀이 말한 네가지 문제 중 첫째의 심리학에 속하는 언어의 문제를 거론하지 않을 수 없으며, 이유는 형태언어가 심리학적 문제를 비켜갈 수 없기 때문이다. 왜냐하면 시각언어의 중추적 요소인 형태는 일반적으로 약속된 언어기호의 세계가 아니라 심적 언어의 세계이며 형태언어는 이 심적 언어와 깊은 관계를 맺고 있기 때문이다. 그러나 이 문제는 다음 기호로 미루겠다. 이 연구의 관심은 네번째로, (문장과 같은) 하나의 사실이 다른 하나의 사실에 대한 상징이 될 수 있으려면, 그것들은 어떤 관계를 가져야 하는가 하는 문제로서 언어의 논리적 문제에 있다.

시각언어의 논리성이 어디까지 접근될 수 있을까 하는 것은 무엇이라 말할 수 있는 단계는 아니다. 그러나 이러한 문제를 해소시키지 않는다면 시각언어라는 용어는 개념만 존재하는 내용없는 포장물로 있게 될 것이

라 생각된다. 이러한 심리적 문제와 시각언어의 논리(문장과 같은)에는 언어로써 어떤 적합한 상징 체계의 조건들을 가지고 있음이 분명한 것 같다. 그래서 그 표현 속에서 매우 확정된 것을 "의미" 하는 언어 체계의 조건들을 문제 삼지 않고서는 시각언어의 많은 문제들이 굴러 다니게 버려두는 것과 같기 때문에 연구의 문제로 끌어 들일 수밖에 없는 것이다. 이것이 비트겐슈타인에 대한 필자의 관심이다. 문자 언어도 애매하듯이, 형태 언어는 더욱 애매하고 모호하다. 그래서 〈형태 언어의 논리학〉을 위하여 관심을 가져야 한다. 애매한 것을 명료하게 하려는 노력에서 학문이 존재하며, 이 애매성이 영원히 존재한다는 것도 인정한다. 그러나 상징 체계의 조건들을 심리학적 이해와 연결지어 연구한다면 어느 정도의 많은 애매성들이 명료한 인식의 상태로 형태 언어의 상징체계 조건을 이해시킬 수 있다고 믿는다.

시각 표현은 형태언어의 의미로 맺어진 복잡한 체계, 또는 구조로 되어 있다. 만일 우리가 형태 언어의 논리적 접근을 멀리한다면 노역시한다면 표현에서의 의미변화와 '의미부여'에 대하여 무관심하다고 보기 보다는 무지(無知)하다고 보아야 한다. 우리는 백발이 되도록 많은 시행착오 후에 비로소 어렵듯이 깨닫게 되는 예술가의 길에서 이러한 연구는 무의미하다고 생각할 수 있다. 그러나 그도 역시 자신이 가지고 있는 감정과 의미의 표현에 대한 불만과 좌절의 한계를 극복하면서 표현한다면 이러한 연구에 관심을 기울여야 한다.

비트겐슈타인은 논리적으로 완전한 언어의 조건들에 관심을 가지고 있다. 이 말은 어떠한 언어이건 논리적으로 완전하다거나, 논리적으로 완전한 언어를 우리 자신이 당장 구성할 수 있다고 믿는다는 것이 아니라, 언어의 전체기능이 의미를 가지는 데 있고, 또 언어는 우리가 요청하는 이상언어(理想言語)에 접근하는 정도에 비례해서만 이러한 기능을 수행한다는 것이다.¹⁰⁾ 그러므로 형태언어의 논리적 접근도 논리적으로 완전한 연구를 구성할 수 있다고 믿는 것이 아니라 표현 전체의 의미에 관심을 가지려는 데 있기 때문에 시각언어의 이상형태(理想形態)에 접근하려는 정도에 있는 것이다.

어떤 표현(문장)이 어떤 사실을 주장하기 위해서는, 그 표현이 어떻게 구성되어 있건 그 표현의 구조(문장의 구조)와 그 사실 구조 사이에는 공통적인 무엇이 있어야 한다는 것이 필자의 관심이다. 이것이 비트겐슈타인의 이론 중 가장 근본적인 논제이다. 그의 전기의 연구를 대표하는 〈논리 철학 논고〉는 분석적이며, 그림 언어 연구로 대표된다. 그리고 후기 〈탐구〉에서는 자신의 〈논고〉를 비판하고 분석적 방법을 거부하였다. 그러

9) Wittgenstein, Ludwig 이영철, 논리, 철학논고, 천지, 1991 pp 9~10

10) 앞의, p. 10

나 전기와 후기에 걸친 그의 연구는 형태언어(시각과 언어)의 세계를 학문적으로 진전시키는데 지대한 영향을 줄 수 있다고 생각한다.

비트겐슈타인의 말을 빌리면 그는 그 자신이 철학적 문제를 해결한 (solve) 것이 아니라 해소시켰다(dissolved)고 말한 것으로 알려져 있다.¹¹⁾ 그의 말대로라면 앞으로 시각언어의 세계에서 발견되는 모든 문제를 해결하기 위하여 이 연구를 한다기 보다는 명제화를 통하여 형태의 제반 문제들을 해결하는 것이 아니라, 해소시킨다는 관점에서 새로운 ‘눈뜸’ 있을 것이라 믿는다. 시각언어를 철학적 문제의 차원으로 끌어 올리는 것은 쉽지 않으나, 감각적 차원에서 모든 문제를 풀어 가는 것 또한 벽에 부딪히는 한계를 갖게 된다고 생각한다. 이 연구의 관심은 바로 이러한 문제를 해소시키기 위하여 시각언어의 철학적 논고를 통하여 의미의 형이상학, 형태의 사고 영역을 높여려는 데 있다.

