

**民畫의 構成要素에 關한 研究**

**A Study of the Structural Elements of Icons through MINHWA in Lee Dynasty**

**吳 勳 在**

홍익대학교 조형대학 광고디자인과 부교수

Associate Professor of Dept. of Visual Art College, Hong-ik Univ.

1. 서론

- 1-1. 연구의 목적 및 필요성
- 1-2. 연구의 내용 및 방법
  - (1) 연구의 내용
  - (2) 연구의 방법 및 제한사항

2. 본론

- 2-1. 거레그림의 정의
- 2-2. 거레그림의 특징과 인간심리기제로서의 관념시
  - (1) 거레그림의 특징
  - (2) 인간심리기제로서의 관념시
- 2-3. 거레그림에 나타난 영상기호의 구성
  - (1) 화면구성의 시간과 공간의 무규정성
  - (2) 의미의 구어성
  - (3) 특징 최대화 법칙성

3. 결론

참고문헌

We are in the process of the deepening of the informationalized society. Such a phenomenon(of deepening of the informationalized society) means that human being is surrounded by a linguistic or semiological environment instead of realistic experience. And it is concerned with the visual design composed by the visual languages and semiotics of Arts. Because the visual design is a kind of the linguisticsmion using the visual formation.

This phenomena necessarily brings the expansion of the quaty of information and accompanies the simplification of messages. Therefore when we apply the simplicity resulting from the ideality of KYEORE painting(the folk Art of Korea), it can be cotribute to those who should be in the center of semiological environment more deeply as a source to maximize the effect of communication,which is the conclusion of this study.

In sort, the characteristics of our KYEORE painting is the ideal expression.

There are found not a few problems such as the depiction of forms,the perspective representation, the chiaroscuro, the expression of material if we evaluate them from the western formative viewpoint. But the depiction of the fact is less direct than the ideal expression itself, is likely to be much complicated, and can be far away from the world of reality. Because it is just the first step for satisfying the ideal images in man.

In the composition of KYEORE painting is dominated by the rules nonprescription of time amd place, colloquialism of the meaning, distinction maximization.

They are all the compositive characteristics resulting from the ideality. If these characteristics are modulated intelligently to the current thoughts, they will help to build the new visual communication system of Korea which has more direct and fast absorption force.

### 1-1. 연구의 목적 및 필요성

우리나라 거레그림(民畫)이 언제부터 민간인의 생활에 밀접하게 관련을 갖기 시작했는가에 대해서는 학자들마다 주장이 다르지만, 오늘날 남아 있는 유물들의 대부분은 조선시대의 것들이다. 그러므로 조선시대의 시대적, 사상적 배경이나 사물을 관찰하고 표현하는 당시 사람들의 방식을 연구하는데는 이보다 더 중요한 단서들은 없다고 말해도 과언은 아닐 것이다.

거레그림은 당시 고급문화의 수용계층, 말하자면 양반이나 도화원(圖畵院) 출신의 화원들에 의해 그려진 것이 아니고, 서민들에 의해서 제작된 것들이어서 매우 거칠고 치졸한 표현물이 적지 않다. 그러나 그들에 의해 제작된 결과물이기에 오히려 더욱 꾸밈없는 진솔함과 작위성이 없는 투명성과 자연스러움이 깃들어 있다고 말할 수 있다.

거레그림의 특징은 서양의 미술에서 사물을 표현할 때 중요시되는 원근감, 재질감, 명암처리, 운동감, 덩어리감 등의 사실적 소묘에서 발견할 수 있는 것이 아니라, 이들을 암시할 수 있는 것, 혹은 이들의 차원을 오히려 벗어나버린 관념적 표현에서 찾아 볼 수 있다. 서양의 회화가 일반적으로 인간의 관념을 불러일으킬 수 있는 단서들의 교묘한 조합의 결과물이라면, 우리의 거레그림은 관념 그 자체의 표현이다. 그러므로 인간의 지각심리에 가장 밀착된 표현의 결과물이라고 말할 수 있다. 이 말을 뒤집어 표현한다면, 거레그림을 살펴보는 일은 인간의 지각심리에 접근하는 일과 무관하지 않다는 것이다.

이러한 현상은 오늘날 시각언어, 다시말해서 영상기호를 구성하는 시각디자이너에게나 또 이를 활용하는 커뮤니케이터, 마케터들에게 강한 시사점이나 암시점을 제공할 수 있다. 왜냐하면 인간에게 투여되는 각종 자극들은 기계처럼 동일한 반응을 가져오는 것이 아니라 인간심리의 메커니즘 속에서 어떻게 정보처리가 되는가에 따라 각각 달라질 수 밖에 없는, 다분히 심리적인 요인의 지배를 받기 때문이다. 말하자면 거레그림의 구성요소나 표현방식에 대한 연구는 인간심리 속에서 이루어지는 정보처리과정에 대한 연구와 연계되어 있으며 특히 우리의 그것과 강하게 결속되어 있다고 말할 수 있다.

이는 좁게는 한국인의 조형상의 심리패턴을 관찰하는 일이며, 보다 넓게는 인간 일반의 조형상의 심리패턴을 관찰하는 일에 관련되는 일이다.

오늘날 우리나라를 포함한 대부분의 선진국가들은 정보화 사회에 접

어들고 있거나 이미 진입하여 있다. 정보화사회는 정보량의 절대증가와 보다 신속하고 다양한 매체의 개발이라는 특징을 가지고 있다. 이는 정보를 수용하는 한 개인에 있어서는 커뮤니케이션이 점점 더 복잡해지고 단위 시간에 투여된 양을 수용하기 어려운 한계를 체험하도록 강요하고 있는 현상들이다. 그러나 이 문제는 단순히 수용자에게만 한정된 문제는 아니다. 메시지를 송출하고자 하는 영상기호 제작자이거나 커뮤니케이터 일반도 마찬가지이다. 왜냐하면 수용자에게 소화되기 어려운 메시지의 송출이란 의미가 전혀 없기 때문이다. 그러므로 정보화사회로의 진입정도가 심화되면 될수록 커뮤니케이션을 위한 기호 그 자체는 오히려 단순성을 채택할 수 밖에는 없게 될 것이다.

