

●Keywords: Pattern, Image, Myth

1. 연구개요

이 연구의 목적은 한국 전통문양을 커뮤니케이션의 기본단위로 상정하기 위해 이들이 지니는 기호학적 의의를 고찰하고, 이미지를(Image) 중심으로 분류하여 전통문양의 현대화 작업에 기여하기 위함이다. 상기 목적을 달성하기 위해 본 연구팀은 한국 전통문양의 이미지 기호학적 고찰을 시도하고, 이에 근거한 분류 모형을 제시할 것이다.

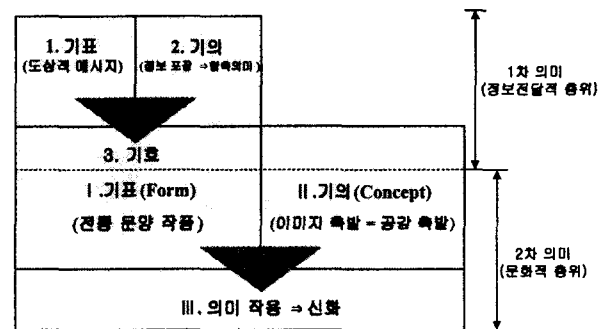
2. 이미지기호학적 고찰

기호학은 커뮤니케이션의 기본단위인 기호(Sign)를 체계적으로 연구하고 이들이 커뮤니케이션하는 방식과 그 기호들의 사용을 지배하는 규칙들을 체계적으로 연구하는 학문이다. 이미지 기호학이란 이미지(Image)를 기호학적으로 연구함을 말한다. 대개의 경우 이미지는 그림과 연결된다. 그림은 현대 기호학의 발전과정에서 미술사학, 도상해석학, 형태심리학의 지원을 받아 온 분야의 지배적인 대상이다. 또한 모든 시각기호에 공통적인 이유로 제기되는 지각현상, 도상성의 문제, 언어기호와 시각기호의 관계 등의 기본적인 문제를 제기하고 답을 얻어낼 수 있는 분석 대상이다.

문양이란 하나의 그림언어로 정의할 수 있다. 그림언어의 특징은 문자로써 사용하기 힘든 내용을 그림이라는 시각기호를 이용해 효과적으로 전달하는 기능을 가지고 있다. 문양의 발생 기원은 대부분 그 시대에 존재했던 물체, 생물, 자연환경을 배경으로 했기 때문에 문양에는 문자 언어와 마찬가지로 어떤 민족이 살아온 환경과 역사에 따라 고유한 특성이 투영되어 있다. 문양은 단순히 사물의 표현효과라는 외적 형식 이외에 상징적 의미를 가지고 있다. 이를 우리는 바르뜨(Bartes 1957)의 의미에서 1차 및 2차적 의미생성으로 해석할 수 있는 가능성을 갖는다. 바르뜨는 1차적 의미인 "기표+기의 = 기호"라는 소쉬르적 도식에 2차적 의미생성으로서 신화(Myth)의 단계라는 새로운 개념을 추가한다(김치수의 1996:131f). 신화란 의미화 과정을 통해서 텍스트와 실천행위에 걸로 드러나지 않지만 분명히 있는 새로운 상징체계가 만들어지는 것을 말한다.

기호학적으로 문양은 각종 상품에 상징적 가치를 부여하며 소비자에게 이미지를 촉발시키고 공감을 형성 구매유를 부추기거나 심미적 감상 행위를 가능케 한다. 문양으로 구성된 상품은 하나의 텍스트로서 기표와 기의가 결합된 기호이며, 이것은 다시 기표가 되어 이차적 의미, 즉 함축적 의미를 갖는다. 일차적 의미는 기표의 직접적이고 객관적인 의미인 외연적 의미인 반면, 이차적 의미인 함축적 의미는 일차적 의미와 연계된 문양 수용자의 자의적이고 주관적인 개입에 의해서 해석된다. 문양이 내포된 '기표로서의 문양의 신화적 해석을 하자면, 문양은 두가지 시점에서 고찰될 수 있다. 하나는 정보 전달적 층위의 마지막 항이고, 다른 하나는 문화적 층위의 첫 번째 항이다. 전자의 경

우 의미(sens)라 부르고, 후자의 경우는 형식(form)이라 부른다. 또한 기의에 대해서는 개념(concept)이라고 한다. 신화의 단계에서는 1항의 기표가 정보 전달적 층위의 기호가 되며 2항의 기표와 함께 3항의 의미작용을 가능하게 한다. 이러한 삼각관계를 정리하면 다음과 같다.