4. 형태-언어와 그림-언어의 논고

〈논고〉에서 비트겐슈타인은 언어는 실재를 그린 그림이다 라고 주장한다. 이것은 그린 것과 그려진 것 사이에 구조적 유사성(構造的 類似性)이 있어야 한다는 것을 의미한다. 그의 〈논고〉에서는 많은 문제들이 논의되고 있다. 그 중에서도 가장 중요한 문제는 언어에 대한 그림이론인데, 비트겐슈타인이 언어를 사실에 대한 그림으로 보게 된 데에는 다음과 같은 흥미로운 일화가 있다. 1914년의 가을, 비트겐슈타인이 어느 전선에 있을 때, 그는 우연히 어떤 잡지에서 교통 사고를 다룬 재판에 대한 기사를 읽었다고 한다. 그 기사에 의하면, 교통 사고에 대한 모든 것들(예컨대 길, 자동차, 사람들, 주위의 건물들)을 모형으로 만들어 놓고 그것들로 그 재판을 진행했다고 한다. 이 때 그 모형들은 사실들을 대신하기에 비트겐슈타인은 그 모형들을 언어로 대치하면 결국 언어가 사실에 대한 그림의 역할을 하게 된다는 생각에 미치게 되었다고 한다. 우리는 비트겐슈타인이 그의 논고에서 논의한 언어이론을 ‘언어의 그림이론(Picture Theory of Language)’이라 부른다.

어느 학생이 자신의 그림(시각 표현 작품)을 교수에게 가져와서 그림 앞에서 언어로 설명하기 시작하였다고 하자. 여기서 설명되어진 언어와 그의 그림 사이에는 분명히 어떤 관계가 있음을 비트겐슈타인의 그림언어 이론은 말해주고 있다. 학생이 그린 ‘그림’ 과 설명한 ‘언어’는 서로 대응 관계에 있어야 한다는 것이다. 앞에서 교통 사고의 모형을 언어로 대치하면 결국 언어가 사실에 대한 그림이 되듯이 학생의 그림을 언어로 대치하면 언어가 시각적으로 표현된 사실에 대한 그림의 역할을 하고 있다

는 것이다. 그러므로 언어의 구조와 세계의 구조는 서로 평행하다고 한다. 그래서 언어와 세계 사이에 어떤 공통성이 없으면 세계를 언어로 설명하는 일은 불가능할 것이라 한다. 형태 언어에 있어서도 마찬가지로 형태와 언어 사이에도 어떤 공통점이 있음을 우리는 밝혀내야 한다. 만일 이러한 공통점이 없다면 시각 표현 분야의 교육에서는 언어를 사용할 수 없으며, 사용한다 해도 학생과 교수 사이에서 주고받는 언어는 ‘표현’에 대하여 관계가 먼 말들로 늘어 놓게 되어 언어의 기능이 살아나지 못하게 될 것이기 때문이다. “답변이 말로 표현되지 않을 때에는 질문 또한 말로 표현될 수 없으며, 질문이 조금이라도 틀이 잡혔다면 거기에는 답변이 가능하다.”¹²⁾ 그리고 무엇인가 말로 표현될 수 있을 때만 답변이 있을 수 있기 때문이다.

4.0141 하나의 일반적 규칙이 있어, 음악가들이 이것에 의해 악보로부터 교향곡을 얻어낼 수 있으며, 음반의 흠으로부터 교향곡을 끌어낼 수 있고, 처음의 규칙에 따라 다시 악보를 끌어낼 수 있다는 바로 여기에, 외견상으로는 전혀 다른 구성물들로 보이는 것 사이의 내적인 유사성이 존립한다. 그리고 그 규칙은 교향곡을 악보 언어에 투사하는 투사의 법칙이다. 그것은 악보 언어를 음반언어로 번역하는 규칙이다.

음악과 같이 규칙이 명확하게 존재한다면 시각언어에서도 내적인 유사성이 존립할 수 있다. 그러나 유사한 시도가 칸딘스키나, 끌레 같은 화가들에 의하여 악보에서와 같이 시각의 요소(要素: elements: 점, 선, 면, 크기, 밝고 어둡, 색, 질감 등)를 언어로, 원리(原理, principle: 대비, 반복, 강조, 반대, 조화, 균형, 긴장과 이완 등)를 구조의 질서로 하여 음악언어를 시각언어로 번역하려고 실험되었으나, 확실한 성과가 있었다고 말할 수 없다. 그러나 이러한 의식과 사고의 도입이 시각언어에 있어서 많은 문제를 해소시킨 것은 사실로 인정된다. 가령, 같은 상황의 달밤에 음악가와 미술가와 시인이 있었다면 그들이 달밤에서 받은 영감을 음악 언어(악보)로 나타내고, 미술가는 시각언어로 표현하고, 시인은 문자언어로 표현하였다면 서로 다른 성질의 언어로 표현한 이들 가운데 공통된 그림은 달밤을 그리고 있음에 틀림없으며, 여기에는 음악의 악보 규칙과 시각언어의 그림규칙, 그리고 문자언어의 언어 규칙이 서로 다름에도 하나의 ‘논리적 그림’ 을 그리고 있다 하겠다.

여기서 우리는 시각언어의 논리적 그림을 이해(understand)하고, 읽고(read), 보기 위하여 형태언어를 먼저 알아야 한다. 그리고 형태언어와 그림언어의 관계를 이해하는 것이 선행되어야 한다. 이는 교수와 학생간

11) 앞책, p. 14

12) 엄정식 번역, 비트겐슈타인과 분석철학 서광사 1983, p. 72.

2/6 의 사이에서 사용하는 언어를 이해하고, 그림을 읽는 논리가 존재하고 있기 때문이다.

세계는 매우 복잡한 사실들로 나누어지고, 복잡한 사실은 덜 복잡한 사실들로, 이것은 한층 덜 복잡한 사실들로 나누어져서 결국엔 단순한 사실들로 나누어지며, 단순한 사실은 '대상'들로 구성되어 있는데, 이것에 대응해서 언어도 복잡한 명제들로 분석되고, 복잡한 명제는 덜 복잡한 명제들로, 이것은 한층 덜 복잡한 명제들로 나누어져서 결국엔 단순한 명제로 나누어지며, 단순한 명제는 '이름'들로 구성되어 있다 한다. 이와 같이 세계의 구조와 언어의 구조는 서로 대응관계를 지닌다.

