The Humorous Dimension and Expandability of Maps: a Study on Humorous Maps as Experimental Mapping

Chae Lee*

Department of Visual Communication Design, Seoul Women's University, Seoul, Korea

Abstract

Background This study explored the sociocultural significance of the development of maps and mapping with a focus on cases. In this process, various methods were identified to deviate from the purpose and format of the traditional map. Thus, the researcher identified the scalability of the map as a new medium or method of communication from a visual communication point of view. In particular, I tried to find a way to apply humorous functions which are considered to be non-scientific to the map and to broaden the scope of maps and mapping.

Methods This study interpreted that a sense of humor appeared on maps which were produced for a particular purpose based on general theories and functions. By considering prior studies to examine the sociocultural factors associated with the scientific biases, it analyzed the aspects of the visuality and the characteristics found in humorous maps based on the research of these references and case studies.

Results To find an alternative to the scientific bias of modern mapping, I have tried to locate the potential for combining humor and maps as a creative possibility. The role of humor is to deviate from a given set of rules. The universal norm of the traditional map is to support effective communication, to induce participation (for social bonding and fun), and to stimulate curiosity and creativity. In addition to that, I present alternative forms of maps to emphasize the function of humor through a 'hybrid map drawing', which emerged as a new area of research and visual expression by obscuring the simplified division between a 'scientific' map and a 'humorous' map.

Conclusions Throughout this study, I explored the possibility of combining modern maps and humor based on examples of how interest or humor functions in various maps. And this study has expanded the concept of maps which are always 'fixed and stable' in general use. While the notion of maps may have been unnecessarily enlarged, it was an attempt to broaden the subject and scope of mapping in a new perspective. Additionally, it proposed an experimental (alternative) map drawing as a new visualization method.

Keywords Humor, Map, Mapping, Communication, Experimental Map, Visualization Method

*Corresponding author: Chae Lee (chaewlee@swu.ac.kr)

This work was supported by a research grant from Seoul Women's University(2017).

Citation: Lee, C. (2017). The Humorous Dimension and Expandability of Maps: a Study on Humorous Maps as Experimental Mapping. *Archives of Design Research, 30*(4), 123-139.

http://dx.doi.org/10.15187/adr.2017.11.30.4.123

Received : Mar. 13. 2017 **; Reviewed :** Sep. 09. 2017 ; **Accepted :** Sep. 09. 2017
pISSN 1226-8046 **eISSN** 2288-2987

Copyright : This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/), which permits unrestricted educational and non-commercial use, provided the original work is properly cited.

1. 서론

1. 1. 연구 배경 및 목적

우리는 지도가 사실적이고, 정확하며 유용한 정보를 전달한다고 믿는다. 실제로 지도는 우리가 길을 찾거나 우리가 살고 있는 지리, 지형의 환경을 이해하기 위해서 필요한 지적 축적물이다. 혁명적 패러다임의 제시자로 유명한 정치학자 헌팅턴(Huntington, 1996)은 그의 저서 〈문명의 충돌〉에서 지도는 인간의 사고와 행위에서 빼놓을 수 없는 필수 불가결한 단순화임을 주장한다. 헌팅턴은 정교한 지도일수록 현실을 완전에 가깝게 반영하지만, 극단적으로 자세한 지도는 대체로 쓸모가 없다고 말한다. 이는 지도가 현실의 추상화이며 저마다 고유한 쓰임새를 갖고 있기에, 목적에 따라 제작되고 사용되어야함을 의미한다.

지도는 문자의 역사에 뒤지지 않을 만큼 오랜 역사를 지닌다. 지도의 초기 역사는 태양열로 구은 벽돌 표면에 나뭇가지로 그린 고대 바빌로니아의 지도에서 찾을 수 있다. 프톨레마이오스 지도는 그리스· 로마 시대의 지리적 지식을 집대성하여 세계의 반구도를 작성하였고, 이는 지구의 둘레를 360도로 나누는 경선과 위선의 개념을 담은 것으로 근대적인 지도의 바탕이 되었다. 정인철(Jung, 2006)은 그의 논문 〈카시니 지도의 지도학적 특성과 의의〉를 통해 다음과 같이 밝히고 있다. 프랑스에서는 1495년 샤를 5세(Charles V, 재위:1483~98)의 이탈리아 침공 당시 군사를 가장 빠르고 안전하게 이동하는 경로를 지도화한 이래 지도를 적극적으로 군사적 목적으로 이용해 왔고, 18세기까지 지형도와 군사지도는 유사어로 사용되었다. 이러한 국방상의 목적은 1747년에 루이 15세(Louis XV, 재위 1715~1774년)가 전쟁에서의 지도의 중요성을 역설하고, 카시니에게 지도 제작을 격려했다는 사실을 통해 다시 확인된다. 1666년 시범사업을 시작한 이후에 1815년 마침내 세계 최초로 삼각측량 방식에 의해 완성된 국가 지형도인 카시니 지도, Figure 1은 근대 국가 형성의 역사적 산물임과 동시에 근대 과학혁명의 결정체이다.

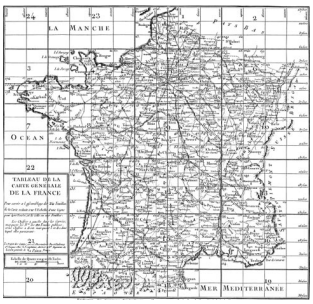

Figure 1 Carte de Cassini, 1815

할리(Harley, 2001)는 지도가 인류의 역사와 함께 오랜 기간에 걸쳐 신대륙 탐험을 위해, 전쟁의 기획과 수행을 위해, 가치 있는 자원들의 위치 기록을 위해, 경계나 영역을 표시하기 위해 제작되었고 사용되었다고 말한다. 지도에서는 정확성이 무엇보다도 우선되는 가치였기 때문에 갈수록 더 객관적이고 과학적인 방법으로 만들어져야만했고, 현재에 이르러 지도 제작의 기술적 진보는 놀라운 수준에 도달하게 되었다. 연구자는 비평적 관점에서 지도의 특성과 유형을 해석하는 동시에 시대의 사회·문화적 현상이나 폭넓은 지식과의 연결점을 찾고, 해석하는데 집중하였다. 지도 제작은 인간의 인지 과정의 결과로써 우리가 지금 어디에 있고 어디로 가는지를 알게 해준다. 따라서 지도의 다양한 가능성들을 모색할 필요가 있다.

예술 지도의 출현, 생물학적 맵핑, 지형 공간의 스토리텔링, 그리고 다중감각 사이버 지도 등 여러 분야에서 '지도' 자체의 정체성이 다양하게 변화하고 발전하는 것을 알 수 있다. 연구자는 이러한 변화를 살펴보고 지도의 새로운 가능성과 아이디어를 찾기 위해 지도의 해학성에 주목한다. '해학' 역시 다양한 형태로 지도 이외의 분야에서 지도 형식과 결합하며 발전해 왔고, 그렇기 때문에 지도를 확장하거나 재구성하는데 많은 공헌을 해왔

다. 해학의 사전적 정의는 익살스럽고도 품위가 있는 말이나 행동으로 영어의 Humor에 해당하는 말이다.

시각 커뮤니케이션 분야는 과거와는 달리 빠르게 변화하는 미디어 환경과 기능만을 중시하던 과거의 소비형태를 넘어 미적 감각을 통해 사물과 직접 소통하는 방식으로 변화하고 있다. 이러한 변화 속에서 크리에이티브의 요소로 활용되는 해학은 전달하려는 메시지의 차별화가 가능한 도구이고, 수용자의 적극적 참여를 유도하는 요소임이 선행 연구를 통해서 증명되었다. 해학(humor)과 관련한 다양한 연구는 많으나 지도와 결합한 해학의 학문적 논의는 미비했다. 이러한 이유는 앞서 언급한 지도가 가진 특수한 목적성 때문일 것이다. 그러나 사회의 패러다임이 삶의 질을 높이는 방향으로 변화하고 있고, 그 과정에서 모든 분야에 걸쳐 실험적 예술의 역할은 확장되고 있는 현실이다. 일상적 시각물인 지도도 예외일 순 없다. 지도 표현을 확장함으로써 지도의 개념(정체성)을 확장하고 삶을 풍부하게 만들려는 목적으로 이 연구를 진행하게 되었으며 다음과 같은 문제제기를 풀어가고자 한다.

1. 지도와 결합한 해학이란 무엇이며 어떠한 역할을 수행하는가?
2. 시각적 표현법 측면에서 예술과 기술의 경계를 한정하지 않고 지도의 해학성이 갖는 의미를 확장해 가고 우리의 삶을 풍부하게 할 수 있을까?

따라서 본 논문에서는 타 연구에서 다루어진 해학의 개념 또는 유사한 개념을 정리하고, 사례를 분석하는 방식으로 위의 제시한 문제에 접근해 보려고 한다. 이 연구는 해학을 매개로 한 지도 시각표현법에 관한 연구이다. 해학의 특성을 파악하기 위해 먼저 풍자 지도, 예술 지도, 디지털 지도에 사용된 기법들을 연구하였다. 각 분야에서 해학의 요소들을 중심으로 연구를 진행했다. 본 연구는 이를 바탕으로 진행한 시각 커뮤니케이션 분야에 국한된 연구라는 점을 분명히 하고자 한다. 시각 커뮤니케이션 분야의 해학과 풍자 연구를 위해 시각적 표현과 관련된 작품과 사례를 중심으로 연구를 진행했다.

