

金 鎮 冠 教授指導  
碩士學位請求 作品研究論文

繪畫의 表現에서 記號學的 意味 研究

— 本人의 作品을 中心으로 —

2005

誠信女子大學校 大學院

東洋畫科

金 美 炯

# 繪畫의 表現에서 記號學的 意味 研究

— 本人의 作品을 中心으로 —

金 鎮 冠 教授指導

이 論文을 碩士學位論文으로 提出함

2004年 11月

誠信女子大學校 大學院

東洋畫科

金 美 炯

# 認 准 書

金美炯의 碩士學位 論文으로 認准함

審査委員 \_\_\_\_\_ 印

審査委員 \_\_\_\_\_ 印

審査委員 \_\_\_\_\_ 印

誠信女子大學校 大學院

## 논문 개요

다수의 평론가(혹은 화가)들은 회화를 분석하기 위하여 다양한 방법론을 제시하는데, 특히 현대회화에 분석적 방법은 기호학에서 그 준거를 찾는 경우가 많다.

기호학의 관계 설정에서

첫째, 기호학은 문학, 언어학, 마르크시즘, 정신분석학, 인류학 등 새로운 연구 분석을 가능하게 하였다.

둘째, 현대회화에서 지식의 연속적 패러다임은 기호학적, 정신분석학적 입장을 취한다.

셋째, 현대회화의 연구방법은 다양한 타 문화와 상호작용을 하고 있다.

이와 같이 기호학은 회화의 새로운 연구방법과 다양한 타분야 학문과 상호작용을 통해 발전하면서 지식의 연속적 패러다임을 통한 비평이론을 정립하고자 했다. 회화연구의 주요 이론적 설명으로 대부분 방법론을 미리 설정하고 그 방법론에 따라 분석하고 해석하는 것이다. 이에 본 연구도 분석의 방법론적 측면에서 기호학적 이론을 그 준거로 한 것이다. 작품의 기호학적 분석이란 결국 기호의 양면성, 즉 기의와 기표의 분절 양상으로, 분석대상의 의미를 파악하는 것으로써 작품의 숨은 의미를 유추하는 것이다. 본 작품에 사용된 이미지의 의미를 퍼스가 제시한 이항대립적 관계에서 상대적 의미로 찾았으며 계열체와 통합체적 관계에서도 이미지들의 기호요소 조합의 결과로 통시적 관계로 의미를 설정하고자 하는 것이다.

# 목 차

## 논문 개요

I. 서론	1
II. 본론	3
1. 기호학에 대한 이론적 근거	3
2. 회화와 기호학의 관계	7
3. 작품에서 기호적 관계 및 표현방법 연구	11
III. 작품 분석	16
1. 작품 <이면지 활용>	16
2. 작품 <Windows 시리즈 I>	18
3. 작품 <Windows 시리즈 II>	22
4. 작품 <Kiss>	27
5. 작품 <File>	30
6. 작품 <감정의 기복>	32
IV. 결론	35

## 참고 도판

## 참고 문헌

## ABSTRACT

## 작 품 목 차

<작 품 1> 이면지 활용, 25×50cm, 장지에 수간채색, 먹, 호분 .....	17
<작 품 2> Windows-2003, 162×130cm, 장지에 수간채색, 먹, 호분 .....	19
<작 품 3> Windows-시작, 162×130cm, 장지에 수간채색, 먹, 호분 .....	20
<작 품 4> Windows-오전 9:05, 162×130cm, 장지에 수간채색, 먹, 호분 .....	21
<작 품 5> hot!, 53×45.5cm, 장지에 수간채색, 호분 .....	24
<작 품 6> Windows 다시 시작하는 중..., 53×45.5cm, 장지에 수간채색, 먹, 호분 ..	25
<작 품 7> 새로운 시작, 53×45.5cm, 장지에 수간채색, 호분 .....	26
<작 품 8> Kiss, 22.7×15.8cm, 장지에 먹 .....	29
<작 품 9> File, 65×53cm×2, 장지에 수간채색, 먹 .....	31
<작 품 10> 감정의 기복, 22.7×15.8cm×10, 장지에 수간채색, 먹, 호분 .....	34

# I. 서론

기호학은 1960년대부터 그 분석대상을 넓혀가며 계속하여 발전해 왔다. 커뮤니케이션과 의미작용의 메커니즘에 대한 연구의 방법론으로서 큰 시사점을 던져주는 기호학은 문화적 생산물뿐만 아니라 회화의 의미해석에까지도 확장하여 연구할 수 있는 유용한 가능성을 비춰주고 있다. 의미를 생산하고 소통하는 과정에 개입된 사회문화적인 의미, 더 나아가 창작자의 심리 등을 읽어낼 수 있는 메커니즘을 시사해 주기 때문이다. 따라서 전통적인 미술사학의 방법으로는 다루지 못했던 문제들에 주목할 수 있게 해주며, 특히 양식과 주제를 따로 연구해 오던 전통적인 연구의 경계를 허물고 작품의 양식과 형식이 주는 시지각적인 경험현상과 작품의 주제를 연결하여 해석할 수 있게 해주는 이점을 살펴볼 수 있게 하는 것이다.

회화와 향유자의 관계에서 기호와 표면으로 형성되는 이 평평한 사물을 특정 유형의 생산물로 간주한다. 그저 물감을 발라놓은 표면이라기보다는, 그것을 하나의 특정한 ‘미술’로 생각하게 하는 오브제들을 통합하는 개념으로 통용되는 회화는 이 평평한 사물들을 글쓰기, 사진 등과 같은 다른 종류의 기호로 구성된 표면과 구별하는 생산 방식이다. 또한 회화란 기호의 표면으로 이루어진 평면적인 대상이다. 그리고 선, 색채 등의 구성요소로 이루어진 것이며, 관람자는 눈을 통해 이러한 구성요소들을 읽어내감으로써 작품의 의미에 다가가게 되는 것이다.<sup>1)</sup>

이에, 본 논문의 이론적 준거는 소쉬르(Ferdinand de Saussure, 1857~1913)와 퍼스

---

1) 회화란 무엇인가, 줄리언 벨, 한길아트, 2002, p. 43.