언어와 세계가 서로 평행한 구조를 가졌다는 가정 아래서 비트겐슈타인은 언어란, 세계에 있는 사실을 묘사하는 그림의 역할을 한다는 것이다. 이 그림은 일상적인 그림과는 구별되는 것이어서 그는 엄밀하게 '논리적 그림' 이라고 하였다.¹³⁾ 그가 사용한 교통 사고의 모형과 언어의 관계는, 학생이 그림을 설명하면서 사용하는 언어와는 다른 관계가 있는 것 같다. 복잡한 사실들로 나누어진 세계로부터 결국에 이르는 단순한 사실이 '대상'들로 구성되어 있다면, 형태도 복잡한 명제들로 분석되어 결국엔 단순 명제로 나누어져서 단순명제인 '이름형태' 들로 구성되어야 하며, 세계의 구조와 형태의 구조 사이의 대응관계가 있어야 할 것이다. 시각언어 분야에서는 형태를 언어로 사용한다. 때문에 언어가 세계에 있는 사실을 묘사하는 그림의 역할을 하는 것과 같이 형태언어도 세계에 있는 사실을 묘사하는 그림의 역할을 해야 한다. 이것이 형태언어와 세계의 사실을 묘사하는 대응관계를 읽는 길이다.

여기서 밝혀 둘 것은 우리가 '형태' 를 어떻게 인식하느냐 하는 것이다. 세계가 복잡한 명제들로 나누어지듯이 형태도 복잡한 사실들로 나누어지면서, 추상화 과정에 이를 수 있다. 과일들의 세계는 모든 과일의 경우의 전부이다(all that is the case). 그래서 '과일' 이란, '이름' 으로 단순화 된 명제 '과일' 은 '귤', '사과', '배' 등 과일들에 붙여진 각각의 이름들로 구성되고 있으며, 각각의 이름만이 가지는 '귤' 은 '귤', '사과' 는 '사과' 라고 나누어질 수 있는 사실들이 있다. 그래서 '귤' 은 단순화된 명제 '과일' 에 대하여 하위 명제로서의 '이름' 이라 하겠다. 이와 같이 과일의 형태도 하위 명제적 형태로서의 '귤', '사과', '배' 등이 있고, 이들 형태는 서로 다른 명제의 형태를 가지고 나누어져 있으며, 이 모두는 '과일' 의 단순 명제의 형태인 '등근 형태들'로 구성되어 있는 하위 형태이다. 만일 형태를 언어로 사용하는 시각언어의 분야에서 '명제의 형태' 에 대하여 관심을 기울이지 않는다면 '시각언어' 이니 '형태언어' 니 하는 말을

사용하기 어렵다.

귤의 형태는 사과와 형태와 다르다. 배의 형태는 이들 모두와 다르다. 그러나 이들은 과일의 형태(단순 명제화된) 수준에서 구조적 유사성(構造的類似性)을 가지고 있다. 귤들은 이래서 귤이다 라고 할 명제들로 구성되어 있기 때문에 귤들은 이러한 명제들로 분석할 수 있어야 한다. 귤의 형태들에서도 마찬가지로 귤의 형태들을 분석할 수 있는 명제 - 시각적 명제들 : 귤들의 동시성적 구조, 선, 형, 색, 질감 등 - 들의 사과나 배와 다르기 때문에 귤의 형태¹⁴⁾는 귤의 사실을 묘사하는 언어의 역할이다. 즉 사실을 형태(그림)로 말하는 비문자 언어이며, 사실을 형태(그림)로 표현하는 중간적 사고 과정에서 언어가 명제로써 사용되므로 엄밀히 보면, '사실 - 사고와 개념, 이미지와 사고의 추상화 과정에서 언어 사용 - 형태'로 표시할 수 있다. 이러한 관점에서 앞에서 말한 학생이 자신의 표현을 교수 앞에서 설명으로 사용한 언어들은 사고의 추상화 과정에서 사용된 명제의 언어(시각표현에서 유의할 것은 구속될 수 없는 상상의 세계 등과 같은 영감의 세계는 명제의 언어 속에 포함될 수 없다. 다만 언어로 설명할 수 없는 세계를 언어로 설명하기 위하여 명제언어를 사용하여야 하는 것은 중요하다고 생각된다)들이며 학생은 이들 명제를 사용하게 된다. 그러므로 '그림의 형태언어'는 '그림 언어' 와 사고의 과정에서 관계를 가지고 있다고 생각된다. 형태 언어를 문자 언어로 설명할 때 비트겐슈타인이 말한 언어에 그려져 있는(언어적 그림) '논리적 그림' 은 '형태언어' 에서는 형태로 그려진(형태적그림) '논리적 그림' 이라고 할 수 있기 때문에 형태로 그려진 '논리적 그림' 을 다시 언어로 교수에게 설명하고 있다는 의미에서 사실들의 묘사가 아니다. 여기서 우리는 형태로 그려진 '논리적 그림' 을 언어(verbal)에서 '대상-언어' 로 인식하는 것을 형태언어(nonverbal)에서는 '대상-형태'로 인식하여야 한다. '이러한 논리에 따라 형태로 그려진 논리적 그림이 비문자언어의 세계이고, 언어로 그려진 '논리적 그림' 이 문자언어의 세계라고 보게 된다. 이러한 관계로 '형태'는 새로운 명제의 정의가 된다.

- 가 형태는 사실들의 형태적 언어이다.
 - 가.1 형태는 사실들의 명제적 형태이다.
 - 가.2 형태는 사실들의 세계이며, 세계는 사실들의 형태로 나뉜다.
 - 가.13 형태는 사실들의 이름형태이며, 이름형태는 사실들의 그림으로 된 이름이다.
- 비트겐슈타인은 이름과 명제의 의미 사이의 차이를, 이름은 의미

13) 한국분석철학회 편, 비트겐슈타인과 분석철학의 전개, 철학과현실사 1991, pp.17~18

14) 여기서 귤의 형태는 귤의 사실들을 묘사하는 언어로써의 형태이기 때문에 비트겐슈타인의 문자언어에 대하여 비문자 언어로써의 형태이므로 '귤' 이란 문자언어와 비문자 언어인 '귤의 형태' 는 모두 명제성을 갖는다고 생각한다.