1. 2. 연구의 내용 및 방법

지도의 개념(정체성)을 한정하지 않고 확장해가려는 목적으로 연구자는 다음과 같은 내용을 다루고자 한다. 첫째, 지도와 결합한 해학이란 무엇이며 어떠한 역할을 하는가의 답을 얻기 위해 해학의 다양한 기능을 살펴보았고, 특히 해학과 결합된 지도의 사례가 예전에 비해 줄어들고 있는 이유를 찾아보는 방식으로 접근하였다. 먼저 논리성 확보를 위해 일상생활에서 논의되는 해학의 개념과 여러 학문에서 다룬 해학의 개념을 참고하여 해학의 특징을 살펴보았고, 해학과 관련된 이론적 개념인 구제 이론(Relief theory), 우월성 이론,(Superiority Theory) 인지부조화 이론(Incongruity Theory)을 고찰하였다. 둘째, 19세기 이후의 풍자만화가와 일러스트레이터가 다양한 방법으로 표현한 해학적인 지도를 예시로 (과학적인 지도와 연관 지어) 해학의 기능을 탐구하였다. 마지막으로는 디지털 시대의 하이브리드 지도의 발전 과정에서 지도가 사용하는 기법들과 해학성을 찾아보고 새로운 매체와 결합한 실험적 예술작품의 지도 그리기의 방법적 대안으로써 해학의 가능성을 제시하였다.

2. 지도와 해학성

2. 1. 해학의 구분(종류)

인간의 삶에서 해학은 삶의 질을 풍부 하게하고, 높은 차원의 효과적인 커뮤니케이션을 이끄는 중요한 역할을 한다. 그렇기 때문에 해학은 구분이나 경계 없이 모든 사회·문화적 상황 곳곳에 침투해 있고, 해학과 웃음은 인간답게 살기 위한 필수 조건이다. 해학은 사회에 의해서 고정적으로 관념화된 언어표현을 흔드는 역할을 한다. 해학은 내용을 중심으로 다양한 유형인 패러디, 풍자, 말장난, 조롱, 코미디, 슬랩스틱, 농담 그리고 위트 등으로 설명되지만, 이처럼 동기 측면에서 기지나 풍자, 아이러니에 비하여 의미 있는 차이를 가진다. 여기서 연구자는 '지도' 개념의 다양성과 확장성을 높이기 위한 하나의 방법으로서 해학의 기능들을 살펴보고, 해학적 요

소들이 지도 분야에서 어떻게 작동할 것인지에 대한 가능성을 탐구해 보고자한다. 김병수(Kim, 2003)는 그의 논문에서 오래전 아리스토텔레스 시대부터 철학자나 학자들은 해학의 중요성과 기능 그리고 본질을 이해하기 위한 연구를 해왔다고 밝힌다. 하지만, 해학을 아우르는 정의를 내리기는 여전히 쉽지 않으며, 숙제로 남겨져 있다. 그루너(Gruner, 1976)는 가능성 있는 하나의 정의로 해학(예를 들어 농담이나 카툰과 같은)을 어떠한 일의 착수 과정상의 촉진제로 웃음과 같이 즐거움이나 기쁨의 경험을 드러내는 표시로서 설명하였다. 마틴(Martin, 2000)에 따르면, 해학은 인지적(즉, 해학을 즐기고 고마워하는 것을 포함한 정신적인 과정), 정서적(즉, 즐거운 감정), 행태론적(예를 들어, 웃음), 사회적(예를 들어, 대인관계), 그리고 정신생리학(즉, 자율신경계의 변화)으로 구분된다. 데코닝과 위스(De Koning & Weiss, 2002)의 연구에서 해학의 복잡성과 관련하여 발전하고 있는 세 가지 핵심적인 이론으로 구제 이론(Relief Theory), 우월 이론(Superiority Theory), 인지부조화 이론(Incongruity Theory)이 있다고 구분하였다. 구제 이론은 해학성이 신경성 활력을 해방시킨다고 본다. 사람들의 압박감을 경감시켜 주기 때문에 해학과 웃음을 유발시킨다는 이론이다. 이러한 시각은 해학이 억제된 욕망과 사회문화적 금지들을 드러내고 폭로하는 역할을 할 수 있다고 본다. 이와는 반대로, 우월 이론은 사람들은 경쟁자들 사이에서 승리와 같은 감정을 느꼈을 때나 그들보다 우월하다고 느꼈을 때 '웃는다'라고 주장한다. 이는 상대적으로 덜 축복받은 사람들과 일반적 기준에서 벗어난 사람들을 놀리는 전형적인 해학의 형태인 우월 이론으로 설명가능하다. 마지막으로 인지부조화 이론은 사람들은 우발적으로 발생하는 예상치 못한 일이거나 놀라운 일에 웃는다는 것이다. 이 세 번째 이론에 따르면 삶의 질서에서 위반되고 배제된 양식을 받아 들였을 때, 사람의 마음에서 해학이 유발된다는 주장이다. 이러한 이론들은 우리가 해학의 사용성, 기능성, 그리고 영향력을 이해하는 데 매우 유용한 틀이다. 메이어(Meyer, 2000)의 주장처럼 "구제 해학(Relief Humor)은 당황스럽거나 무거운 대화를 진행해야 하는 상황에서 긴장감을 완화하는 데 사용할 수 있다. 인지부조화 해학(Incongruity Humor)은 새로운 관점과 방향을 제시하기 위해, 우월 해학(Superiority Humor)은 경쟁자나 반대 측에 대한 비판이나 또는 그룹을 하나로 통합하기 위해 사용된다." 이 연구에서는 메이어의 관점을 토대로 세 가지 이론을 함께 활용하고자 한다. 해학은 서로 다른 여러 기능들을 가진다. 창의적 인간 소통 방법 중 하나이며, 해학과 위트를 사용하는 것은 인간의 본성과 직접적으로 관련이 있다. 해학과 웃음을 나누는 것은 연대감(동질감)의 지표이고, 기분을 향상시킬 뿐 아니라 긍정적인 정서를 자아낸다. 다른 이와 농담을 주고받는 것은 그것이 포함하는 즐거움을 나누는 것이다. 또한, 공감, 연민 또는 친밀감을 나타내는 사회적 제스처다. 중재나 조정, 타협이 필요한 상황에서 해학은 중요한 기능을 한다. 파인(Fine, 1976)이 그의 연구에서 밝혔듯이, 해학은 사실상 모든 사회적인 조우의 일부이므로 중요한 사회적 기능을 수행한다. 해학은 집단 구성원 간의 관계에서 발생하는 긴장감을 감소시키는 역할로 집단성을 유지할 수 있도록 한다. 사회적 일치와 연대감을 나타내는 중요한 요소이다. 해학을 상징적으로 이용하는 것은 집단 정체성을 유지하는 방법이다. 각 공동체는 특정한 지식이나 문화적 이해 또는 관습 등 공동체만이 공유할 수 있는 고유한 해학의 형식을 만들어낸다. 그렇기 때문에 '웃음'에는 이러한 사회·문화적 참조들이 내포되어 있다. 즉, 해학은 포용과 배제 사이의 경계를 결정하는 문화적응의 수단이다.

Table 1 Classification of Humor Theory

해학 이론	내용
구제 이론 (Relief Theory)	사람들의 압박감을 경감시켜 주기 때문에 해학과 웃음을 유발시킨다는 이론
우월 이론 (Superiority Theory)	경쟁자들 사이에서 승리와 같은 감정을 느꼈을 때나 그들보다 우월하다고 느꼈을 때 '웃는다'는 이론
인지인지부조화 이론 (Incongruity Theory)	삶의 질서에서 위반되고 배제된 양식을 받아 들였을 때, 사람의 마음에서 해학이 유발된다는 이론

2. 2. 해학의 소통 기능

최근 교육 분야에서 해학은 이론과 실습을 위한 교육 도구로 사용하는 것이 학습 효과를 높이는데 중요하다는 견해가 일반적이다. 다수의 교육자는 교육 방법으로 해학이 쾌활한 학습 분위기를 조성하고, 상호 작용의 촉진과 스트레스를 경감시키는 효과가 있어서 학습 분위기를 개선한다고 주장한다. 뿐만 아니라, 해학이 학습자의

복지나 감정, 기분을 관리하여 어려운 업무 또는 과목을 수행할 때 좌절을 예방하고 불안감을 감소시키는 데 도움이 된다고 한다. 해학은 놀람, 관심 및 호기심의 반응을 자극하므로 참여를 향상시키는 역할을 수행하기 때문에 재미있고 희극적인 상황에서의 웃음은 교육의 도구가 될 수 있는 것이다. 이처럼 해학과 웃음은 단순히 쾌활하고 즐거운 환경에서의 교육 경험을 넘어 교육 도구로써 중요한 기능을 수행한다고 볼 수 있다.