【표1】 1·2차 의미 생성 과정

1차 의미를 생성하는 정보전달적 층위에서는 기표→기의→기호의 관계가 2차 의미를 생성하는 문화적 층위에서는 기표(1차 의미 단계의 기호)→기의→의미 작용 순으로 이루어진다. 여기서 의미작용은 신화 그 자체라 할 수 있다. 이 경우에 정보 전달적 층위의 기표와는 반대로 시각기관인 눈으로 지각되며 감각적 현실을 반영함으로써 풍부한 의미를 가지고 있다. 바르뜨에 의하면 신화는 커뮤니케이션의 한 체계이기 때문에 하나의 대상이나 개념이 아니라 【표1】에서 보여진 바와 같이 의미작용 (Signification)의 한 양식이라는 것이다.

신화단계의 의미작용은 기호 수용자들이 공유하고 있는 문화적 코드에 의해서 결정되는데, 어떠한 코드(Code)를 사용하는가의 문제는 텍스트(Text)가 놓여진 시간과 공간, 그리고 수용자의 문화적 형성에 좌우된다. 이는 언어적 텍스트와 마찬가지로 이미지에도 해당이 되는데, 이 두 가지는 상호보완적이다. 그러나 이것은 이미지가 텍스트를 설명하는 방식으로 이루어진 다기보다는, 텍스트가 이미지의 내포적 잠재성을 증폭시킨다. 다시 말해 이미지의 외연적 의미를 확인하는 것에서 그치는 것이 아니라, 이미지의 내포적 의미를 새로이 읽어내는 것이다. 이러한 논리를 한국문양에 적용하면, 문양이 구성하는 이미지는 문양 그 자체와 그 문양이 포함된 거시적 텍스트인 각종 제품들의 이미지도 포함할 수 있다는 논리이다. 우리가 세우려고 하는 한국 전통문양의 이미지 기호학은 바로 신화적 입장에서 그 문양과 문양이 포함된 문화적 산물과 이에 대한 기호 수용자의 의미작용을 그 대상으로 한다. 따라서 위에 논의한 이미지 기호학의 논리에 따라 한국 전통문양의 분류가 우선 되어야 한다.

1) 임지룡 · 김영순(1999:142f.)에 따르면 시각기관의 지각행위는 지각-인지-행동체계의 연속성에서 파악해야 하며, 이 연속성은 의미작용과 기호작용의 통합을 가져온다고 한다.

3. 한국 전통문양의 분류체계

한국 전통문양의 분류는 대부분 기록물 혹은 유물에서 나타나는 문양을 그 대상별로 정리한 것이다. 보통 그 대상별 분류는 문양 중 사용 빈도수가 높은 문양별로 묶는 방법과 상징체계에 의해 분류하는 방법, 이의 혼합형과 과거 유물에서 문양을 찾아보고 이를 같은 카테고리 묶는 방법이 사용되어져 왔다. 안상수의 경우는 문양을 크게 12개로 분류했으며, 김덕환, 정명지 등 웹상에서는 대상별로 묶어 동물, 기하, 식물 등의 대분류 방법을 사용하였다.

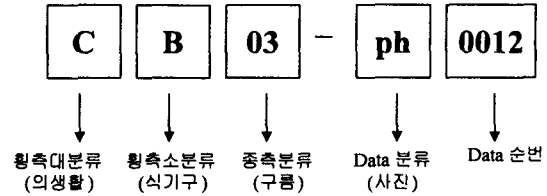
그러나 기존 분류에서는 한국 전통문양의 현대화된 문양을 정리하는데 큰 기여를 하고 있지만 문양 및 문양을 포함한 거시적 텍스트의 이미지 연구에 한계를 가지고 있다. 이미지 연구에 있어서는 2절에서 논의한 신화적 단계에 초점이 놓이므로 문양이 가지는 상징적 이미지보다는, 기호 수용자의 의미작용을 가능하게 하는 수용자의 심성에서 일어나는 이미지가 강조된다. 따라서 한국 전통문양이 어디에 장식되어 있는가가 중요하다. 우리가 제시하는 분류는 이미지 기호학의 요구에 따라 횡렬에는 문화와 관련된 의·식·주 생활에서 나타나는 도구를 대분류 항목으로, 종렬에는 기존 분류를 항목으로 제시할 것이다. 이미지 기호학적으로 보자면 종렬에는 1차적 의미생성의 1항이 될 수 있는 기표(I)로서의 문양을 제시하고, 횡렬에서는 2차적 의미생성의 1항이 되는 기표(II)로서의 문양의 거시적 텍스트가 제시된다. 종렬과 횡렬이 만나는 부분에는 한국전통문양이 나타나는 문화적 산물이 위치하게 된다.