(Bedeutung: meaning)를 갖고 명제는 의의(Sinn: sense)를 갖는다고 말함으로써 구별한다. 프레게가 사용한 '의의' 와 '의미' 라는 두 용어는 프레게가 이름과 문장이 의미뿐만 아니라 의의를 가질 수 있다고 주장한데 반하여, 비트겐슈타인은 이름은 의미만 갖고, 의의는 갖지 않는다고 주장했다.¹⁵⁾

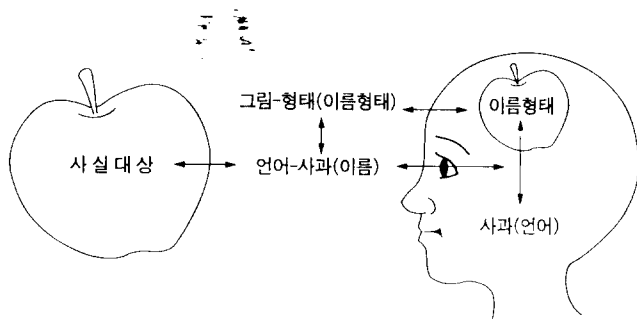


그림3

(그림3)에서와 같이 이름은 그것에 대응하는 대상이 없으면 의미를 지닐 수 없다. 왜냐하면 이름의 의미는 그것이 명명하는 대상이기 때문이다. 여기서 '이름형태' 는 대상을 취하고 있는 형태이기 때문에 대응하는 대상이 있는 형태¹⁶⁾이다. '한개의 홍옥 사과' 형태에 대하여 '홍옥사과'의 형태, 그리고 '사과 종류들' 의 개체에 대하여 '사과'의 형태, 그 위의 수준에서 '사과', '배', '귤' 들을 포함하는 '과일'의 형태를 '대상-형태(이름으로써의 형태)' 라 하겠으며, 이 경우 시각언어의 분야에서는 대상을 상징적 어휘로 사용할 때 중요한 철학적 관점이 된다. 이러한 철학적 이해는 앞에서 말한 바와 같이 형태를 언어로 사용하는 과정에서의 문제를 해결하는 것이 아니라 해소시킨다 하겠다.

'이름형태들' 로 구성된 명제의 의의는 프레게는 그 문장이 "담고 있는" 사고이고, 사고는 생각의 주관적 수행이 아니고 생각의 객관적 내용이라고 주장한다. 그런데 생각의 객관적 내용은 몇 사람의 생각하는 사람들에게 공통된 속성이 될 수 있는 것이다. 이에 대하여 비트겐슈타인은 어떤 경우에서도 그는 명제의 의의는 그것이 기술하는 상황이라고 주장하였다. 그러나 형태의 언어를 다루는 시각언어의 분야에서는 '표현'은 하나의 명제로써, 표현에 사용된 형태언어(형태단어)들로 구성된 문장이라 인식할 때 "담고 있는" 사고가 '의의' 라고 하는 것을 부인할 수 없다. 그러나 이것으로 문제가 해소되는 것은 아니다. 또 생각의 객관적 내용이라는 것에도 커뮤니케이션의 측면에서 옳은 것이다.

그러면 "기술하는 상황" 에 대하여 생각해 보자. 명제는 그것이 기술하

는, 그리고 존재한다고(또는 존재하지 않는다고) 주장하는 상황의 그림이어야 한다는 것이다. 명제의 의미를 이해하는 것은 그것이 기술하는 상황을 아는 것이다. 명제를 보는 것만으로 나는 그 명제가 기술하는 상황을 알 수 있으며, 전혀 새롭고 아무도 그 의미를 나에게 설명하지 않았음에도 나는 그 명제 자체로부터 그 상황을 "읽어 낼" 수 있다. 그러나 명제가 상황에 대한 일종의 표현, 또는 그림이 아닌 한 내가 어떻게 명제 자체로부터 그 상황을 "읽어 낼" 수 있을 것인가?"

명제가 곧바로 기술하는 상황의 일상적인 그림이라고 주장하고 있지 않다. 명제는 오히려 상황의 논리적 그림이다. <논고, 4.03(3) >. 이것은 존재하는 상황일 수도, 존재하지 않는 '추상된 상황' 일 수도 있는 것이다. 예를 들면 달리의 '기억의 고집' 에 나타난 명제의 '상황' 은 존재하지 않는 비실제의 세계이지만 인간의 깊은 무의식의 세계 속에 자리잡고 있으면서 끝없이 문제를 일으키고 있는 심리적 '사태' 를 세계의 '상황' 으로 '보여준다' 고 할 수 있다.

4.022(1) 명제는 그 의미를 보여준다.

비트겐슈타인이 말하고 있는 상황과 사태는 실재적(존재하는)이거나 단순히 가능하지만 비실재적(존재하지 않는)인 것이다. 시각언어에 있어서 '상황'은 그것이 '추상된 상황' 이든, '실제의 상황' 이든 시각언어에서는 '상황제시' 가(현상학적 명제로 연출된) 명제로 '의의'를 나타내려는 것이 아니라, 대상들의 존재들을 상황으로 '의식화'시켜 보는 사람으로 하여금 '한정된 의의' 로 사고를 한정짓지 않으려는 시각언어의 존재양식으로 인식할 수 있다.

2.206 오직 대상들이 존재할 때에만 세계의 확고한 형식이 존재할 수 있다.

4.031(2) '이 명제가 이리이러한 의의를 갖는다' 는 말 대신에 '이 명제는 이리이러한 상황을 제시한다' 고 말 할 수 있을 뿐이다.

형태 언어를 사용하는 분야에서 명제는 앞에서 '형태의 논리적 그림' 이라 하였다. 명제의 의의는 그것이 "묘사" 하거나 나타내는 "상황" 이다. 비트겐슈타인은 대안으로써 '상황' 과 '사태' 라는 용어를 사용하고 있다. 시각언어는 대상들의 결합인(2.01) '사태(사물들의 상태)' 로 이해하는

15) Pitcher, George. 박영석 옮김. The Philosophy of Wittgenstein.

비트겐슈타인의 철학, 서광사. p 64

16) 형태를 우리는 계슈탈트 심리학에서 인식하는 형태의 의미와 비교하여 인식할 필요가 있다. 우리가 '과일의 형태' 라고 말할 때에는 다르게 명명된 과일의 복잡한 종(種)들이 지닌 구조적 유사성(構造的類似性)인 '동글다' 라는 수준의 형태(shape)는 형태(形體: shape)로 인식하는 것이 영료하다.