로켈랭(Roeckelein, 2004)에 의하면 해학은 사회적 커뮤니케이션의 더 넓은 수단으로서 다양한 여러 기능을 가진다. 웃음을 자아내는 익살스러운 메시지는 ①주위로 부터 관심을 끌고 전달자의 인지도를 높인다. 따라서 케르(kher, 1999)의 연구에서 확인할 수 있었듯이, 해학은 커뮤니케이션에서 ②취득하는 정보를 기억하고 보존하게 도우며, 이해를 향상시키는데도 도움을 준다. 더욱이 밀러(Miller, 1996)의 연구는 ③특정한 주장이나 관점을 감정과 상상력을 자극하여 특별하게 만들 수도 있고, 때로는 보다 명확하게 하는 역할을 하기도 한다고 주장한다. 이러한 해학의 기능을 이해하고 있는 세련된 전달자는 자신의 견해를 기억할만한 구절이나 짧은 일화 혹은 강력한 이미지에 투영하고 마지막으로 해학으로 포장하여 전달한다. 지드레르벨르(Zijderveld, 1983)의 주장처럼, 해학은 ④생각의 유희와 정신세계를 변화시키는 과정에도 깊게 관여하고 있다. 우리는 웃음을 자아내는 해학적인 상황에서 해학에 의해 진부한 관심사나 생각을 따라가는 대신 새로운 경로(이전에는 주목하지 않았던 것들에 주목하여)로 전환하기도 하고, 다소 황당할 수도 있는 가능성들에 동의하기도 한다. 일상화된 의미, 문화적 가치 또는 현실에 대한 이해로 이루어진 해학은 ⑤다른 관점에서 좀처럼 받아들일 수 없는 비판적 시각을 제시하고, 사회 변화를 일으키는 일종의 에이전트 역할을 수행할 수 있다. 예컨대 풍자는 개인, 공동체, 기관의 행동에 대한 익살스러운 반응인 동시에 비판적인 대응이기도 하다. 그리고 스미스(Smith, 1993)에 따르면, 해학은 종종 ⑥권력의 서사에 대한 장난스럽거나 수사학적인 형태의 저항적 표현법이기도 하다. 위 이론들을 토대로 시각 커뮤니케이션 분야의 지도 제작에서 사용 가능한 해학의 기능들을 정리하면 아래와 같다.

Table 2 The Function of Humor in Visual Communicationy

해학의 특징 및 기능
① 색다른 표현 기법으로 주위로 부터 관심을 끌고 전달자의 인지도를 높인다.
② 취득하는 정보를 기억하고 보존하게 도우며, 이해를 향상시키는데도 도움을 준다.
③ 특정한 주장이나 관점을 감정과 상상력을 자극하는 기법으로 독해의 재미를 준다.
④ 웃음을 자아내는 해학적인 상황에서 일상적 방어기재가 낮아져 진부한 관심사나 생각을 따라가는 대신 다소 황당할 수도 있는 가능성들에 동의한다.
⑤ 다른 관점에서 좀처럼 받아들일 수 없는 비판적 시각을 제시하고, 사회 변화를 일으키는 일종의 에이전트 역할을 수행한다.
⑥ 권력의 서사에 대한 장난스럽거나 수사학적인 형태의 저항적 표현법이다.

지도는 그 자체로 의사소통이기 때문에 본질적으로 사람의 인지과정과 분리해서 생각할 수 없다. 따라서 지도와 결합한 해학을 통해 예술적 감성 전달의 의사소통 방식을 연구하고 확장하는 것은 중요하다. 그러므로 다양하고 긍정적인 해학의 기능을 분석하고 지도와 같이 해학과는 거리가 있어 보이는 분야에서도 해학이 갖는 특징(특히 커뮤니케이션을 활성화하는 기능)의 가능성에 주목할 필요가 생기는 이유이다. 해학은 지도 사용의 즐거운 경험과 재미를 향상시키고, 학습된 체험이나 보편적 관점을 초월하게 하며, 지도의 소통 방식을 다른 차원으로(혹은 입체적으로) 격상시킨다. 게다가 제도적으로 정형화된 지도의 개념에 도전하고 실험적인 가능성을 제시한다.

2. 3. 해학의 창작과정에서의 복잡성

해학은 사회·문화적으로 자리 잡은 현상으로 해학이 생산되고 소비되는 과정에는 복잡하고 다양한 사회·문화적 요소들이 관여한다. 앞서 살펴봤듯이 해학을 둘러싼 목표나 맥락, 장르가 수용자의 인지적, 정서적, 행동적 반응에 영향을 미친다는 것을 알 수 있다. 해학은 맥락에 크게 좌우되며 해학의 형성은 청중과의 공감대를 전제로 한다. 예컨대 어린이, 청소년 및 성인은 서로 다른 맥락의 해학적인 감각을 즐긴다. 특정한 청중과 상황에 따라 어떤 경우에는 매우 해학적으로 느껴질 수 있는 것이 다른 경우에는 부적절하거나 재미없게 받아들여진다.

해학은 주관적이고 상황에 따라 다른 것이다. 해학의 유형 중 일부는 공격적인 경계(예를 들어, 풍자와 성적인 농담 등)에 있기 때문에 지도라는 매체에 적합하지 않다. 앞에서 강조했듯이, 해학에 의해 포함과 배제 사이의 경계를 구분할 수도 있으나 이 경계를 구분하는 것은 쉽지 않다. 이러한 특이성은 재미있고 재미없는 것 사이의 경계가 청중이나 장소 또는 시간에 의해 끊임없이 변화하고 있음을 의미한다.

해학을 창출하는 것은 매우 복잡하고 또 제어하기도 어렵다. 해학의 기능은 확인이 가능하고 설명할 수도 있지만 이러한 해학의 결과를 얻기 위한 절차, 방법, 기법, 장치 등의 구축과 성공은 일종의 '연금술'로 남을 때가 많다. 왜냐면, 해학을 형성하는 것은 전적으로 과학보다 예술에 가까우며 그 결과를 예측하기가 어렵기 때문이다. 그것은 과학적 근거를 둔 명확한 절차와 기법에 의해 만들 수 있는 것이 아니다. 이러한 해학 창작과정의 복잡성과 예측불허 결과의 결합이 지도 분야에서 해학과의 통합을 선호하지 않는 까닭이다. 바로 이러한 부분을 해학이 갖는 예측 불가능의 부정적 측면이라고 볼 수 있지만 그럼에도 불구하고, 연구자는 해학적 요소가 지도와 결합하는 과정에서 '재맥락화'되는 새로운 소통 방법의 가능성에 주목한다.

Table 3 Positive and Negative Functions of Humorous Map

순기능	역기능
• 흥미 유발을 통한 지도 정보 소통의 촉진 • 지도 정보 기억의 지속성 • 비판적 내용의 비유적 표현을 통해 소통의 명확성 향상	• 맥락의 이해를 전제로 함으로, 수용자에 따른 정확한 이해 기대치의 어려움 • 창작 과정의 복잡성과 정보 전달 예측에서의 어려움 • 강한 비유적 표현에 따른 지도 정보의 인지 방해

2. 4. 과학적(기술적) 지도

우드(Wood, 2015)를 비롯한 지도 연구가들은 즐거움을 위해 혹은 보편적 관점에서 벗어나는 방법에서 지도와 지도책의 역할을 강조해왔지만, '과학적인(기술적인) 지도'는 주로 과학적 기술향상을 요구하는 수준에서 유익하거나 기능적인 무엇으로 남아 있다. 코스그로브(Cosgrove, 2006)는 지도 제작에서 '정확한 측정'에 대해 매력을 느끼고 투영하려는 시도는 18세기 후반과 19세기 초반에 나타났으며, 20세기에도 현실을 정확하게 반영하려는 기술적 정밀성에 대한 대중의 믿음은 지속해서 증가하였다고 그의 저서에서 밝히고 있다. 지도 제작에 대한 이러한 강력한 기술적 편향은 확실히 지도의 품질을 향상시키는데 공헌했다. 제 2차 세계 대전 이후, 지도 분야에 있어서 과학적 탐구는 더욱더 절실해졌고, 20세기 후반의 지도 제작자들에게는 '지도 제작'이 '과학'의 지위를 차지하는 것이 (생존을 위한) 필수 목표였다. 또한 할리(Harley, 2001)는 지도가 과학적이고 정확하며 객관적인 그 무엇이며 동시에 공신력 있는 무엇으로의 몰아가기는 대다수 지도 제작자의 생각 뿐 만 아니라 대중의 생각을 고정하고 획일화하는 데 효과적이었다고 말한다.

기술의 진일보에 따라 자동화된 지도 제작 방식인, GIS(Geographic Information System)의 무한한 분석적 잠재력은 지도를 과학적인 차원에서 전달하려는 객관성은 확보했지만, 지도 제작 과정에서 인간의 해석이 직접 개입할 수 있는 여지를 제한하였다. 지도 제작의 과학적, 기술적 탐구는 해학과 같은 비과학적인 특성을 배제시킨 채 20세기 동안 이 분야의 헤게모니를 완벽하게 장악했다. 앞에서 언급하였듯이 해학은 과학에 비해 상대적으로 연금술에 가깝다. 지도 제작에서 해학의 결여는 부분적으로나마 학문 자체의 역사적 흐름과 기술 및 과학성에 대한 편향으로 설명될 수 있다. 여기서 해학과 지도 제작의 연결점을 찾아낸다는 것은 아래와 같은 세 가지 주요 장애물에 직면함을 의미한다. 첫째, 보편적 관점에서 지도가 해학의 잠재성을 통해 교육적, 소통적, 비평적 측면에서 높은 차원으로 향상 가능하다는 데에 대한 인식이 부족하다. 둘째, 해학과 관련하여 해학을 생성하고 그 파급 효과와 영향력을 예측한다는 것이 쉽지 않다. 해학을 창출한다는 것 자체가 바로 실험적인 예술이다. 셋째, 현대 지도 제작에 임무로 주어진 과학적이고, 기술적이며, 기능주의적인 방향은 해학과 같이 비과학적 차원과 결합 또는 융합하는 것을 외면하고 배제한다. 그럼에도 불구하고 해학은 정통적 지도 제작 방식의 주변부에서 만화가, 일러스트레이터, 디자이너, 예술가 등에 의해 지도와 결합하여 존재하고 있다. 연구자는 이러한 결합의 가치를 이해하기 위해 전통적 지도의 확장된 표현 방법으로써 실험적인 지도 시각성에 대한 연구가 필요하다고 생각한다.