이렇게 보면 우리의 거레그림은 치졸하고 거친 것이 아니라 이 속에 우리들이 앞으로 추구해나가야 할 암시적, 시각적요소들이 산재해 있는 보고(寶庫)라고 말할 수 있다.

우리나라도 지난 1985년 경부터 이미 10년 가까이 정보화사회의 징후들을 체험해왔고 지금은 상당 정도 깊숙하게 진입하여 있다. 앞으로 이는 더 심화될 전망이고 이러한 방향성에 회의적인 시각을 가지고 있는 사람은 아무도 없다. 그렇다면 정보를 구성하는 기호의 문제 역시 방향성이 정해져 있다고 볼 수도 있다. 즉 기호는 점점 단순한 방향으로 구성될 것이라는 점이다. 어떤 시각요소가 관념을 암시하거나 촉발하는 단서가 아니라 그 자체일 때 단순성이 증가한다는 관점에 서게 된다면 거레그림은 앞으로 다가올 시대를 위해서도 탐구되어야 대상으로 떠오르게 된다.

우리는 조선시대부터 이미 이러한 조형상의 특징이 강한 거레그림을 가지고 있다. 멀게는 한일합방 이후, 짧게는 해방 이후 우리는 서양식 디자인에 너무 편재된 의식을 가짐으로써 우리의 가장 큰 강점이라고 할 수 있는 이러한 요소들을 잃어버리고 있었다. 그러나 이제 우리 문화의 전통적인 패턴을 찾는다는 관점에서, 또 커뮤니케이션 변천추이라는 관점에서 거레그림에 대한 연구의 필요성은 부각되어야 한다. 커뮤니케이션 단순화를 위한 기호의 재구성을 어떻게 할 것이며, 할 수 있는가에 대한 시사점을 우리의 거레그림은 제공해줄 수 있다고 믿는다. 본 연구의 목적은 그 시사점을 구체화하고 학문적인 근거를 가지고 논거함에 있다.

### 1-2. 연구의 내용 및 방법

#### (1) 연구의 내용

거레그림이 가지고 있는 여러가지 특징들을 살펴볼 것이다. 그리고 이들이 인간심리의 매커니즘과 어떤 상관관계를 가지고 있는가를 밝혀려고한다.

만일 이들 사이에 패턴화된 어떤 상관관계가 있다면, 거레그림이 가지고 있는 특징들이야말로 인간지각심리에 가장 밀착된 기호체계를 구성할 수 있는 단서가 될 것이다.

가설은 이렇다. 거레그림이 가지고 있는 메시지 송출을 위한 시각적 기호성, 무기교의 천진난만성, 치졸성 등이야말로 인간이 가지고 있는 지각심리의 본질에 근접해 있을 것이며, 이는 고금문화에 습합되어 있거나 어떤 개인의 특수한 학습정도 그 이전의, 인간이기 때문에 지닐 수 밖에 없는 원초적인 심리문제와 만나게 되는 패턴일 것이라는 점이다.

따라서 본 논문의 주요내용은 거레그림의 특징, 인간지각심리와의 상관관계, 정보화사회에서 지향해야할 바람직한 기호체계의 구성방향 등이 될 것이다.

## (2) 연구의 방법 및 제한사항

문헌연구를 통하여 거레그림을 분석, 조사하여 그 유형별 특성을 탐색하려 한다. 그리고 그러한 특성들과 거레그림에 등장하고 있는 각종 자연물 및 인공물들이 그 실제적 모습과 어떤 차이점을 가지고 있는가를 견증으로써 관념적 표현의 세계를 밝힌다.

연구의 범위는 디자인 전반에 걸쳐 다루지 않고, 영상기호 즉 시각언어(그래픽 디자인)로 한정한다.

## 2. 본론

### 2-1. 거레그림의 정의

거레그림은 대체적으로 민화(民畵)라는 말로 불리워지고 있지만 이에 대한 정의는 오늘날 그렇게 명확하지 않다. 김철순은 민화란 무엇인가라는 글에서 순수한 민화란 한국회화사의 주류에서 벗어난 비전문적인 화공(畵工), 장인(匠人)들이 대중의 그림에 대한 욕구를 채워주기 위해 멋대로 그린 어수룩하고, 소박하고, 꾸밈없는 허드레 그림, 그리 대단치 않은 그림을 가리킨다. 라고 말하고 있고<sup>1)</sup>, 김호연은 '우리 거레의 미의식과 정감이 가시적으로 표현된 옛 그림'<sup>2)</sup>이라고 말하면서 민화라는 말은 야나기 무네요시(柳宗悅)가 1959년에 민예지 8월호에 발표한 不思議한 朝鮮 民畵라는 글에서 처음 사용한 용어로서 일본의 오오쓰에(大津繪)에 견주는 말이기 때문에 적합하지 않으며 거레그림이라고 불러야 타당하다는 주장을 펴고 있다.

한편, 이우환은 그의 저서 이조의 민화에서 정통화와 민화를 구분하는 행위자체에 회의감을 강하게 드러내면서 이들을 총체적으로 조망해야한다

는 입장을 견지하고 있다. 그는 흔하게 일컫는 민화를 생활화라 칭하고 이 안에서 회화로서 뛰어난 것을 재발견, 재편성한다는 일이야말로 이조 회화 재평가 작업에 있어 진정 시급하고도 불가결하다고 주장하고 있다.<sup>3)</sup>

이상의 주장점들을 종합하여 볼 때, 거레그림(민화)에 대한 용어의 통일이나 일치된 개념은 아직까지는 형성되어 있지 않다고 말할 수 있다. 그러나 이들이 회화, 거레그림, 민화, 생활화, 혹은 속화(俗畵) 등, 어떤 명칭으로 불리우든 대체적으로 다음과 같은 견해에 동의하는데 난제는 없다고 본다.

- 중국의 정통화의 화관이나 화법에 준하지 않거나 문인화가 아닌 그림.
- 낙관이 없고 유형적이며, 감상화가 아닌 생활화.

앞으로 본고에서는 이와같은 개념적 정의를 가지고 거레그림이라는 용어를 사용하고자 한다.