17) Pitcher, George. pp.96 ~99

2/8 것이 더 흥미롭다. 시각언어에서 '사태'는 상황과는 다르다. 표지 시겔의 조각에서 보여지는 대상들의 구조를 '상황'이나, '사태'나 하는 것을 구분하기는 매우 어렵다. 그러나 비트겐슈타인이 사태는 '대상들(사물들)의 결합'이라고 본다면 그 작품에 등장하고 있는 대상들이 보여주고자 하는 것은 사실이나, 실재가 아니라 '추상된 사실'이며, '추상된 실재'라는 점에서 '추상된 사태'의 표현이다. 대부분의 경우 형태언어의 사태는 '사태성'을 띠게 되며, 이러한 '추상된 사태'들은 존재하는 사태의 총체가 세계이다. (2.04)라는 명제로 볼 때 세계의 실재로 보는 것이다. 몽크의 작품 '절규'는 몽크에 의하여 '추상된 사태'로 세계의 실재이며, 사실이고 '참'이다. 자코메티의 조각 '거리의 사람들'은 자코메티가 추상하고 있는 현대 인간들의 모습으로 '추상된 상황'이며, '형태의 논리적 그림'이라 인식할 수 있다.

대상들은 모든 상황(狀況)들의 가능성을 포함한다. (2.014)는 논제는 대상이 존립하는 공간을 반드시 취하지 않으면 존재할 수 없다. 그러므로 존립하는 공간과 대상간에는 '상황' 혹은 '상황 가운데 대상'이란 가능성이 포함되어 있다. 그러나 시각언어에서 대상이 반드시 '상황'을 포함하고 있는 것은 아니다. 즉 '자동상황'이 아닌 경우가 있다. 대상에서 상황을 제거하는 경우가 많다. 왜냐하면 상황이 대상의 사태를 한정짓기 때문이다. 예를 들면, 대상은 있고 공간의 배경을 제거해버려 대상들 간의 결합을 끊어 버리는 것이며, 지워버리는 경우이다.

비트겐슈타인의 <논고>를 바탕으로 그림언어와 형태언어의 몇가지 관계를 논고하였으나 앞으로 좀더 깊고 진전된 연구가 있어야 할 것으로 생각되나, 본 논문에서는 미흡하지만 여기서 마치고 후기의 탐구에서 제시된 내용으로 넘어 가겠다.

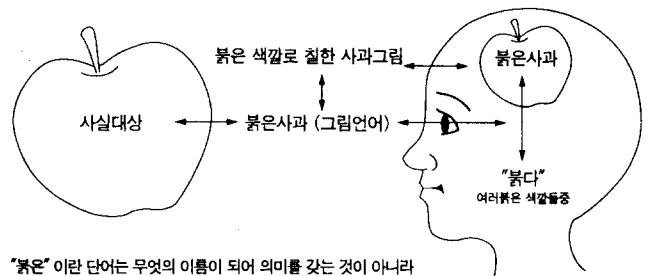
5. 형태와 언어에서의 가족유사성

후기 저서 <철학적 탐구>에서 그는 첫번째 저작 <논고>에 대하여 논박하고 있으며, 하나의 사실은 논리적 형식을 갖는다는 그의 신념이 지탱될 수 없음을 깨달았다는 것이다. 그렇다고 해서 그림언어 이론이 무의미하다는 것이 아니며, 그림이론이야말로 기본적인 것이며, 이 이론 없이는 논리의 중심이 되는 점들은 하나도 유지할 수 없기 때문에 형태언어와 그림 언어를 관계지으려는 논리에 전기이론은 기본을 제시하고 있다고 보아야 한다. 그래서 두책 사이에 논리적 전후 관계는 없으며, 오히려 논리적 틈새가 있을 뿐이다. 후기 저작의 중요성은 <논고>에 대한 논박 이상 많은 것을 담고 있고, 비트겐슈타인의 완숙한 철학을 담고 있다는데 있

다. 그래서 그림언어 이론으로 설명할 수 없는 논리의 문제가 <철학적 탐구>로 해소되고 있다고 본다.

우리는 형태 언어가(한 단어와 같은 것) 무엇이 이름이 되어 의미를 갖는다는 것을 이야기해 왔다. 이 견해대로 보면 앞의 이론에서 형태언어는 형태단어로서 무엇을 표현 혹은 지칭하는 것이어서, 형태언어의 뜻을 묻는다는 것은 그것이 무엇을 대신하는지를 묻는 것이다. '사과(사과의 형태)'라는 형태언어는 사과나무에서 자라는 과일의 이름형태이고 이 과일이 '사과'라는 형태 언어의 의미이다. 그러나 '붉은'이라는 단어는 형태를 가지지 않는다. 이 단어는 여러 사물들에서 보이는 붉은 색깔을 표시하는 것으로 이해된다. '붉은 색깔로 칠한 하나의 사과(형태)' 이것은 하나의 붉은 사과를 지칭하고 따라서 시각적으로 그것을 뜻하는데는 시각언어에서의 별 어려움이 없다. 그러나 '다섯개의 붉게 칠한 사과'는 좀 어려워진다. '다섯'이라는 형태언어는 무엇을 지칭하는가 하고 물어야 하기 때문이다.

언어에서 사과나 붉은 색상을 가리킬 수 있으나 다섯이라는 수를 가리킬 수는 없다. 마찬가지로 형태언어에서도 붉게 칠한 사과의 그림으로 '붉은 사과'를 가리킬 수 있으나, '다섯개의 사과 그림'이 지칭하는 것이



"붉은"이란 단어는 무엇이 이름이 되어 의미를 갖는 것이 아니라 어떤 사과를 "표시"하는 것으로 이해된다. 그리고 여러 사물로부터 보이는 붉은 색깔들의 경험과 푸른사과와 같이 다른 색깔로 된 사과들에 대한 구분을 표시하는 것이다.

그림4

무엇인가 하고 묻기 보다는¹⁸⁾ 제대로 된 질문이라면 '다섯'이라는 이름형태가 어떻게 쓰여졌는지를 물어보아야 한다는 것이다.¹⁹⁾

이제 비트겐슈타인이 언어놀이(language-game)라고 부르는 언어 상황 혹은 언어 형태라는 것을 상상해 보자. <논고>에서처럼 본다면 형태의 그림언어는 형태언어가 갖는 모든 애매함, 즉 오해와 잘못된 해석의 가능성에서 벗어날 수 있다고 가정하는 것이 자연스럽게 때문에(<탐구>91절 참조) 모든 명제의 형태들은 요소명제로 분석될 수 있어야 한다는 것이

18) "다섯"이라는 단어가 이름짓는 것이나 지칭하는 것을 묻는 질문이라면 "다섯"이라는 단어가 무슨 뜻인지 묻는 것은 잘못이라고 한다.