3. 해학적인 지도와 과학적인 지도

3. 1. 해학과 실험적 지도 그리기

기존 '지도 제작 방법(cartography)'에서 해학을 거의 찾아볼 수 없다는 사실이 '지도(map)'에서 해학이 존재하지 않는다는 것을 의미하는 것은 아니다. 사실, 해학은 지도 제작을 제외한 다른 분야에서 다양한 목적과 여러 가지 방식으로 지도의 표현법을 차용하였다. 풍자만화가, 디자이너, 예술가 등에 의해 디자인된 해학적인 지도는 티셔츠, 게임 보드, 엽서, 책, 컴퓨터 화면, 잡지, 컴퓨터 게임 및 영화에 빈번하게 사용되었고, 광고, 엔터테인먼트 및 정치·사회적 진술과 같은 특정 목적을 커뮤니케이션하는 데 효과적이다. 이러한 해학적 지도의 성취가 지도에 존재하는 시각적 표현 문법을 차용하는 수준을 넘어 지도 분야의 시각 체계를 공고히 하고 주변이 아닌 중심에서 지도 시각성을 실험적으로 창출해 낼 수 있어야 지도(개념)의 확장이 이루어 질 수 있다.

마르티 귀세(Mart Guix)가 1997년 작업한 〈여행자의 문신(Tourist Tattoo)〉 Figure 2는 바르셀로나 지하철 노선도를 손바닥에 새겨(문신) 손바닥과 노선도를 일체화 시켜 보편적인 노선도로부터의 '일탈' 과 '의외성' 기능을 통한 해학을 수반한다. 낯선 환경에서 길을 찾을 때 받게 되는 여행자의 압박감이나 긴장감을 완화시켜 주고 구제하는 방식의 해학이다.

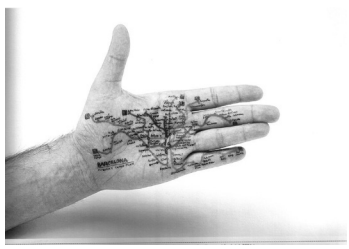

Figure 2 Tourist Tattoo, 1997

최근 지도에는 해학적인 지도 시각물을 꽤나 찾아낼 수 있고, 이 지도들의 대부분은 웃음을 생성하는 단순한 즐거움을 넘어 특별한 목적을 지닌다. 그것들은 종종 지도화(mapping)되는 지리적 현상, 지도 자체, 또는 그것의 의미나 결과와 연계된 대안적인 매체로서 이야기를 전달한다. 기존 지도 제작 방식의 변형 가능성을 제안하는 '실험적/변형적 지도'의 제작은 전통적인 지도 생산 과정에서 차지하는 위치에 따라 지원되는 정치적, 경제적, 문화적인 지배 구조의 '제도화'에 도전하고, 본래의 목적(의도)과는 다른 방식으로 소비되도록 지도를 '재매개' 한다. '실험적/변형적 지도'는 사회에서 지도의 위치와 기능을 변형시켜 지도 세계를 대표하는 새로운 방식을 제안하는 것이므로, 역설적으로 지도는 대중의 표현, 저항, 정치, 사회, 문화 또는 물리적 영토 재창조의 수단이 될 수 있다. 우드(Wood, 2002)는 그의 연구에서 지도가 가진 무한한 가능성을 이야기하면서 초현실주의자, 상황 주의자, 팝 아티스트, 특히 개념 주의자가 만든 지도에서 영감을 얻으며 확신을 얻기 시작한 예술가나 디자이너는 점점 더 많이 지도를 표현 매체로 선택하고 있다고 강조하였다. 이렇게 예술가나 디자이너는 비판적 시각을 가진 지도 제작자와 마찬가지로 지도가 가진 힘을 되찾기 위해 노력한다.

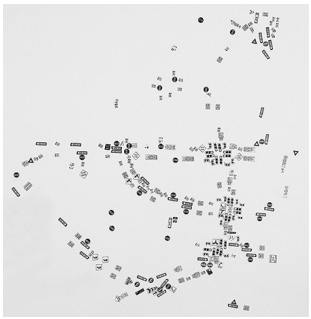

Figure 3 Sign for Strangers from Everything Sings, 2013

데니스 우드(Denis Wood, 2002)는 미국의 노스캘롤라이나(North Carolina)주의 작은 동네인 보일런하이츠(Boylan Heights)를 대상으로 전통적인 개념을 뒤엎고, 특정한 장소와 장소 자체를 전면적으로 드러내는 독특하고 해학적인 지도를 제작하고 그것들을 엮은 지도책을 만들었다. 보일런하이츠는 한적한 동네이지만 시내로 곧장 통하는 도로에는 (외지인을 위한) 다양한 신호와 정보를 담은 표지판이 빼곡이 설치돼 있다. Figure 3에서 볼 수 있듯이 표지판으로만 구성된 지도는 지리적 정보를 제공함과 동시에 정치적인 통제를 시사한다. 동네가 자체적으로 설치한 표지판은 '보일런하이츠'라고 적힌 동네 간판 두 개가 전부였다. 그가 추구하는 지도는 장소에서의 경험을 무엇보다 중요시하고, 모던한 외적 형태를 지향하며, 그것의 성질을 과장하거나 변형할 수 있음을 이야기한다. 우드는 지도 제작자들의 전래의 형식을 닦고 다듬고 확장하는 것에 만족해한다는 사실에 비판적이었다. 동시에 우드는 19세기에 확립된 지도의 관례화된 시각 표현 방식에도 도전하였다.

근대 문화는 지도를 객관적 사실로 포장했고 지도는 현실의 거울이 되었다. 이런 문화적 배경은 정보 맵핑에 대한 강한 신뢰를 구축하였고, 지도와 현실을 혼동시킨다. 할리(Harley, 2001)는 이렇게 발생하는 지도와 현실의 혼동이 사실상 공간을 합법적으로 지배할 수 있는 힘을 구조화하는데 동원된다고 주장한다. 지도는 국가 간의 경계를 합법화했고 국가의 안정을 보장했으며, 세계관을 주도했다. 이뿐만 아니라, 소비주의를 증진시켜 경제력을 강화하는 등 다양한 형태의 힘을 획득하고 제도화하는 핵심적인 역할을 수행했다.

3. 2. 전통적·지배적 관점에서 벗어나기

정치·풍자 만화가는 해학적인 지도 그리기의 선구자로 간주 될 수 있을 것이다. 실제로 그들은 지도의 흥미를 정치적 아이콘으로 재빨리 전환시키기 위해, 해학과 지도를 결합해 정치적 진술을 묘사하는 강렬한 시각적 표현을 완성하였다. 정치·풍자 만화는 18세기 말 영국에서 유래되었으며, 정보에 대한 이미지의 중요성이 커짐에 따라 빠르게 발전했다. 풍자 화가에 강력한 표현 수단으로 사용된 지도는 19세기 풍자적인 그림이 실린 신문이 넓게 배포되면서 큰 인기를 얻게 되었다. 미국의 예술가이자 만화가인 엘카나 티스데일(Elkanah Tisdale)이 그린 매사추세츠 주 에섹스 자치주의 샐러맨더(salamander: 도롱뇽) 지도인 Figure 4는 초기 해학적인 지도의 전형이라고 볼 수 있다. 1812년 미국 매사추세츠주의 엘브리지 게리(Elbridge Gerry) 지사에 의해 만들어진 것으로 자기 당인 공화당에 유리하도록 선거구를 구분하였는데, 그 모양이 샐러맨더(salamander : 도롱뇽)와 같아서 상대편 당에서 샐러 대신에 게리의 이름을 붙여 게리맨더링(gerrymandering)이라고 비난한 것에서 유래한 것이다. 기존의 매사추세츠 주의 지형을 도롱뇽의 형태로 왜곡·변형함으로써, 선거구획정의 불공정함을 알리려고 했다. 익숙한 대상의 변형이나 왜곡에서 발생하는 의외성으로 인지부조화적 해학 요소를 사용하여 웃음을 유발한다. 이 지도는 불공평한 선거구획정 지도를 재구성함으로써 이를 직접적이고 강력하게 비판할 수 있었고, 이것은 동시에 정치적인 시각 표현이다. 보스턴 지역 신문인 보스턴 가제트(Boston Gazette 1719 1798)를 통해 이 해학적인 지도를 발표한 결과, 주지사 게리는 1812년 선거에서 패했다. 19세기 초에 해학과 지도, 대중 매체의 결합은 지정학적 힘에 대한 비판을 정치적 메시지로 만드는 강력한 수단이 되기 시작했다.