### 2-2. 거레그림의 특징과 인간심리기제로서의 관념시

#### (1) 거레그림의 특징

일반적으로 모든 사물이나 현상의 특징은 그것과 견줄 수 있는 어떤 대상이 있으며 그것과의 차이점을 부각시킴으로써 드러나게 된다. 거레그림의 특징을 말할 때도 어떤 기준이 되는 대상을 상정하지 않을 수 없다고 보았을 때 말할 필요도 없이 그것은 고금문화의 창출자와 소비자계층이 선호하였던 정통화일 것이다. 이렇게 본다면, 거레그림은 대체적으로 작품으로서 완성감이 떨어지고, 어수룩한 치기가 있으며 소박하며 꾸밈없는 특징을 가지고 있음을 부인하기 어렵다. 왜냐하면 만일 이들이 정통적인 화론이나 기법에 따랐다면 이러한 분류 자체가 의미를 잃어버릴 것이기 때문이다. 이는 거레그림 자체를 회화사 전체 속에 포함시킬 것인가 아닌가와는 별개의 논의가 될 것이다.

앞서 논의된 바와 같이, 김철순은 어수룩하고 소박하며 꾸밈없는 허드레 그림이라는 그의 개념적 정의 속에 이들의 특징을 단적으로 포함시키고 있으며, 조자룡도 그의 "민화입문"이라는 저술 속에 원화풍을 고금민화, 순수한 민화풍을 저급민화로 구분함으로써 이러한 특징들을 암시하고 있다.<sup>4)</sup> 김호연은 일정한 주제가 되풀이 되면서 도식화된 화면의 구성 형식으로서의 유형화를 그 특징으로 들면서 민중의 생활 목적이 그림의 주제와 형식을 선택하고 거레그림은 그에 적응하는 생리를 지녀왔다고 주장하고 있다.<sup>5)</sup>

이러한 내용을 전체적으로 요약하면, 거레그림은 민중의 생활 속의 그림

1) 김철순 책임감수: 한국의 마-8, 민화, 중앙일보사, P.189, (1992).

2) 김호연: 한국민화, 경미문화사, P.230, (1980).

3) 이우환: 이조의 민화, 열화당, PP.13-16, (1982).

4) 김철순 책임감수: 전제서, P.188.

5) 김호연: 전제서, PP.230-232.

7/4 이기 때문에 그들의 욕구충족수단 이상의 질을 요구하지 않았던 그림으로서, 소박하며 꾸밈없고 치기가 있으며, 오랜 세월 동안 반복된 제작을 통하여 유형이 형성된 그림이라고 그 특징을 말할 수 있을 것이다.

(2) 인간심리제로서의 관념시

관념이란 대상을 나타내는 심리내용, 혹은 심리현상, 즉 의식의 내용으로서 주어진 모든 현실적이거나 공상적인 대상을 의미한다.<sup>6)</sup> 그림1에서 보여주는 도형은 의심할나위 없이 육면체로 보이고 있다. 그러나 우리는 뒷면에 감추어져 있는 세 개의 면이 없을 수도 있는 현실을 상상해 볼 수 있다. 이와같은 가리워진 부분에 대한 논리적 완성을 루돌프 아른하임은 지각표상부분이라고 부르고 있다.<sup>8)</sup> 어떤 대상에 대한 관념상은 관찰만으로 형성되어지는 것이 아니라 인지와 밀착되어 있음을 이 보기는 보여주고 있는 셈이다.

한편 그림2의 독수리와 땡컨은, 몸은 비록 정면을 향하고 있지만 부리는 측면을 향하고 있다. 그러나 올빼미의 그것을 그렇게 표현하려고 하는 사람은 흔치 않을 것이다.

이들 보기를 통해서 우리가 판단할 수 있는 일은, 일반적으로 사물이 그것으로 인지되기 위한 특징을 가장 극명하고 편하게 드러내는 시각(視角)이 있을 수 있으며, 우리의 심리제로서의 관념상은 대상의 구체적이고 특수한 순간의 포즈가 가지고 있는 특징과는 상관없이 이미 관찰 이전에 학습과 생득적 심리요인의 영향을 받아 어떤 모습으로 내재되어 있다는 점이다.

대상에 대한 이와같은 내재된 관념상과 구체적이고 현실적으로 눈 앞에 제시되어 있는 실제적 모습과의 상관관계는 우리에게 중요한 시사점을 제시할 수 있다. 예를 들어 그림3의 도형은 직사각형으로 보인다. 그러나 이것은 직육면체에 대한 특수한 시각의 실제적인 모습일 수도 있다.

이 보기는 어떤 시자극이 아무리 실제험적인 것이라 할지라도 우리의 관념상과 일치점을 상실하면 다른 모습으로 지각될 수도 있음을 보여주고 있다.

이렇게 본다면 각종 시각물의 표현을 통해 구현되는 영상기호들은 제작자 자신은 물론 그것을 관찰하는 감상자가 가지고 있는 관념(Reality)과 물질적 실제(Fact)의 교묘한 합작품임을 알 수 있다.

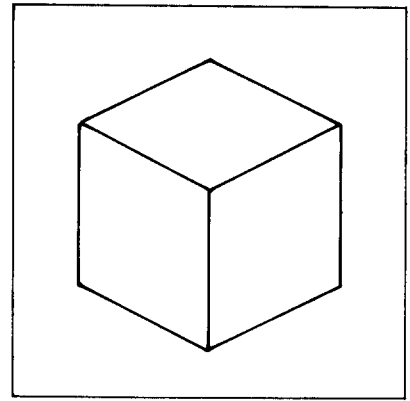


그림1

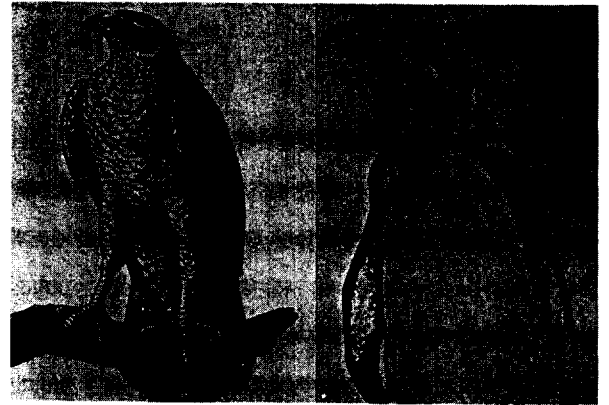


그림2: 독수리와 땡컨

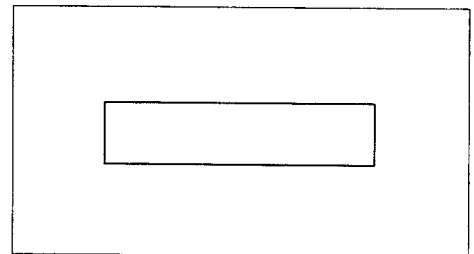


그림3

6) 민중서관편집부: 철학소사전, 현음사, P.22, (1983).  
 7) 이희승: 국어대사전, 민중서관, P.274, (1971).  
 8) 루돌프 아른하임, 김춘일역: 미술과 시지각, 홍성사, P.66, (1982).