문양	의(C)		식(F)		주(H)		
	외복(A)	장식류(B)	음식(A)	식기구(B)	건축(A)	가구류(B)	생활도구(C)
기하(01)	대홍스란	보자기	떡	떡 살		반닫이 놓	자수상자
태극(02)	흔레복	관 모	떡	떡 살			거울
구름(03)		악주머니			피운문전		재떨이
화해(04)	조끼	귀주머니		그릇	연화문전	나비밧집	꽃돋자리
양초(05)	버선	공중수보			대홍보전	경대함	문향환
나무(06)		항아리		정병	자정전	글무함	
소파(07)	왕비 예복	모도항아리					
귀면(08)					귀면수막새		귀면청동로
용(09)	왕 예복	금박합보		수반	벨목조각상		
조류(10)	대홍스란	비녀		정병	대광보전	박죽문	금제귀이개
동물(11)		당채그림보		대접	단청	화각장식	철합
관종(12)		청화백자					꽃돋자리
어류(13)		머어항아리			대홍전단집	나비밧집	

[표2] 전통 문양의 이미지 기호학적 분류 안

이 분류법의 특징은 하나의 분류 체계가 각각 텍스트, 이미지, 분류번호, 즉 3가지 방법에 의해 이루어 진다는 것이다. 또한 이에 따른 각각의 소분류도 사진, 문양, 타분야의 적용된 데이터로 이루어진다. 첫 번째, 텍스트에 의한 검색인데 이는 위의 [표2]에서 쓰여진 문자를 보고서 이미지를 찾아가는 분류법이다. 두 번째는 이미지를 이용한 아이콘에 의한 검색 방법이다. 각각을 대표하고 있는 이미지를 통해 의미 및 관계된 자료를 검색하는 방법이다. 세 번째 검색방법은 분류 번호에 의한 분류인데 이는 의, 식, 주생활의 횡축의 대분류 기호를 (C)lothes, (F)ood, (H)ousing으로 각각 의, 식, 주의 첫 알파벳으로 정한

다. 소분류 기호는 각각의 난에서 A, B, C...로 전개하고, 차후 삽입 가능하도록 한다. 종축은 기하부터 곤충까지 순차적으로 01,02...12로 정하되 문양목록이 확대됨에 따라 차후 삽입이 가능하도록 한다. 종과 횡이 만나는 위치가 가지고 있는 각각의 데이터들은 0001, 0002...로 순차적 분류 번호를 갖게 된다. 종과 횡에 위치에서 전개되는 사진, 문양의 단순화, 다른 위치로의 적용란을 각각 ph(otho), pa(ttern), ap(plication)으로 분류하고 이 또한 차후 계속적 삽입이 이루어 질 것이다.



[표3] 분류 예시

이러한 분류의 장점은 먼저 전통 문양이 쓰인 근원(Origin)을 제시하게 되며 종과 횡이 만나는 그 공간 속에서 세부 분류가 가능하게 된다는 것이다. 그리고 종렬이던 횡렬이던 간에 새로운 항목의 추가가 가능하여 산업의 발전과 문화의 변이에 따른 한국 전통문양의 발굴이나 변화를 적용, 삽입할 수 있으며 전통 문양의 용도를 신화단계인 문화층위에서 검토할 수 있는 가능성을 열어준다.

4. 결론 및 추후 연구 과제

향후 우리 연구팀에서는 이러한 분류에 따라 더욱 발전시키고 자료입력을 확대시켜 "한국 전통문양 전자사전" 제작을 궁극적 목적으로 할 것이다. 간접적으로 얻어낼 수 있는 장점은 초등 및 중등교과과정에서 확대받는 디자인교육의 기본 참고서로서의 기능을 할 뿐만 아니라 외국인들에게 한국 전통문양의 현대화 작업을 선별 수 있는 기회를 열 수 있다는데 있다.

참고문헌 및 관련 사이트

- 임지룡·김영순(1999) : "의미작용과 기호작용의 통합", 현대문법 연구 18.
- 임지룡·김영순(2000) : "담화매체의 기호체계에 관하여", 독일어 문학 11.
- 김경용(1994) : 기호학이란무엇인가, 민음사.
- 김치수의(1996) : 현대기호학의 발전, 서울대출판부
- 김성도(1995) : 현대기호학의 흐름, 이론과 실천
- 안상수(1986) : 한국전통문양집, 안그라픽스
- 안상수(1995) : 한국전통문양집 박물관 시리즈, 안그라픽스
- 한국 문화재 보호 재단(1985) : 한국의 무늬
- 국립중앙박물관 : 한국전통문양 1,2
- 정명지 : <http://www.contest.co.kr/98U/design88>
- 김덕환 : <http://www.netian.com/~shshcho>
- <http://korea.insights.co.kr>
- <http://www.koreadb.com>
- <http://www.epicdesign.co.kr>
- <http://www.contest.co.kr/98U/design88>