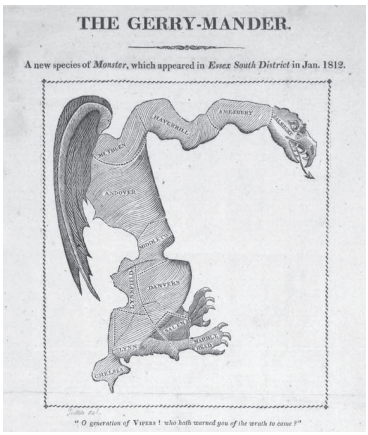

Figure 4 Gerrymandering, 1812

해학의 속성인 풍자가 가진 힘은 근대 국가 형성의 역사 속에서 특히, 19세기와 20세기에 걸쳐 비판적 견해를 전달하는 수단으로서 다양한 차원의 수준에서 성공을 이끌며 광범위하게 사용되었다. 동물, 인간, 괴물의 모양 등의 형태 변주로 국가를 해학적으로 묘사하여 영토적 소속 의식에 대해 비판하거나 공통의 '적'을 조롱하는 데 특히 효과적이었다. 당시의 세계 정치 형국을 비꼬기 위해 지도를 이용하여 패러디한 사례로 Figure 5 〈1877년의 진지하기도하고 우습기도 한 전쟁 지도(Serio Comic War Map for the Year 1877)〉의 예시를 들 수 있다. 핵심 시각 표현으로 러시아의 지리적 형태 대신 문어를 대입하여 의외성에서 발생하는 인지부조화(incongruity)적 해학 요소와 동시에 타인의 결함을 교정하기 위한 무언의 의도가 담긴 경멸함으로부터 우월적(superiority) 해학 요소를 가진다.

Figure 5 Serio-Comic War Map for the Year 1877 by Fred W. Rose(1849-1915), England, 1877

이러한 맥락에서 제작된 다수의 지도는 내용적으로 한심하고 외국인 혐오가 만연했지만, 일부의 지도는 높은 수준에서 해학적이고 매력적이었다. 특히 매력적인 지도로는 1896년 9월 13일 보스턴 글로브(Boston Globe)에서 게재된 Figure 6 〈황금 꼬리가 달린 은색 개〉라는 제목의 지도를 예로 들 수 있다. 지도의 형태와 개의 형태의 동일함에서 오는 펀(pun) 기법을 사용하여 메시지를 전달한다. 부(금)와 관련된 '황금 국가'의 이미지를 고립시키는 것으로 묘사했는데, 국가(개)의 몸에서 그들을 분리시키고 동물의 꼬리와 연관시킴으로써 제작 의도를 드러냈다. 이러한 메시지를 인지한 수용자는 각성을 통해 해학성을 느끼게 된다.

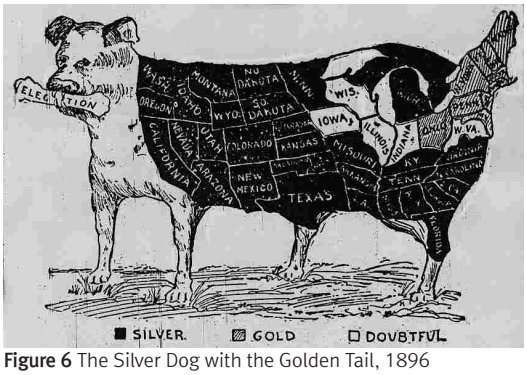

Figure 6 The Silver Dog with the Golden Tail, 1896

이 지도는 1893년에 치러졌던 미국 대통령 선거의 맥락에서 〈1893년 공황(Panic of 1893)〉으로 잘 알려진 대공황에 대한 시각적 표현이었다. 이 선거에서 핵심적인 논쟁 사안은 통화 문제였고, 그것은 금본위제가 공황으로부터 나라의 경제를 지켰다는 대중주의자들의 믿음에 의해 영향을 받은 결과였다. 두 정당은 각각 금과 은으로 갈라진 현수막을 내걸었고, 윌리엄 매킨리(William McKinley)는 금본위제를 정치적 아젠다로 내세 운 한 공화당의 대표 주자였으며, 윌리엄 제닝스 브라이언(William Jennings Bryan)은 은화 통화 표준화에 대한 지지로 민주당 대선 후보 지명되었다. 선거 결과로 윌리엄 매킨리는 인구가 가장 많은 북쪽과 중서부 주의 지지를 등에

업고 미국 제25대 대통령이 되었다. 이 지도는 선거 후, 은화 통화 표준화를 지지하던 사람들에 의해 만들어진 것으로 금색(금본위제)으로 칠한 주(영토)를 비꼼으로써 은색 국가의 공동체 및 소속감을 통해 연대하려는 욕구를 전면에 드러낸 것이었다. 부(금)와 관련된 '황금 국가'의 이미지를 고립시키는 것으로 묘사했는데, 국가(개)의 몸에서 그들을 분리하고 동물의 꼬리와 연관 지음으로써 의미를 드러냈다. 이렇게 지도는 지리적, 경제적 공동체 간의 사회·문화적 통합 구축에 기여한다.

또 다른 예시로, 호아킨 토레스 가르시아(Joaquin Torres-Garcia, 1878-1949)는 해학을 사용하여 관습적·제도적 지도의 이미지와 그것이 담고 있는 의미를 함축적으로 왜곡하였다. 토레스 가르시아의 유명한 작품인 Figure 7 〈도치된 남미 지도 (Inverted Map of America)〉에서 장난, 부조리, 조롱을 적당히 버무려 비판하고, 지배적인 정치적 이데올로기에 도전하였다.

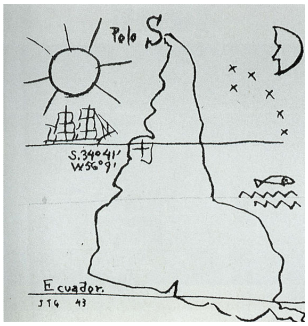

Figure 7 América Invertida, 1943

해학적 표현 요소로 은유의 속성인 아날로지(analogy)를 사용하여 '북쪽을 맨 위로(North at the top)' 표시된 지도를 통한 이데올로기에 도전하는 방식으로 '북쪽(North)'이 맨 아래에 있을 수 있다는 전향적인 개념을 처음으로 소개했다. 토레스 가르시아는 이러한 표현을 통해 남미 예술가들의 관심을 고정화 된 유럽으로부터 분리하여 아메리카를 위한 '상향식' 예술 전통을 창출해야 한다고 말하고 있다. 이를 위해 토레스 가르시아는 1929년 초현실주의 운동을 나타낸 지도인 '르 몽드 오 땡 데 서리얼리스트(Le monde au temps des Surrealistes)'에 사용된 '지도 전복 기법'을 차용하여, (역설적이고 아이러니하지만) 서구 예술 운동인 초현실주의 영향으로부터 영감을 얻어 서구 예술의 영향으로부터 자신을 포함한 모든 남미의 예술가들을 분리하였다. 이러한 표현 방식은 전통적인 지도와는 다른 도전적인 표현 방법이어서 창의적인 긴장감이 내재하여 있기 때문에 지도 제작 방법이나 지배적인 사회 질서 등을 파괴한다. 이는 역설적(paradox) 표현과 그 내용 사이에 긴장과 상충을 유도하는 가장 냉소적인 시각적 해학 유형이다. 따라서 '과학적' 지도는 시대의 '지배적'인 가치를 공유하고 재현하지만, 해학적인 지도는 세계를 새롭게 해석하고 반영함으로써 사회적 질서의 지배적 이데올로기에 도전하고 재맥락화한다. 해학적인 지도는 세계를 묘사하고 있는 과학적인 지도 방식을 흥미롭게 도전적인 방식으로 해석하고 반영하는 실험이다.

또 다른 맥락에서, 메시지의 전달력을 높이는 방법 중 하나인 '직관'을 위해 주제에 따라서 지리적 형상을 파괴(과장, 기형, 뒤틀림, 변형 등)하는 가변적인 지도들 또한 가능하다. Figure 8은 영국 셰필드의 '사회 및 공간 불평등 연구 그룹(SASI)'의 대표적인 작업(http://www.sasi.group.shef.ac.uk/)이다. 이들은 공간을 재현하려는 목적이 없다. 다만 주제와 내용에 따라 관련 정보들로 기존 지형(공간)을 왜곡(변주)하고 주제의 비가시적 정보를 형태로써 가시화한다. 이들은 국가의 형상과 면적을 파괴하고 주제들(다양한 사회적 불평등한 이슈들)을 직관적으로 드러낸다. 과장과 변형, 뒤틀린 외적 형태에 의해 희극성을 느낄 수 있으며, 그 이면에 내재한 주제들을 도출하기 위해 사용하는 비형상 지도이다. 실제 세계 지형의 재현에 그치지 않고 다양한 이슈를 세계 지형도에 투영하여 직관적으로 드러내는 지도는 정치적·상업적으로 결정된 절대적 지형 안에서도 공간은 다중적일 수 있음을 효과적으로 보여줬다. 여기서 예로 사용한 지도는 국가 간 구매력을 보여주는 것으로 국가 간 영토 경계를 파괴함과 동시에 '해석된 영토의 경계'로 재전유(re-appropriation)한다.