그림4는 이에 대한 좋은 보기가 될 수 있다. 이 그림에는 두 개의 시각(視  
 刻)이 공존하고 있다. 하나는 키 비주얼로 등장하고 있는 컵에 손가락을  
 대고 있는 손을 보고있는 시각이고, 또 하나는 우측 모델을 비롯한 카피  
 들이 정렬되어 있는 정면의 시각이다. 그러나 현실적으로 한 시각에 둘  
 이상의 사물의 모습을 동시에 관찰할 수 있는 사람은 아무도 없다. 그림  
 에도 불구하고 이 광고작품이 이상하게 보이지 않는 까닭은, 이러한 영상  
 기호들이 심리적으로 내재된 관념을 가지고 사물이나 현상을 보는 방식  
 으로서의 인간의 관념시와 이 작품이 드러내고 있는 시지극 사이에 어떤  
 일치성을 가지고 있기 때문이라고 밖에 해석할 도리가 없다. 우리가 논하  
 고자 하는 거레그림에서는 이러한 사례를 수 없이 관찰할 수 있다. 왜냐  
 하면 우리 한국인의 미의식을 형성하고 있는 태도의 평가구조가 관념시  
 와 대관시(大觀視)이기 때문이다.<sup>9)</sup>



그림4: 시간의 통시성을 보여주는 광고물

### 2-3. 거레그림에 나타난 영상기호의 구성

아놀드 하우저(A. Hauser)는 고급예술작품이 가지고 있는 공통점을 다음  
 과 같이 정리하고 있다. 그들은 다양한 유형을 제시하고 있고 서로 자유로  
 우며 제약을 받지 않을 뿐 아니라, 서로 무관한 상태에 있고, 그리고 그들  
 은 유일무이한 존재물들이며 자동적으로 반복되고 기계적으로 제조될 수  
 있거나 상투적으로 사용될 수 있는 구조를 포기한 것들이라는 것이다.<sup>10)</sup>

이 말은 고급 예술작품이 가지고 있는 영상기호적 요소나 구조들이 바  
 라보는 방식으로서의 인간의 관념시를 뛰어넘는 어떤 것이라기 보다는,  
 그 세계의 가장자리에 위치하고 있을 가능성을 강하게 시사하고 있다. 왜  
 나하면 바라보는 방식을 벗어나면 그것은 이미 우리 인간에게 무의미한  
 시각물이 되어버릴 것이고, 그 내부의 중핵적 위치를 접하게 되면 그 순  
 간 유일무이하거나 독창적인 것이라기보다는 대중적 유형을 좇을 수 밖  
 에 없을 것이기 때문이다.

이렇게 본다면, 우리의 생활 속에서 욕구충족수단 이상의 질을 요구하  
 지 않았고, 소박하며 꾸밈없고 치기(稚氣)가 있고, 오랜 세월 동안 반복된  
 제작을 통하여 유형이 형성된 그림으로서의 거레그림은 바라보는 방식에  
 가장 충실한 영상기호의 특징을 매우 강하게 가지고 있다고 말할 수 있  
 다. 다시말한다면 관념시에 가장 충실한 표현방식을 택해왔다고 말할 수  
 있게 된다.

조선시대로부터 상대로 시대를 거슬러 올라가면 갈수록 그들의 조형  
 물에서 발견 가능한 이러한 표현방식은 인간 심리의 기본적인 매커니즘  
 과 조우한다.

9) 오근재: 한국인의 미의식의 정형에 대한 종교사적 접근.

현대논문집 인문사회과학편 제25집, (1993).

10) Arnold Hauser, 최성만, 이병진역: 예술의 사회학, 한길사, PP.200-208, (1987).

그림5,6,7에서 확인할 수 있는 것처럼 실체를 지각할 수 있는 최소한의 특징들만이 이들의 구조를 형성하고 있다. 이러한 사례들은 상형문자의 발생초기의 갑골문자라든가, 이집트 시대의 각종 부조에 이르기까지 그 수를 헤아릴 수 없을만큼 많다. 시대를 선대로 소급하면 할수록 이러한 조형물들을 쉽게 만날 수 있음은 무엇을 말해 주고 있는 현상일까?

이에 대한 답은 말할나위도 없이 인류 문화가 발달하고 인지구조가 복잡해져감에 따라 각종 영상기호의 개발과 그 해석범위가 확장되어왔다는 엄연한 사실과 더불어, 그럼에도 불구하고 우리 인간에게 가장 손쉬운 해석 및 수용의 단서는 여전히 이들 원시림 속에 숨어 있다는 두 가지 사실이 우리에게 던져주는 시사점이다.

조선시대의 거레그림 속에는 마치 고생대의 활화석인 은행나무와 같이, 인간의 기본적인 심리적 메커니즘으로서의 관념적 표현이 생생하게 현실로 남아 있다. 그 속에 숨어있는 우리 고유의 관념적 지각패턴은 각종 표현의 유형 속에 깃들어 있을 것이다. 그 구성요소와 패턴을 분석해 보는 일은 바로 우리 자신의 관념의 세계를 해부해 보는 의미있는 일이라고 생각한다.

(1) 화면구성의 시간과 공간의 무규정성(無規定性)

평면 위에 표현되는 공간에 대해서 우리는 일반적으로 두 가지 방향을 말할 수 있다. 하나는 관찰자가 느끼는 깊이지각에서 오는 공간감이고, 또 하나는 그 그림을 제한하는 경계로서의 외곽선과 그 외곽선 밖으로 계속 연장될 수 있는 횡적인 공간감이다. 물론 깊이지각은 물감을 받아들이는 바탕으로서의 평면까지의 거리와는 무관하며, 횡적인 공간 역시 화면의 가장자리로 제한되는 법은 없다.