19) 그러나 "다섯"이란 말의 의미는 무엇인가? 그런 것은 여기서 문제되지 않고 다만 "다섯"이라는 말이 어떻게 쓰이는지가 문제이다 <철학적 탐구> *1 (p.3)

다²⁰⁾ 비트겐슈타인에 의하면 모든 단어는 의미를 가지고 있고 이 의미는 각기 그것이 무엇을 표시하는가에 있다고 하는 사실에 현혹되어 있었던 것 같다고 하였다. 이와 같이 시각언어에 있어서도 모든 형태언어들이 이름형태와 같이 무엇을 표시해야 한다는 유혹에 빠질 수 있다.

그러나 <탐구>에서 그는 이것이 한 가지의 특수한 언어 놀이에만 맞고 모든 언어놀이에 진리가 되는 것은 아니라고 하였다.²¹⁾ 카드나 장기에서 말들의 이름을 배우는 것이 카드 놀이나 장기를 배우는 것이 아닌 것처럼 형태언어에서 이름형태들을 안다는 것이 한 형태언어를 구사할 수 있게 되었다는 것을 의미하지는 않는다. 시각언어란 그 형태언어를 구성하는 여러가지 형태언어 놀이를 할 수 있을 때, 다시 말해서 이름형태(단어로서의 형태)가 시각언어의 메시지 안에서 주제 내용을 서술한다든가, 새로운 의미로 해석되기 위한 목적을 위해 어떻게 쓰이는지를 배웠을 때 형태언어 놀이가 습득된다는 것이다.

그러므로 아무것도 못하고 단순히 지시나, 표시 언어로써 명령만 하는 형태언어 게임만 하는 언어놀이는 '동근원'을 형태언어 게임을 통하여 다양한 의미로 쓰임없이 매우·단조로운 지시 언어나 명령어만을 사용한다면 결국 단순한 삶의 양식을 표현하는 셈이다. 그래서 어느 문화이든 그 문화 안에서 독특한 형태언어의 놀이가 발견되며, 이러한 언어 게임²²⁾ 들은 그 문화의 사람들이 지나는 삶의 양식(樣式: form of life)을 표현하는 것이다. 전통적인 측면에서 한 문화의 사람들이 표현하고 있는 상이한 모든 경우의 형태언어들이 상호 유사성의 관계로 묶기에 충분할 만한 '어떤 개념'이 제시될 수 없다면, 가족유사성(Family Resemblance)은 성립될 수 없으며, 있다면 그것은 가족유사성이라는 개념으로 설명될 수 있다. 그러나 유의할 것은 가족유사성이란 개념은 전통적으로 많은 사람들이 이해했던 바와 같이 공통된 "어떤개념"의 필요충분조건이 아니라는 것이다. 그래서 공통된 '어떤개념'은 모든 경우의 형태언어에 전체적 요소가 아니라, 부분적 공통 요소만이 있을 뿐이라는 것이다.

그러면 비트겐슈타인에 의해 처음으로 소개된 가족유사성에 대한 그의 설명을 직접 인용하여 보는 것이 형태언어 놀이와 가족유사성을 이해하는데 도움이 될 것이다.

가령 놀이(game)라고 하는 것을 생각해 보자. 여기에는 장기놀이, 카드놀이, 구기놀이, 올림픽 놀이 등이 있다. 이 모든 놀이에 공통된

것은 무엇일까?

그렇지만 다음과 같이 말해서는 안 된다. "반드시 어떤 공통점이 있어야 한다. 그렇지 않다면 놀이라고 할 수 없다." 오히려 그 모든 놀이에 어떤 공통점이 있는지 없는지를 주시하여 보아야 한다. 왜냐하면 당신이 그 모든 놀이를 주시하여 본다면 당신은 그 모든 놀이에서 어떤 공통점이 아니라 유사성이나 관련성 같은 것들을 보게 될 것이기 때문이다. 다시 말하거나와 생각하지 말고 주시해 보아야 한다!

가령 장기 놀이를 보자. 거기에는 가지각색의 관계들이 있다.

이제 카드놀이를 보자. 여기에는 장기 놀이에 대응되는 많은 점들이 있다. 그러나 많은 공통점들이 없어지고 새로운 공통점들이 나타난다. 구기 놀이에서 보면 어떤 공통점은 남아있고 어떤 공통점은 사라진다. 모든 놀이들이 즐거운 것인가? 장기를 오목과 비교하여 보자. 모든 놀이에는 항상 승부가 있는가? 또는 놀이를 하는 사람들 사이에 경쟁이 있는가? 혼자하는 카드 놀이를 생각해 보라. 구기 놀이에는 승부가 있다. 그러나 한 아이가 그의 공을 벽에 던지고 그 공을 다시 잡고 할 때는 이 승부의 측면은 없어진다.

기술과 운수가 어느 정도 관여하는가를 보자. 그리고 장기의 기술과 정구의 기술이 차이를 보자. '링어 링어 로우지스'라는 놀이를 생각해 보자. 여기에는 즐거운 요소가 있지만 많은 요소들이 없어지고 말았다! 이러한 식으로 우리는 많은 놀이들에 대해 생각해 볼 수 있다. 비슷한 점들이 어떻게 나타났다가 없어지는가를 알아볼 수 있다.

이 고찰의 결과는 이러한 것이다. 비슷한 점이 얽히고 교차되는 복잡한 그물의 조직, 어떤 때는 전반적으로 비슷하기도 하고 어떤 때는 상세한 점에서 비슷하기도 한 그러한 조직을 보게되는 것이다.

나는 이 비슷한 점들을 나타내는데 "가족유사성" 보다 더 나은 언어표현을 생각해 낼 수 없다. 왜냐하면 한 가족의 여러 성원들 간의 여러가지 닮음, 가령 체격, 옴모, 눈의 색깔, 걸음걸이, 기질

20) 요소명제란, 특수자들의 이름들로 구성되어 있으며 즉, '붉음'을 'R'로, '사과'를 'a'로, 장미'를 'b'로, '영두'를 'c'로 할 때, 비트겐슈타인은 직선기호법 즉 대상들의 이름들로만 구성된 "a-b-c"와 같이 붉은 (사과) a는 b와 어떤 전통적인 관계를 갖고, b는 c와 어떤 관계를 가진다는 식으로 말할 수 있다.

여기서 a, b, c는 요소명제이며, a-b-c는 어떤 명제함수 "x-y-z"는 R(x, y, z)로 표기하면서 x, y, z는 "R(붉음)"이라는 관계에 의하여 연관되어 있다는 것을 말한다. 그러나 "x-y-z"는 "x"의 함수이므로 대안은 "Fx"일 것이다. 이때 'F'는 붉다는 속성을 지칭한다.