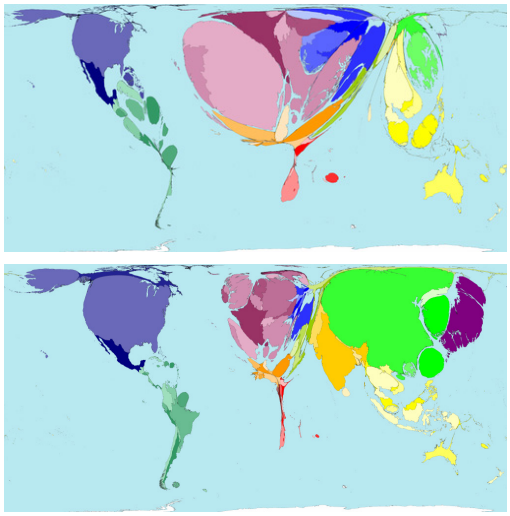

Figure 8 Wealth Year 2015 (top), Tourism Profit 2015 (bottom)

이른바 해학적인 지도는 과학적 지도에서 나타난 윤리적 왜곡을 반영하는 '거울'로서 작용한다. 똑똑한 컴퓨터 기술이 만든 과학적인 지도에 대한 사람들의 신뢰가 상당하여 시대의 지배적이고 보편적인 가치를 일반화하고 재현해내는 반면 해학적인 지도는 다른 지점에서 사회 질서에 대한 지배적인 견해나 관점을 위반하고 변형한다. '프로파간다 지도와 대중적 지도'가 예외적인 것으로 취급되어 지도 혹은 지도 제작 이론에서 배제되어서는 안 되는 것처럼, 해학적인 지도도 비판적 전망을 창출하는 매력적인 매체로 간주하는 것이 타당하다. 해학은 정설(규칙, 규범, 전통, 관습 또는 법칙)에 대한 맹목적인 충성으로부터의 일탈에 근거함으로써 파괴의 한 형식, 더 나아가 확장의 한 형태로 볼 수 있다. 따라서 해학적인 지도는 전통적인 기법으로 제작되는 지도 형식의 재맥락화를 창출하며, 발전적인 소통 방법으로서 큰 가능성을 가진다.

할리(Harley, 1990)는 다양성, 문화성, 예술성과 같은 사회·문화적 결과에 따라 형성되는 감각보다 기술적인 문제에만 주목하고 있다고 지도 학자들을 비판하였다. 해학적인 지도는 '사회·문화적'이라고 인식되는 분야의 발전에 기여하고 그 가능성에 대해 묘사하는 것으로 사회·문화적인 결과를 힘 있게 조화시켜 보여준다. 과학적 측면에서 발전한 지도는 권력 관계를 구조화하고, 재현할 수 있는 객관성의 이미지를 갖도록 기여했다.

과학적 접근법으로 제작된 해학적인 지도는 비과학적인 해학적 지도보다 프로파간다의 목적으로 사용될 가능성이 더 크다. 종래 단순하던 아날로그 지도에서 해학은 주로 텍스트와 그래픽으로 전달되었으며, 해학을 생산하는 과정 역시 사실상 지도는 과학적인 접근법을 벗어난다. 그러나 오히려 해학적 지도에서의 과학적 전제나 과학성의 결여 또는 부재는 과도한 '객관성'에 대한 주장으로부터 자유로울 수 있게 하므로, 해학적인 지도를 통해 현실을 비판적으로 바라보고, 전면적으로 재해석할 수 있게 한다. 해학적인 지도는 저자가 있고, 그렇기 때문에 저자의 매우 구체적인 관점을 전달할 수 있는 수단이다. 해학적인 지도의 강점은 과학적인 방법으로 제작되는 지도가 지닌 한계를 비판하고 새로운 대안을 제시할 수 있다는 점이다. 이러한 의미에서 해학적인 지도는 지도와 지도 정보에 새로운 시각을 가져다줄 것이며, 지도를 커뮤니케이션의 과정으로 확장하고 지도와 상호작용을 거듭하며 지도를 만들어 나가는 특징을 가진다.

4. 디지털 시대의 하이브리드 지도

4. 1. 지도 그리기의 새로운 방법

갤런터(Gelernter, 1992)는 자신의 책 《Mirror World》에서 사용자가 자신의 개인용 컴퓨터 화면에서 자신이 속한 지역, 회사, 학교 또는 이웃과 관련된 모든 정보를 가지고 시각화할 수 있는 실시간 온라인 지도 제작 응용 프로그램의 개발을 계획했다. 그의 상상은 현재 구글(Google)에서 제공하는 가상 지구본 및 지도 제작 매쉬업(cartographic mash-ups)의 개발을 통해 실현되었다. 이런 새롭게 상상된 맵핑은 지형, 장소 등 세계에 대한 우리의 이해를 정밀하게하고 정보 공유 및 세계시민의 권리를 제공받는 방법으로 인식된다. 하지만, 다른 한편으로는 민주 시민 사회에 의해 많은 의문이 제기되고 있는데, 피클스(Picles, 2004)는 "부분적인 흥미와 사적인 이익을 추구하는 프로젝트와 연결되는 것에 대한 불편함"을 피력한다. 또한, 코스그로브(Cosgrove, 2006)는 현실보다 더 사실적인 시각성을 전개하는 이런 새로운 형식의 맵핑을 '객관성'과 '정확성'을 무기로 일반 대중에게 정서적으로 침투하고, 지도가 대변해야하는 장소의 맥락을 무시하고, 도시 또는 공공장소로서의 도시와 완전하게 관여하고 있지 않는다는 점에서 비판한다. 그리고 피클스(Picles, 2004)에 의하면 그 지도는 상품 생산의 매개체로 묘사되어 "투자를 위한 매우 유익한 국경"을 만들어 낸다고 한다.

과거에 국가나 부유층 및 권력층이 지도의 생산을 지배했다면, 오늘의 지도는 새로운 지배층으로 인터넷 기반의 서비스 기업이 등장하였다. 온라인 지도와 가상 세계를 통해 지도는 주요 민간 기업인 구글(Google), 네이버(Naver), 야후(Yahoo) 등에 의해 생산·제공되고 있고, 제공된 지도는 수익을 창출할 수 있는 실질적이고 지속가능한 플랫폼이자 '시장'이 되었다. 이러한 기업들은 평소 쿠키를 통해 이용자의 검색이나 탐색 동향을 파악하고 있는 등 정보의 독과점은 상당한 수준에 이르렀다. 특히 피클스(Pickles, 2004)가 말한 것처럼 이것은 후기 자본주의의 구조 조정의 일부로 간주할 수 있다. 이 같은 비판은 새로운 맵핑 방식이 가진 양면성을 설명하고, 따라서 사용자 인식 전환이 필요하다고 주장한다. 그리고 해학성은 이러한 상황에 해독제 역할을 할 수 있다. 디지털 기술은 객관적인 지도의 힘을 증가시키는 역할을 하고, 해학은 그 기술적 정보가 전달된 영토 프로젝트(지도)를 비판하거나 확장, 전환, 전복하기 위한 수단이다.

4. 2. 하이브리드 지도 그리기

새로운 기술과 지도 전달의 메커니즘은 해학적인 지도를 표현하는 새로운 수단으로 부상하였다. 예술가는 대안적 제안을 위해 현재의 신기술을 해학으로 전환하여 특기한다. 예를 들어, 예술가 제레미 우드(Jeremy Wood, 1976-)는 기술적인 맵핑의 목적을 교란하고 파괴하는 방식으로 GPS 드로잉 기술을 이용한 특기할만한 작품을 만들었다. GPS 드로잉 작품(http://www.gpsdrawing.com/gallery/land/meridians.html)은 세계 여행의 흔적으로 지도 위에 표현될 이미지나 단어를 생산하기 위해 GPS와 위치를 기록하고 구성하였다. GPS 드로잉은 드보드(Debord, 1956)의 'derive (표류)'인 상황 주의 개념에 영향을 받은 것으로, 이는 토지의 기능적 용도화와 제도화를 재전유하기 위한 실험적 여정을 탐험할 수 있게 한다. 2006년 제레미 우드는 GPS 쓰기 작업 〈런던 지역 걷기〉에서 허먼 멜빌(Herman Melville)의 소설 모비딕(Moby-Dick, 1951)의 "어떤 지도에서도 다운되지 않는다. 진정한 장소는 결코 없다"라는 문장을 인용해 Figure11에서 볼 수 있듯이 〈런던 지역 걷기〉 프로젝트를 완성했다. 쓰기를 통한 일탈의 사례로, 관계가 없을 법한 대지와 텍스트를 통해 메시지를 그려 흥미를 유발한다.

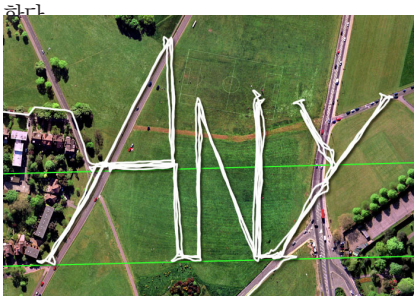

Figure 9 GPS Drawing, 2006

아브람스와 홀(Abrams & Hall, 2006)은 제레미 우드가 고해상의 위성 이미지로 GPS 추적을 맵핑함으로써, 시각적으로 매력적일 뿐만 아니라 시적이고 해학적인 텍스트 대위법을 기획했다고 설명한다. 동시에 새로운 기술에 의해 제공되는 미디어의 다양성은 해학적 지도의 유형과 수단을 늘린다. 모든 종류의 정서적, 다중 감각적 경험은 새로운 형태의 하이브리드 지도 그리기를 위해 과학적 맵핑 표현과 혼합하거나 다양화할 수 있다. 하이브리드 지도의 개념은 과학적 사실주의와 창의적인 미래를 제안하는 것 혹은 지도 그리기를 위한 브리콜라주(bricolage)로 가능성을 불러일으킨다.