화면 위에서의 깊이지각의 경우, 그림8에서는 전면에 놓여있는 한 장의 디스켓이 바탕과 어느 정도 떨어져 있는지 분명하지는 않으나 이를테면 도형과 바탕 사이의 깊이를 10mm라고 가정했을 때, 바탕이 이 도형과 전체적으로 일정한거리를 유지하고 있는 듯이 보인다.

그러나 그림9의 경우에는 몇 단계의 깊이감을 느낄 수 있다. 그림8이 물감을 받아들이는 바탕(여기서 편이상 종이라고 하겠다)의 전면에 위치한 표현 대상 사이에서 느낄 수 있는 비교적 일정한 거리감을 보여주고 있다면, 그림9에서는 감상자의 거리지각에 갑자기 혼란이 오게 된다. 검은 사각형과 회색의 사각형 이에서 느껴지는 거리만큼 회색 사각형과 종이바탕까지의 거리도 동일하다고 느낄 수도 있고, 또 회색 사각형의 뒷 부분의 종이 바탕은 공간의 무한한 깊이와 연결되어 있다고 느낄 수도 있기 때문이다.

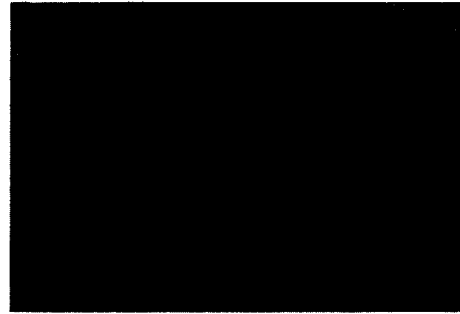


그림5  
경주 계림로30호분 출토  
흑긴 향아리  
부분도(신라)  
국보6.참지/보기



그림6  
울주 삼평리출토  
동물무늬 흑긴 향아리  
부분도(신라)

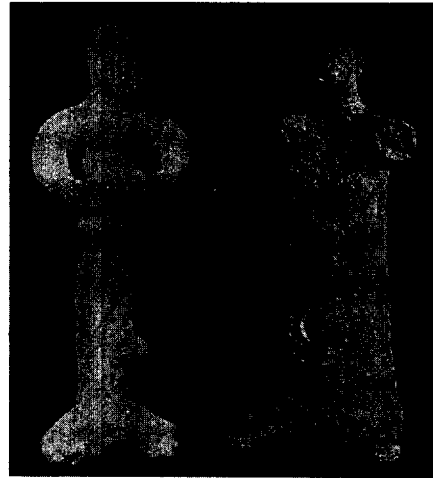


그림7  
신라시대의 토우의 보기

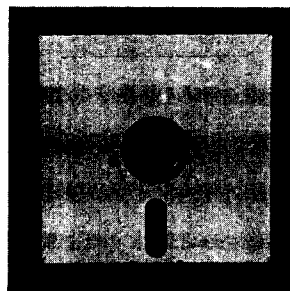


그림8: 거리지각단서-1

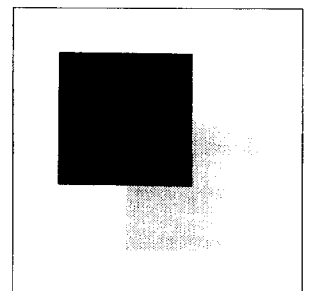


그림9: 거리지각단서-2

겨레에서는 이러한 한정되지 아니한 공간을 수 없이 발견할 수 있다. 그림10의 화조도(畫鳥圖)나 연화도,산수도는 이에 대한 좋은 보기들이다.

겨레그림에서의 열란공간은 깊이 뿐만 아니라 횡적으로도 똑 같은 원리가 적용되면서 그것이 표현된 시각(時刻)과 밀착되어 있다고 판단된다. 왜냐하면 시간과 공간은 이분법적인 설명이 가능할지는 모르지만 분리 불가능한 속성을 가지고 있으며, 우리에게 보여진 어떤 공간적 면모는 특수한 시간의 절편에서 이루어진 것이고 시간이 누락된 절대공간이 존재할 수 있거나 공간이 배제된 절대시간이 존재할 수 있는 것은 아니기 때문이다.

이러한 논리에 동의한다면, 공간의 무규정성은 시간의 무규정성, 즉 시간의 동시성과도 무관할 수 없다는 점에도 동의할 수 있게 될 것이다. 풀어말하자면 단 하나의 관찰시각(觀察時刻)만이 존재하는 통상적인 화면구성의 한계를 뛰어넘을 수 있음이다. 그림11은 이에 대한 단적인 겨레그림의 보기이다. 이 그림의 키 비주얼인 호랑이를 보는 시각(時刻)은 하나가 아니다. 호랑이를 정면에서 본 시각, 호랑이 등(背) 부분을 내려다본 두번째 시각, 그리고 호랑이의 뒷다리 부분부터 꼬리부분에 이르는 측면을 보고 있는 시각 등, 어림잡아 세 개의 시각이 한 화면에 공존하고 있다. 소위 시간의 동시성(同時性)이 이 화면구성의 바탕을 이루고 있는 것이다. 겨레그림에서 시간과 공간의, 동전의 앞뒤와 같은 무규정성은 이렇게 해서 이루어지고 있다. 이는 사진기로 기록한 결과물을 보는 현상과 같은, 즉 서양미술에서의 소묘적 관점을 가지고는 도저히 이해할 수 없는 겨레그림만이 가지고 있는 관념적 구성의 중요한 특징이다.