21) <철학적 탐구> *3, p.3.

22) 여기서 '언어 게임, 이라는 어휘는 언어를 구사한다는 것이 활동의 일부, 혹은 삶의 한 양식이라는 사실을 나타내 보이려는 뜻에서이다. 앞책 *23(p.11)

23) 한국문서철학회 편, 가족유사성 재민용 pp. 106 ~ 107

등은 같은 방식으로 중복되고 겹치기 때문이다. 그러므로 나는

놀이들이 하나의 가족을 이룬다고 말하고자 한다.²⁴⁾

우리는 먼저 유사성(resemblance)에 대한 이해를 하는 것은 가족유사성의 개념을 알아보는 것으로부터 시작되어야 한다. 가족 사진을 예로 들어 그 개념을 자세하게 설명해 보자. 우리가 어떤 가족의 가족사진을 볼 때, 그 가족들의 얼굴에는 하나의 공통된 특징이 있는 것이 아니고, 그 가족을 몇 개의 서로 겹친 특징들에 의하여 하나의 가족으로 묶여지고 있다는 것이다. 예컨대 그 가족 중의 (A)는 (B)와 평평한 코에 의하여 서로 닮았고, (B)와(C)는 넓은 이마에 의하여, (A)와 (D)는 치켜세워진 눈매에 의하여, (D)와 (B)도 평평한 코에 의하여, (C)와 (D)도 넓은 이마에 의하여 서로 닮았을 경우, 이들 사이엔 공통된 특징은 없으나 그들 사이에 얽혀 있는 몇개의 특징들에 의하여 누구나가 그들을 한 가족으로 간주하게 된다는 것이다. 형태의 경우를 예로 들어 설명하여 보자. 위의 <그

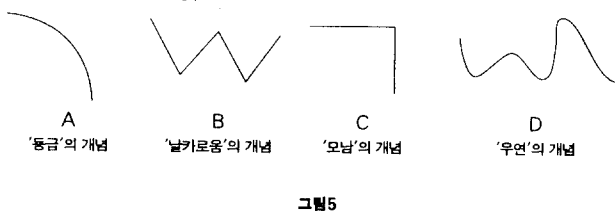


그림5

림5) (A), (B),(C), (D) 네가지 개념의 선²⁴⁾들은 형태에서 가족유사성이 어떻게 표현될 수 있는가를 설명하기 위하여 예를 든 속성들이다.

<그림6> (w), (x), (y), (z)의 서로 다른 형태들은 '개념의 선' 들이 상호 관계를 맺으면서 가족유사성을 나타내게 될, 가족을 구성하고 있는 여러가지 다른 요소형태인 '이름형태' 들이다. 여기서 이름형태들은 가족유사성이 전혀 보이지 않는다. 이렇게 다른 형태를 보편자와 개별자 간의 관계로 개별자의 형태 속에 '보편자'가 실재하는지를 주장할 수 있어야 가족유사성이 된다. 여기서 '보편자'란 '가족' 이라고 할 수 있는 보편적 타당성을 지닌 일반적 단서(cue)를 말하며, 개별자란 '보편자'를 구성하고 있는 여러 속성들 중에서 하나나 혹은 두서너개의 요소만을 나타내고 있는 가족 구성자를 의미하는 것이다.

이제 비트겐슈타인이 가족유사성으로 설명하고 있는 언어 논리를 형태언어의 논리에 적용시키기 위하여 형태언어 논리를 가족유사성으로 설명하여 보겠다. <그림5>에서 열거한 속성(A, B, C, D)들은 상위 '개별자'

24) 여기서 네가지 '개념의 선' 이라 한 것은 시각언어의 관점에서 모든 형태의 표현은 '어떤 개념' 을 나타내기 때문에 형태와 개념의 관계를 이해하는 것은 형태언어의 '쓰임' 을 습득하는데 매우 중요하기 때문에 일반적으로 사용하는 '선' 이라 하지않고 '개념의 선' 이라 한 것이다.

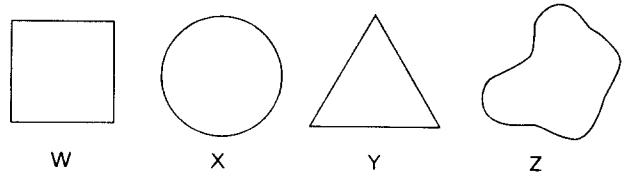


그림6

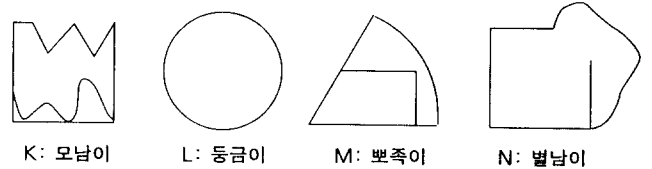


그림7

양 부모가 가지고 있는 속성을 추상해 낸 것이다. 그러므로 만일 (A, D)의 묶음이 아버지가 가지고 있는 속성이고, (B, C)의 묶음이 '어머니가 가지고 있는 속성으로 이해하여도 좋다. 그리고 <그림6>의 하위 '개별자' (w),(x),(y),(z)는 가족이라고 인정할 만한 '보편자 속성' 이 실재하지 않는 '순수 개별자'²⁵⁾들이다. 그 다음 가족유사성으로 설명될 수 있는 부모들의 속성들이 나타난 <그림7> (모남이, 동금이, 뽀족이, 별난이)의 형태들이다.

여기서 '모남이, K' 는 속성(B, C, D)를, '동금이,L'은 속성 (A, B)를, '뽀족이, M'은 속성 (A, B, C)를, '별난이, N' 는 속성 (C, D)를 포함하고 있다. 이 경우를 가정하면,

$$K(B, C, D), L(A, B), M(A, B, C), N(C, D)$$

가족유사성의 논리가 성립되기 위하여 다음과 같은 조건들이 성립되어야 한다. 네개 '개별자' 형태(K)와 (M)과 (N)는 가족유사성의 관계에 있어야 한다. 그리고 이들이 '하나의 가족' 으로 표현될 수 있는 필요 충분 조건이 있어야 한다. 즉 개별적으로는 필요조건이요, 가족으로서는 충분조건이 되는 것이다.