브라이언 맥그라스(Brian McGrath)와 마크 왓킨스(Mark Watkins)이 디자인한 스카이스크래퍼 뮤지엄 2000(Skyscraper Museum in 2000, http://www.skyscraper.org/timeformations/intro.html)을 위한 Figure10 〈맨해튼 타임포메이션(Manhattan Timeformations)〉은 20세기 동안 초고층으로 발전한 뉴욕지역의 변화를 디지털 지도화 하였다. 이 지도는 다음과 같은 정보를 제공했다. 지형형성 과정, 정착 패턴, 매립지의 위치, 운송 및 통신 인프라, 구역 법 및 부동산 사이클을 포함하여 큰 건물과 도시 정보의 다른 층 사이의 역동적 관계를 맨해튼 지형이라는 기본 틀을 유지한 채 시각화 하였다. 또한 〈맨해튼 타임포메이션〉은 다양한 시대와 도시 개발 및 인프라 유형을 대비되는 색상이나 층(layer)으로 나누고 중첩시켜 다양한 맥락에서 발전한 도시를 한눈에 보여주고 있다. 예를 들어, 버튼을 클릭하면 십여 가지 유형의 지도 기반 정보를 선택적으로 활성화하여 확인할 수 있다.

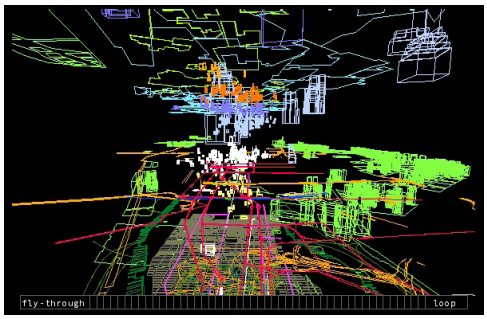

Figure 10 Manhattan Timeformations, 2000

〈맨해튼 타임포메이션〉 프로젝트는 도시 및 건축 렌더링이 지리 정보 시스템(GIS)과 융합됨에 따라 실현 가능한 도시의 '심층적 데이터'의 시각적 결과물을 얻었다. 이러한 성취에도 불구하고 맥그라스는 이 작업에서 보여준 시각화 방식이 컴퓨터로 생성된 진부한 도시 이미지를 넘어 지도 제작의 방식으로부터 영향을 받아 새롭고 미묘한 표현 언어 즉 시각성을 만들어야 한다고 강조한다. 아브람스와 홀(Abrams & Hall, 2006)의 책에서 맥그라스와 왓킨스는 인터뷰를 통해 건축가나 디자이너를 포함한 예술가가 어떤 방식으로 GIS를 활용할 수 있는지에 주목하고, 그들은 이러한 GIS가 지도 기획과 과학에 편재되어 있지만, 그것을 해석하기 위해서는 건축가나 디자이너의 예술적 상상력이 필요하다고 강하게 주장한다.

조쉬 온(Josh On)의 온라인 네트워크 지도 프로젝트 (http://www.theyrule.net/)인 Figure11 〈그들이 지배한다(They Rule)〉는 〈Fortune〉지가 선정한 2001년 미국 재계 순위 100위에 포함된 회사들을 대상으로, 그들 회사의 경영진, 소유자 사이의 관계를 맵핑하여 권력이 어떻게 구조화되어 있는지를 시각적으로 보여주고 있다. 이 권력 관계 지도를 클릭해 가면서 사용자는 지배 계급의 내부 관계를 드려다 볼 수 있는데 많은 회사의 임원진이 서로의 겸직을 허용하고 서로의 이익을 대변해주고 나눠 갖는 체계가 존재한다는 것을 발견하게 된다. 홈스(Holmes, 2006)는 조시 온의 작업에서 복잡한 데이터를 명확한 방식으로 시각화하는 장점을 넘어 견고한 지배계층의 존재와 그들 사이의 결탁 가능성을 직면하게 된다는 점을 설명한다. 비가시적인 자본주의 국가의 지배 구조의 실제적 존재를 관계 지도로 구현하여, 좀 더 평등한 관계를 만들어가기 위한 인식의 출발점을 제공하는 동시에 유희의 대상으로 끌어내리고 아울러 경각심을 일깨운다.

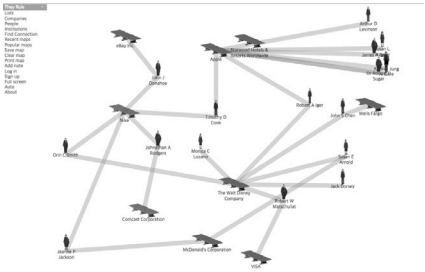

Figure 11 They Rule (Apple Inc.), 2004

피클스(Pickles 2004)는 현재의 지도 시각성이 갖는 특질을 온전히 파악하기 위해 지도 그리기 브리콜라주라는 장치 또는 기법을 도입하여 모든 지도가 이전 지도를 기반으로 발전한다는 사실에 주목해야 한다고 주장했고, 이 주장은 오늘날 유타 리치우스(Uta Riccius)의 Figure 12와 같은 해학적인 작업으로 설명할 수 있다. 그녀는 다른 매체와 혼합 된 8개의 '과학적' 지도 시리즈를 통해 비관적이지만 해학적인 세계관을 전달한다. 각 시리즈는 두 개의 나란한 지도(남극 대륙과 북극 대륙)로 구성되어 있으며 중앙에 검은 색 원이 있는 표적 시트 위에 붙여져 있다. 시리즈를 관통하면서, 중앙의 검은 색 원만이 바뀌는 방식으로 결국엔 지도를 완전히 중첩시킨다. 인간 활동에 의한 세계 파괴의 어둡고 적층된 풍자를 제공하는 것이다. 표적 연습지에 겹쳐진 지도는 세계가 파괴의 대상이라는 메시지를 전달하고 있다. 동시에 이 시리즈의 이미지는 한 쌍의 눈과 닮았다. 이 이미지에 나타난 아이러니는 단지 '우리'만 지도를 보는 것이 아니라 지도와 지구도 우리를 보고 있으며, 이러한 시각적 은유를 통해 불편함과 타락의 혼란함을 만들어 낸다.

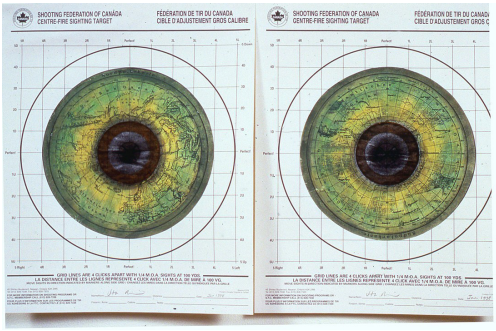

Figure 12 End in Sight (detail), 1998

지도 그리기에 있어서 브리콜라주는 모든 지도가 기존 지도를 기반으로 한다는 재전유의 가능성을 열고 있으며, 지도가 반복적으로 생산되고 끊임없이 리모델링이 되고 재구성 된다는 아이디어를 특징짓는 것으로 '새로운 지도 그리기'에 대한 의구심에 응답한다. 이렇게 브리콜라주 지도 그리기 기법은 하이브리드 지도의 일부를 형성하며, 과학적 지도를 다양한 미디어와 결합하여 세계에 대한 다양한 견해 및 전망을 제공 할 수 있다. 특정한 의미에서 이 새로운 하이브리드 지도는 새로운 사물이나 공간에 대한 감각을 제시할 수 있도록 우리가 살고 있는 공간과 세계에 대한 근본적인 질문을 하게하고 시각화하는 데 도움을 준다. 해학성 또는 잠재적 예술성을 과학적인 지도와 협력하는 방식으로 특징짓는다.

5. 결론

지금까지 이 연구에서는 '지도에서 해학적인 장치와 확장성'을 규명하기 위해, 해학의 기능적인 측면과 지도 분야의 동향이라는 두 가지 측면에서 사례를 중심으로 검토하였다. 이번 연구에서 다룬 내용을 바탕으로, 몇 가지 연구 방향을 제안해 볼 수 있었다.

첫째, 현대 지도에서 해학이나 흥미가 독창적인 방법으로 지도와 결합할 수 있는 가능성을 제공한다. 연구자는 지도 그리기에 있어서 해학의 잠재적이거나 중요한 기능을 살펴보고 전통적인 지도 제작에서 해학성의 부족에 대해 설명하고자 했다. 이러한 부재의 원인으로 해학의 잠재력에 대한 인식 부족을 포함하여 해학 창작 과정의 복잡성 및 현대 지도 제작의 과학적 지향성을 설명하였다.