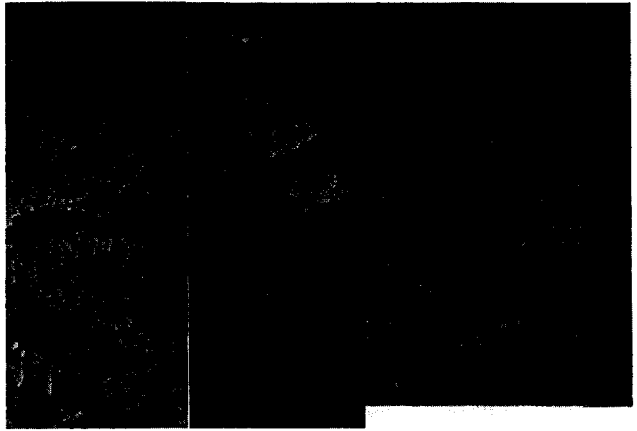


그림10: 화조도, 연화도, 산수도



그림11: 호작도

## (2)의미의 구어성(口語性)

겨레그림이 가지고 있는 중요한 특징 중의 또 하나는 화면구성에서 느껴지는 구어성이다. 문어가 구어를 포함한다는 넓은 의미가 아닌 좁은 의미를 차용한다면, 구어가 문어와 구별되는 가장 큰 특징은 약호(Code)를 생략한 채로 기표(Sa)를 중요한 수단으로하여 기의(Se)와 지시체(Ref)를 나타낸다는 점이다.”<sup>11)</sup>

이 말에는 정확한 문법적인 틀, 어순 등으로부터 자유로울 수 있을 뿐만 아니라 여기에 화자의 감정이입이 가능하다는 의미도 포함되어 있다.

겨림에서는 화면의 문어적 요소가 과감하게 생략되어 우리 앞에 나타남으로 해서 매우 강렬한 메시지나 이미지를 드러내고 있다. 이는 문어의 ‘긴 세월’을 텍스트에서 보는 일이 아니라 마치 ‘긴~ 세월’로 발음하는 익명의 화자(話者)를 화면 가까이에서 느끼게 하는 일에 건주는 일이다. 이러한 보기는 겨레그림의 대부분이 그렇기 때문에 하나하나 그 실례를 예시할 수 없을 정도이다.

11) Bernard Toussaint, 문학로역/기호학이란 무엇인가.

1청하, P.22, (1991),/Saussure의 기호체계도 참조.



7/8 여기에서 겨레그림이 가지고 있는 구어적 의미구조를 종합적으로 정리해 보면 다음과 같다.

첫째는 표현대상의 크기는 의미의 상대성에 따르며 그 의미구조의 차용은 시간과 공간을 초월한다는 점이다. 그림 12는 중국의 시인 장계(張繼)와 두보(杜甫)의 시의 세계를 나타낸 그림이다. 의미구조는 계곡, 새가 깃든 소나무와 한쌍의 노루, 새와 범나비가 노니는 살구꽃나무 등이다. 그러나 이 그림은 근접자극(대상의 망막상)이 가지고 있는 과학적 근거를 철저하게 무시하고 있다. 가장 우리와 가까이 있다고 판단되는 계곡의 모습은 마치 소나무나 살구나무보다 멀리 떨어진 대상처럼 묘사되어 있을 뿐이다. 다만 화자가 말하고 싶은 내용만이 전면에 부각되고 있다. 다시 말하자면 대상이 지니고 있는 의미의 상대성에 걸맞는 각각의 크기를 가지고 있을 뿐인 것이다. 그러나 이 문제는 단순히 의미에 따른 상대적 크기에만 머물지 않는다.

만일 어떤 시각소재가 화자의 언어에 포함되어서 표현하고자 하는 의미를 보다 풍부하게 하거나 극대화시킬 수 있다면 그것이 어떤 시간 속에 있든지, 혹은 어떤 공간에 있어야 할 것이든지 언제든지 의미구조로 차용한다는 점이다. 십장생도는 이에 대한 좋은 보기이다. 십장생도란 학, 사슴, 거북, 물, 돌, 구름, 해, 불노초, 소나무, 산 등 장수의 상징물들로 구성된 겨레그림이다. 이들 시각소재들은 자연현상 속에 자연스레 위치지어질 수 있는 것도 있고 그렇지 못한 소재들도 있다. 특히 거북은 바다에 서식하는 동물이기 때문에 자연의 산천 속에 구성하기에 매우 난처한 대상임에 틀림없다. 그러나 그림13에서는 이 모든 것들이 원래 그러한 상태로 있었던 모습처럼 의미구조를 형성하고 있음을 관찰할 수 있다.

이렇게 본다면, 겨레그림은 메시지나 이미지를 드러내기 위한 화면구성이지, 화면구성을 통하여 의미를 암시하고자함이 아니라는 사실을 깨달을 수 있다. 만일 접근방식만을 통하여 논한다면 서양의 회화와 정반대의 제작 태도를 가지고 있는 셈이다.

둘째는 아무리 그 대상이 의미를 가지고 있다할지라도 일반적으로 유일무이한 의미구조는 형성하지 않는다는 점이다. 물론 예외가 전혀 없는 것은 아니지만 일반적으로 다른 대상과의 관계성 속에서 의미가 상호 보정될 수 있도록 구조를 형성하고 있음을 발견할 수 있다. 이를테면 화조도는 대체적으로 그 꽃나무나 새들이 위치하고 있는 바위나 괴석, 풍상에 시달린 나무그루터기, 언덕, 물 등을 바탕으로 하거나, 복수로 등장한 이들

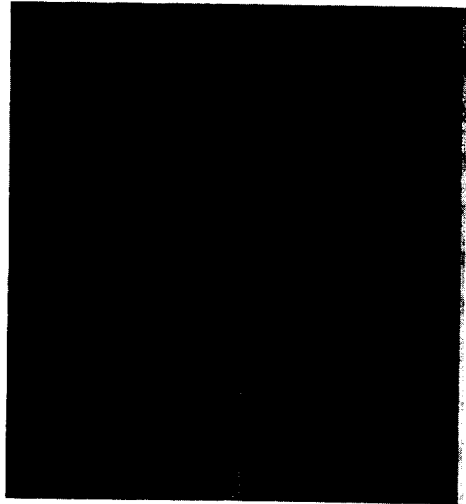


그림12  
한산사(寒山寺),  
행화촌도(杏花村圖)



그림13. 농채(農彩) 십장생도/18세기 말

이 상호 대응하도록 구성되어 있으며, 작호도(鶴虎圖)를 비롯한 각종 동물 화들도 까치와 호랑이, 소나무와 까치, 용두와 독수리, 각종 용과 구름 또는 파도와 의 대응성들을 쉽게 관찰할 수 있다. 이는 이야기 속에 등장하는 주인공과 주인공의 성격을 보다 극적으로 나타내기 위해 어쩔 수 없이 설정된 보조인물들처럼 보정적 시자극이 있음으로 해서 화자의 메시지를 보다 잘 드러나게 할 수 있다고 판단하였거나 아니면 모든 사물은 단독으로 존재할 수 없으며 상호관계 속에서만 진정한 의미를 발견할 수 밖에 없다는 인식, 혹은 이들이 제작자의 의식에 동시에 작용하였을 가능성을 배제할 수 없는 의미구조들이다.