그러나 위의 개별자 (K), (L), (M), (N)에는 어느 속성이 두드러지게 나타나는 현상이 없으며, 부분 유사성들로 인하여 어느 하나의 속성이 지배하고 있지 않다. 그러나 <그림8> '개별자' (K-1), (L-1), (M-1), (N-1)에서 속성 (D)가 공통적 '보편자' 가 실재하므로서 가족유사성을 인지하기가 매우 용이한 경우이다. 이 중에서도 '딱딱함' 으로는 (B, C)가 하나의

25) 여기서 '순수 개별자' 라는 것은 '개별자' (w, x, y, z)에서 (w-C), (x-A), (y-B), (z-D) 라는 단순 관계를 나타내 w-x-y-z 간에 유사성 관계에 있지 않으므로 이를 '순수개별자' 로 명명하는 것임.

근접성(Prximity), 유사성(similarity)의 개념으로 묶을 수 있으며, '부드러움'으로는 (A, B)로 묶을 수 있다는 것을 명심할 필요가 있다.

이렇게 보면 <그림8> (K-1), (L-1), (M-1), (N-1)에서 보여지듯이 서로 상반된 '딱딱함'과 '부드러움'이 어떻게 하여 조화를 잘 이루고 있는가?를 이해하게 된다.

K-1(B, C, D), L-1(A, D), M-1(A, B, D), N-1(A, C, D)

<그림8>의 '개별자' (K-1), (L-1), (M-1), (N-1)에서 굵은 선으로 표시

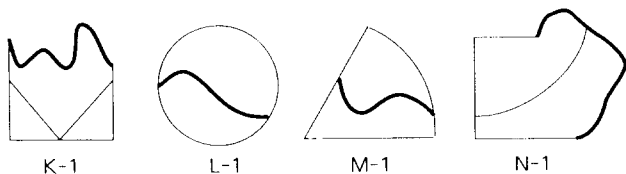


그림8

된 <그림5>에 열거한 속성들 중에서 (D) '우연'의 개념은 전체의 공통된 요소로 나타나고 있다. 이러한 현상이 두가지 이상 나타난다고 가정한다면 '개별자'의 특성은 감소되고 '가족유사성의 이미지 공간'이 좁아지면서 언어의 경직현상이 나타나게 된다. 즉 단순한 삶의 양식을 표현하는 쪽으로 옮겨가며, 이러한 요소들이 <그림7> (K), (L), (M), (N)과 같이 부분유사성의 관계로 나타날 때 '형태의 언어놀이'는 다양하고, 다중적이며, 자유스러운 '언어놀이의 마당' 안에서 풍성한 삶의 양식들이 표현될 것이다. 이상에서 살펴 본 비트겐슈타인의 논리 철학에 바탕을 둔 형태언어 논리의 길은 이제 시작이다. 우리가 이 연구를 하는 것은 특히 우리 앞에 놓여져 있는 '한국의' 라든가, '한국적'이라고 말하거나 표현하는 문제들을 해소시키기 위함이다. 여기서 우리는 가족유사성을 '한국유사성'으로 인식하여 '한국유사성'을 위하여 '한국의'라고 성립될 수 있는 속성소(屬性素)의 개념을 부여한다면 '한국의 시각언어'의 세계를 이해하거나 표현하는데 논리적 근거를 확립할 수 있을 것으로 기대한다.

우리가 형태를 사용한다고 해서 다 언어는 아니라는 것이 분명하다. "피터"라는 이름은 어떤 사람의 이름이지만, 그러나 이 사람이 "피터"라는 이름이 의미하는 바는 아니다. 피터가 죽으면 죽은 것은 "피터"라는 이름을 가진 사람이지만 "피터"라는 이름의 의미가 아니다. 고유명사를 지닌 사람은 살다가 죽지만 의미는 그럴 수 없다는 것이다.²⁶⁾ 이와 마찬가지로 우리가 "백자"의 이름형태를 사용하는 것이 아니라 백자의 의미를 사용하는 것이다. 즉 "산수화문 청화백자"는 '어떤 백자'의 이름이며, "백자

"의 의미가 아니라라는 것이다. 이러한 의미에 대한 연구는 다음으로 계속 될 것이며 이 논문에서는 다루는 바가 아니다.

6. 결론

본 논문에서 탐구하고 있는 내용들을 '시각언어의 논리학'을 전개하는 토대가 되는 개념이 될 뿐 아직은 구체성을 띠고 있다고 볼 수 없다. 그러나 시각디자인 방법론의 초점이 커뮤니케이션의 애매성과 모호성을 해소시키려는 논리적 접근에 기초하여야 한다면, '시각언어의 논리학'을 위하여 언어 논리학과 만남을 실험하는 것은 매우 중요하다고 생각한다. 아쉬운 것은 하나하나의 개념을 자세히 해설하지 못하여 이해되지 않는 용어와 개념들을 남겨둔 채 지나쳐 많은 의문점들이 있기 때문이다.

본인은 앞으로의 시각언어의 논리학을 위하여 세가지의 연구 방향을 제시를 하려고 한다. 먼저, 시각언어의 논리학을 위하여 '한국의'라 할 '속성소'를 찾아내는 기초연구와, 다음은 이러한 속성소들이 어떻게 시각언어의 분야에서 실재의 표현을 도울 수 있는 이론 구조의 형태를 찾는 것이며, 마지막으로 시각언어와 그에 합당한 용법으로서의 양식에 관한 연구다.

이 세가지의 제안에 내재되어 있는 숱한 문제들을 연구하여 가는 것은 그리 쉬운 일이 아니며, 개인의 힘으로도 불가능하기 때문에 학문적 관심이 높은 많은 연구자들이 나와야 할 것이다.

연구를 하면서 문자 언어의 세계 안에서 접근하는 논리학의 틀에 대하여, 문자 언어의 밖에서 오랫동안 생활해 온 본인으로서는 "밖은 넓고 안은 좁다"라는 말을 자주해 온 터라, 언어논리학의 한계를 더욱 느끼게 되었다. 그러나 "안이 없으면 밖도 없고, 밖이 없으면 안도 없다는 것" 때문에 문자 언어의 세계와 비문자언어의 세계가 호완성을 가질 수 있는 시각언어의 논리학을 위하여 계속 연구하여야 한다.

26) <철학적 탐구> *40, p.20.