둘째, 지도 제작의 확장적인 관점에서 해학을 탐구하려는 목적으로, 지도 제작과 해석에 있어서 해학의 다양한 역할을 소개하고 살펴보았다.
명시적으로 해학과 결합한 지도는 전통적인 지도 제작의 규범을 벗어난다. 또한 학문 분야로서 과학적 지도 제작이 가진 권력을 전복시키려는 의도를 내재한다. 해학은 과학적 지도와 그 세계의 객관화된 재현(기술적이고 민영화된 지도의 생산과 전달 영역의 성장과 관련이 깊은)을 다른 관점에서 생각해 보는 하나의 방법으로 사용될 수 있다. 현대적인 지도 그리기 방법에서 해학의 역할은 효과적인 커뮤니케이션의 지원과 참여(사회적 유대감과 재미)유도, 그리고 호기심과 창의력을 자극하기 위한 것으로 이해될 수 있다. 해학은 아이디어를 만드는 것과 우리의 지배적인 정신적 관점의 변화를 포함하고, 다양한 사고방식을 여는 통로로 창의성의 기능을 가진다. 패러디와 같은 해학의 특별한 비판적 형태는 관성적인 태도에서 우리의 편향된 가정과 행동의 방법에 이의를 제기한다. 연구자는 이러한 해학의 기능들을 통해 토착화된 기술 지도와 과학적 지도 사용자에게 질문을 던지고 관심을 유도하고자 하였다.

셋째, '과학적'지도와 '해학적'지도 간 구분을 모호하게 함으로써 지도 연구와 시각적 표현의 새로운 영역으로 부상하는 '하이브리드 지도 그리기'의 가능성을 제안하였다. 이 영역에서 과학적 지도는 지속적으로 비과학적인 인식과 세계의 비판적 관점에 직면하게 되며, 해학적 지도는 바로 이 과정에서 지도의 개념을 확장한다. 새로운 하나의 보완적, 실험적, 창의적 방법으로 지도 제작에 관여할 수 있는 하이브리드 지도 그리기는 공간화된 세계의 복잡성과 이러한 표현의 결과를 탐색하고 시각화할 수 있다는 점에서 체계적으로 검토할 필요가 있다.

연구자는 이번 연구에서 지도와 해학의 결합 가능성을 조명한 가운데, 해학적 지도에서 나타난 실험적인 시각적 표현법과 해학성으로 인한 지도의 의미 확장 등이 어떠한 방법으로 어떻게 기능하는지를 간략하게나마 사례들을 통해 살펴보았다. 또한, 여기에 더하여 과학적 지도(과학적 지도란 세상을 과학적이고 객관적으로 나타내는 것)에 내재한 권력도 파악할 수 있었다. 지도의 권위와 합법성을 넘어 지도란 고정적이고 안정된 것이 아닌 늘 새롭게 이루어지는 것이다. 종래의 관점으로 본다면 본 연구의 대상들은 지도라는 것의 영역에서 벗어난 것처럼 보일 수 있지만, 위에서 언급한 것처럼 유동적인 의미에서 본다면 지도 그리기의 연구 대상과 범위를 넓혔다는 의의가 있다.

References

1. Abrams, J., & Hall, P. (2006). *Else/Where: Mapping New Cartographies of Networks and Territories* (Eds.). Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press.
2. Abrams J., Moed A., & Terzich A. (2006). Conversations with Maps. Abrams, J. & Hall, P. (Eds.). *Else/Where: Mapping New Cartographies of Networks and Territories* (pp. 104-115). Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press.
3. Ashworth, G. J., & Voogd, H.(1990). *Selling the City: Marketing Approach in Pubsector Urban Planning*. Belhaven Press.
4. Cosgrove, D. (2006). Carto-City. In Abrams, J., & Hall, P. (Eds.). *Else/Where: Mapping New Cartographies of Networks and Territories* (pp. 148-157). Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press.
5. Crampton, J. W. (2010). *Mapping: A Critical Introduction to Cartography and GIS*. West Sussex: Wiley-Blackwell.
6. De Koning, E., & B. Weiss (2002). The Relational Humor Inventory: Functions of Humor in Close Relationships. *The American Journal of Family Therapy 30*(1), 1-18.

7. Edney, M. H. (1996). Theory and the History of Cartography. *Imago Mundi, 48*(1)188.
8. Fine, G. (1976). Sociological Approaches to the Study of Humor. In A. Chapman and H. Foot (Eds.), H*umor and Laughter Theory, Research and Application* (pp. 135-157). London: Wiley.
9. Gruner, C. (1976). Sociological Approaches to the Study of Humor. In A. Chapman & H. Foot (Eds.), *Humor and Laughter Theory, Research and Application*. London: Wiley.
10. Harley, J. B. (2001). The New Nature of Maps. Baltimore, Maryland: The Johns Hopkins University Press.
11. Holmes, B. (2006). Counter Cartographies. In J. Abrams & P. Hall (Eds.). *Else/Where: Mapping New Cartographies of Networks and Territories* (pp. 20-25).Minneapolis, Minnesota: University of Minnesota Press.
12. Huh, W. (2011). 지도와 사회 [Maps, Map Making, and the Society]. *The Korean Research Association of Old Maps, 3*(2), 5-24.
13. Huntington, S. (1997). 문명의 충돌 [The Clash of Civilizations and the Remaking of World Order]. (Lee. H, Trans). Seoul: Gimm-Young Publishers.
14. Jung, I. (2006). 카시니 지도의 지도학적 특성과 의의 [Cartographic Characteristics of the 'Carte de Cassini' and Its Place in the Development of Cartography]. *Journal of the Korean Geographical Society, 41*(4), 375-390.
15. Martin, R. A. (2000). Humor. In A. E. Kazdin (Ed.), Encyclopedia of Psychology. American Psychological Association, Washington, D. C.
16. Meyer, J. (2000). Humor as a Double-edged Sword: Four Functions of Humor in Communication. *Communication Theory 10(3)*: 310-331.
17. Pickles, J. (2004). *A History of Spaces: Cartographic Reson, Mapping and the Geo-coded World.* London and New York: Routledge.
18. Roeckelein, J. (2004). Differential and Functional Aspect: The Psychology of Humor. New York: Academic Press.
19. Wood, D. (2015). 모든 것은 노래한다: 이야기하는 지도들 [Everything Sings: Maps for a Narrative Atlas]. (Jeong. E, Trans), Seoul: Propaganda Press. (Original work published 2010)
20. Wood, D. (2002). Map Art. *Cartographic Perspectives, (53)* 5-14.

지도의 해학적인 장치와 확장성: 실험적 지도 그리기 탐구

이재원*

서울여자대학교 시각디자인학과, 서울, 대한민국

초록

연구배경 본 연구는 사례를 중심으로 지도 및 지도 제작 방식의 발전 과정과 사회· 문화적 의미를 탐구하였다. 이 과정에서 기존 지도의 목적과 형식을 벗어나 특수한 맥락과 소통을 위해 다양한 방법들이 시도되고 있음을 확인하였다. 이에 연구자는 커뮤니케이션 관점에서 새로운 매체나 방법으로서 지도의 확장성에 주목하였다. 특히 특정한 의미와 맥락을 소통하기 위한 실험적 지도의 사례들을 연구하고, 이를 바탕으로 비과학적 요소인 해학적 기능이 지도에 적용될 수 있고 지도 활용의 범위를 넓힐 수 있다는 가능성을 제안하고자 하였다.

연구방법 이 연구는 문헌연구방법과 사례연구방법으로 진행하였다. 특정 목적으로 제작된 지도에서 나타난 해학성을 유머의 일반적인 이론과 기능에 근거하여 해석하는 방식을 취하고 있다. 지도 제작의 과학적 편향성과 관련한 사회문화적인 요인을 살펴보기 위해 선행연구들을 고찰하였으며, 이러한 문헌연구와 사례 분석을 바탕으로 연구대상인 해학적 지도에 내재한 시각성의 양상과 그 특징을 분석하였다.

연구결과 현대 지도 제작의 과학적 편향성에 대한 비판적 관점에서 실험적인 시각화 방법으로 해학적 지도의 특징과 가능성을 구체적으로 살펴보았다. 전통적인 지도 제작의 규범을 벗어나는 하나의 방법으로 해학의 역할은 효과적인 커뮤니케이션의 지원과 참여(사회적 유대감과 재미)유도, 그리고 호기심과 창의력을 자극하기 위한 것임을 알 수 있었다. 한편 '과학적'지도와 '해학적'지도 간 구분을 모호하게 함으로써 연구와 시각적 표현의 새로운 영역으로 부상하는 '하이브리드 지도 그리기'의 가능성을 제안하였다.

결론 이 연구를 통해 여러 지도에서 흥미나 해학 등이 어떠한 방법으로 어떻게 기능하는지의 사례를 바탕으로 현대 지도와 해학의 결합 가능성을 살펴보았다. 그리고 지도란 '세상을 과학적이고 객관적으로 나타내는 것 '이라는 개념을 넘어 지도란 '고정적이고 안정된 것이 아닌 늘 새롭게 이루어지는 것'이라는 주장에 도달하였다. 이렇게 본다면 기존의 지도 개념이 무한정 넓어 질 수 있다는 난점도 있지만, 새로운 관점으로 지도 그리기의 연구 대상과 범위를 넓히는 데에 큰 기여를 할 수 있을 것이다. 더불어 본 연구에서는 새로운 시각 표현으로서의 실험적(대안적) 지도 그리기 방식을 제안하였다.

주제어 해학, 지도, 맵핑, 커뮤니케이션, 실험적 지도, 시각표현 방법

*교신저자: 이재원 (chaewlee@swu.ac.kr)

이 논문은 2017학년도 서울여자대학교 교내학술연구비의 지원을 받았음.