구조의 틀을 이렇게 구성함으로써 메시지의 내용을 선명하게 가져가면서 한편 이미지의 폭을 넓히는 구어적 이중성을 겨레그림은 노리고 있다고 판단된다.

### (3) 특징 최대화 법칙성(最大化法則性)

겨레그림이 가지고 있는 영상기호의 구성에서 특기할만한 내용 중 세번째는, 대상의 표현에 일정한 법칙을 적용하고 있다는 점이다. 그것은 어떤 대상을 소재로 가져왔다 할지라도 그 대상이 가지고 있는 특징을 가장 극명하게 조망할 수 있는 방향과 각도이다. 겨레그림에서는 대상이 가지고 있는 이와같은 결정적인 특징을 포착하기 위해 관찰자의 시선을 한곳에 고정하지 않는다는 대전제를 일관되게 견지하고 있다. 이는 앞에서 논거된 바와같이, 시간과 공간의 무규정성에 그 바탕을 두고 있다. 말하자면 어떤 대상이 그것으로 관찰되고 인지되도록하는데 필요하다면 한 화면에서 수 개 혹은 십 수 개의 관찰점을 허용하고 있다는 것이다. 만일 이와같은 시간의 동시성이 허용되지 않는다면 어느 한 대상에 대한 최적의 관찰은 그 밖의 대상에 대한 극심한 왜곡현상을 불러올 것이다. 그림14와 15의 그림에서 우리는 이를 확인할 수 있다.

그림14의 책거리그림에서는 각각의 상자마다 소실점을 지니고 있어서 관찰시점이 소실점의 수만큼 이동되고 있음을 우리 자신이 느낄 수 있을 정도이다. 그림15에서는 전주시를 하늘에서 내려다보는 시각과 지상의 중심지에 위치해서 사방을 관찰하는 시각 등이 한 화면에 동시에 존재하고 있다.

겨레그림의 관찰을 통해서 우리가 결과적으로 얻어낼 수 있는 표현대상에 대한 특징 최대화 법칙성에 관련된 내용은 다음과 같이 정리될 수 있을 것이다.



그림14: 책거리 그림

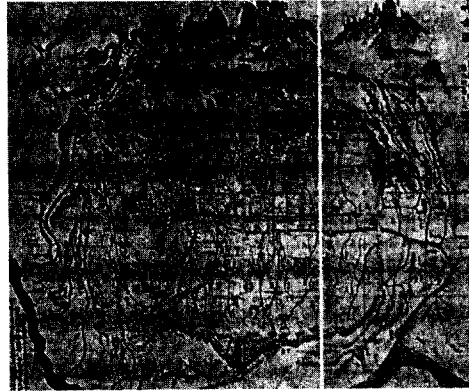


그림15  
전주도(全州圖)  
18세기 전기

- 1) 각종 꽃들은 그것이 화면의 위에 있는 아래에 위치하든 비스듬한 복각(伏角)의 관찰방향을 가지고 있다. 이는 인간이 꽃을 보는 가장 보편적이고 자연스러운 시각방향에 호소한 결과로 보인다.
- 2) 물고기와 각종 새의 부리를 포함한 머리부분의 묘사는 거의 대부분 측면상을 택하고 있다. 물고기나 새의 머리부분의 특성을 고려해볼 때 이 방향만큼 최적의 방향은 없기 때문이다. 몸통부분도 대체적으로 특성 표현을 위해 측면상을 택하고 있는데, 이러한 결과는 이들 대부분의 포즈를 두 가지로 한정하고 있다. 즉 정면을 향하게 하거나 고개를 뒤고 꼬아 돌리도록 하는 것이다. 그러나 때로는 극적인 동세를 나타내기 위해 정면상과 측면상을 복합하기도 한다.
- 3) 새와 물고기를 제외한 각종 살아있는 동물(사불상, 호랑이 토끼, 용 등)이 가지고 있는 얼굴 부분의 표현은 정면상이거나 30도-45도의 반측면상을 택하고 있다. 새나 물고기의 그것에 비해 이들 대상의 두상이구형에 가깝다고는 하지만 그 특징을 드러낼 수 있는 부분은 눈, 코, 입 등이 있는 얼굴 부분으로 제한된다. 이들을 다 보여주면서도 두상 전체의 외형을 드러내는 방향은 반측면의 관찰방향이 최적일 수 밖에 없다. 그러나 몸통의 경우, 인체는 정면상이고 다른 동물들은 측면상이기 십상이다. 이들 방향에서만 몸전체의 특징이 한 눈에 잡히기 때문이다. 이러한 결과는 인물상이거나 동물상이거나 대체적으로 정면을 향하고 있기 보다는 고개를 비스듬히 돌리도록 하고 있다. 얼굴에 대한 이러한 표현은 비교적 철저한 편이어서, 비록 측면으로 활동하고 있는 인물이라 할지라도 특수한 경우가 아니면 얼굴은 반측면상을 유지한다.
- 4) 인자하거나 상서로운 인물의 눈은 가늘고 가름하다. 이러한 표현은 동물의 경우에도 해당된다. 닭의 눈은 동그랗지만 닭과 닭은 봉황의 눈은 옆으로 가름하다. 그리고 입술은 두껍지 않고 약간 도톰한 편이며, 입의 길이는 코의 넓이 정도에 머문다.
- 5) 공포스럽거나 화난 인물, 혹은 동물상이 가지고 있는 눈은 동그랗거나 크게 뜨며 눈동자가 흰자위의 윗부분을 차지하거나 아니면 그 반대로 아래에 위치한다. 그리고 광대뼈가 나오고 입술이 두꺼우며 코가 크고 비장(코길이)이 인자한 사람에 비해 짧다.
- 6) 나비는 측면상이거나 평면상이기 십상이다.
- 7) 말은 특별한 경우가 아니면 대부분 측면상이다.
- 8) 동서남북을 다 그리려고 할 경우에는 관찰시점을 화면의 중앙에 위치시킨다.
- 9) 나무나 산, 바위 등을 제외하고는 원근을 표현할 때 중점을 피한다. 그

대신 화면에서의 상하관계가 멀고 가까움을 나타낸다. 그리하여 선택된 시각소재가 가능한 한 자세히 그 전체가 드러나게 표현한다. 다시말해서 관찰자의 시각을 고정시키지 않고 아래로부터 위를 향해 수평하게 이동하게 함으로써 모든 시각 기호들이 가지고 있는 특징들을 균등하게 보여준다.

10) 각종 나무나 화초는 표현된 평면적 넓이를 통해 볼륨감을 나타내고 산은 보다 작은 산을 계속적으로 중첩시켜 볼륨을 강조한다.

이상의 표현패턴은 모든 겨레그림에서 보편적으로 발견되는 특징들이다. 이는 인간의 지각상이 가질 수 밖에 없는, 특히 한국인의 바라보는 방식(Ways of Seeing)<sup>12)</sup>에 가장 적합하게 조율된 결과물이라고 판단된다. 왜냐하면 사물이 관찰되는 수 많은 시각방향 중에서 이와같은 관찰패턴을 택했다는 사실은 그 대상에 대해서 그렇게 보고싶다는 심리적 메커니즘으로서의 내재된 지각상을 가지고 있었다고 밖에 판단할 수 없기 때문이다. 한국의 겨레그림에 나타난 영상기호의 구성이 지니는 특성은 본질적으로는 시간과 공간의 무규정성이다. 그리고 그것이 바탕이 되어 의미의 구어성과 특징 최대화법칙성 등이 파생적 특징을 이룬다. 그러나 그 무규정성이라는 것은 한국인의 사물과 현상을 인식하는 바탕으로서의 관념적 사고에 근본을 두고 있다.

12) John Berger, 강명구역: 영상기호의 커뮤니케이션, 나남, pp. 77-98, (1990).

### 3. 결론

정보화사회의 특징을 요약하면, 경제적인 풍요로움, 교육기회의 확대, 전사회의 시스템화, 정보량의 절대증대, 미디어의 다양화, 사실의 세계보다 의사체험의 세계 형성 등을 들 수 있다. 이 중에서도 의사체험의 증대는 모의체험의 증대를 말하는 것이며, 이는 사실적 체험 대신에 언어적이거나 기호적인 환경에 인간이 놓이게 됨을 의미하고 있다. 여기에 시각언어 혹은 영상기호로 구성된 시각디자인이 관여한다. 왜냐하면 시각디자인이라는 것은 시각적인 형태를 빌어온 일종의 언어적 기호이기 때문이다.

그러나 앞에서 언급한 바와 같이 커뮤니케이션 복잡화과정은 필연적으로 메시지 단순화과정과 그 궤를 같이한다. 그러므로 거레그림의 관념성에서 오는 단순성을 도입하면 기호적인 환경에 점점 깊숙하게 둘러싸일 수 밖에 없는 우리들에게 커뮤니케이션 효과를 극대화시킬 수 있는 원자재로서 기여하게 될 것이라는 점이 본고의 결론이다.

우리의 거레그림이 가지고 있는 특징은 한 마디로 관념적 표현이다. 이들을 서양의 소묘적 시각을 가지고 평가한다면 형태의 묘사라든가 원근의 표현, 빛에 의한 명암이나 질감의 표현에 적지 않은 문제점들이 발견된다. 그러나 사실의 표현은 인간에게 내재된 관념상을 만족시키기 위한 단서에 불과하기 때문에 관념적 표현 그 자체보다는 덜 직접적이고 진실의 세계로부터 상당 정도 유리될 수 있으며, 더 복잡해질 가능성이 크다고 보는 것이다.

거레그림의 구성은 화면구성에 있어서 시간과 공간의 무규정성, 의미의 구어성, 특징 최대화법칙성들이 지배하고 있다. 이들 모두는 관념성으로부터 연원된 구성의 특징들이다. 이러한 특징들을 오늘의 시대감각에 슬기롭게 조율해 나간다면, 보다 직접적이고 빠른 흡수력을 가진 새로운 한국적인 영상기호체계를 구축해 나갈 수 있을 것이다.

또 하나, 우리가 가질 수 있는 기대는 이렇함이 외국의 어떤 사례로부터 차용이나 도입이 아니라, 바로 우리의 문화적 패턴의 복원으로 가능하다는 점이다. 그리고 비록 본 연구가 개인이 가질 수 밖에 없는 한계에 머문다할지라도, 이것이 적어도 새로운 관점이나 지식체계를 덧붙이거나 보완할 수 있는 근거가 될 수 있다는 점이다.

한국성의 복원으로 새로운 정보화시대에 걸맞는 영상기호체계를 가져올 수 있다는 기대는 커뮤니케이션분야에의 광범위한 활용 가능성을 열어줄 것이다. 앞으로의 시대는 문자언어적환경보다는 보다 즉각적이고 연속적일 수 있는 영상기호적 환경이 지배할 것이기 때문이다.

### 참고 문헌

- 김철순 책임감수/한국의 마-8, 민화, 중앙일보사, (1992).  
 김호현 /한국민화, 경미문화사, (1980).  
 민중서관 편집부/철학소사전, 현음사, (1983).  
 오근재/한국인의 미의식의 정형에 대한 종교사적 접근, 흥대논문집(인문.사회과학편) 제25집, (1993).  
 이우환/이조의 민화, 열화당, (1982).  
 이희승/국어대사전, 민중서관, (1971). 최순우편저/국보6(청자.토가2), 예경산업사, (1986).  
 Arnold Hauser, 최성만역/예술의 사회학, 한길사, (1987).  
 Bernard Toussaint, 윤학로역/기호학이란 무엇인가, 청하, (1991).  
 John Berger, 강명구역/영상기호의 커뮤니케이션, 나남, (1990).  
 Rudolf Arnheim, 김춘일역/미술과 시지각, 홍성사, (1982).