(Charles Sanders Peirce, 1839~1914)의 기호학 이론을 통해 찾아 볼 것이고, 둘째로는 작품에 사용된 여러 가지 개념을 기호학적 이론과 접목하여 작품을 분석하고 작품의 숨은 의미를 유추하려고 한다. 마지막 부분에서는, 기존 기호학에 대한 이해 및 기호학적 접근 방식 작품 분석에 대한 결과 정리를 통하여 향후 작업의 이론적 밑거름이 되는 계기로 삼고자 한다.

## II. 본 론

### 1. 기호학에 대한 이론적 준거

기호에 대한 의미작용은 인간의 역사만큼 가지고 있지만 기호학의 이론적 체계는 20세기 초에 이르러 비로소 포괄적이고도 새로운 학문 영역으로 논의된다. 기호에 관한 학문으로서 근대 기호학에 대한 생각은 대서양을 사이에 둔 두 이론가에 의해 거의 같은 시기에, 그러나 각기 독자적으로 형성된다. 그 하나는 스위스의 언어학자 소쉬르이며, 다른 하나는 미국의 철학자 퍼스이다. 소쉬르의 기호론에 대한 생각은 1964 롤랑 바르트(Roland Barthes, 1915~1980)의 <기호학 요강>과 더불어 1966년 그리마스(Alaidas Julien Greimas)의 <구조적 의미론>이 발간되면서 본격적인 소개가 이루어졌으며, 이후 문학 비평가, 문화 인류학자 심지어 건축학자들의 관심대상으로까지 떠오르게 되었다.<sup>2)</sup>

언어학자 소쉬르에 의하면 언어는 기호들의 체계로 언술의 기본도구이다. 형식상 언어는 의미의 가치체계이고, 하나의 사회적 제도이다. 한 언어의 체계는 한 기표가 특정한 의미 가치를 지닌 기호로 변화되는 코드와 기호의 통상적 사용에 대한 규칙들(또는 기호사용의 통례적 습관들)을 가지고 있다.

소쉬르에게서 언어는 여러 가지 기호학적 체계 중에 하나였을 뿐이지만 이것은 모든 기호체계 중 가장 복잡하고 가장 보편적인 것으로서, 그리고 가장 특징적인 것으로서 특별한 위치를 차지한다. 따라서 그에게 언어는 기호체계의 원형

---

2) 기호학적 틀 안에서 만화애니메이션의 상징적 표의 체계, 연구논문, 이종한, 2003 p. 6.

적 사례이며, 언어학은 결과적으로 기호론의 모든 분야에 걸쳐 모두 적용되는 총괄적인 양상을 제공한다.

그는 언어를 통시적<sup>3)</sup> 차원과 공시적<sup>4)</sup> 차원으로 나누어 파악하는데, 통시적 차원이 시간의 흐름에 따라 변하는 언어의 진화적 측면이라면, 공시적 차원은 일정한 시기의 비교적 안정적인 형식 체계로서의 언어를 말한다.

그는 언어를 이항대립<sup>5)</sup>구조로 보고 언어활동을 언어체/발화체로 파악하고, 언어구조를 통합체<sup>6)</sup>/계열체<sup>7)</sup>로 나누며, 기호를 기표(기호표현)/기의(기호내용)이라

- 
- 3) 통시점은 어원학적으로 두 시점(two times)을 뜻한다. 그러나 기호학에서는 이 말이 반드시 두 시점을 뜻하기보다는 시간의 흐름을 나타내는 것으로 쓰인다. 소쉬르가 통시성이란 개념을 사용하는 바에 따르면 어떤 체계 속에 공시적으로 들어 있는 논리적 또는 심리적 관계들이 실제 시간에 따라 전개되는 모양을 나타낸다. 예를 들면, <양과 음>은 <양>, <음> 두 요소를 모아놓은 것이기 때문에 공시적이지만, 이 두 요소들이 시간을 따라 어떤 사건으로 전개되는 것은 통시적이다. 가령 해가 지면 어둠이 오고 어둠이 끝나면 다시 해가 떠올라 밝음이 오는 등 양과 음이 교차하며 이어지는 것은 통시적 사건이다.
  - 4) <통시적>이라는 말과 대립되는 말이다. 공시적은 어원학적으로 동시성(same time)을 뜻한다. 소쉬르는 공시성을 논리적 또는 심리적 관계들이 어떤 하나의 체계(예를 들면 언설을 하는 사람의 마음이나 텍스트 같은 것) 속에 공존하는 상태를 가리키는 말로 사용한다. 가령 <양과 음>, <양지와 음지>, <좋은 날과 굿은 날> 같은 표현에서 서로 대립되는 개념들은 동시성을 띠고 공존하고 있다. 뜻을 넓히면 동시성은 무시간성(timelessness)이 된다.
  - 5) 서로 상쇄될 수 없는 역관계(때로는 모순관계)에 있는 상호 배타적 개념들의 쌍. 예를 들면 <음/양>, <꿈/작음>, <진실/허위>, <자유/억압>, <나감/돌아옴> 등. 텍스트에서 이러한 이원항들을 찾아내는 수속을 <계열체적 분석>이라고 한다.
  - 6) <계열체>와 대립되는 말이다. 통합체는 계열체로부터 선택된 기호 요소들을 조합한 결과로 얻은 기호 복합체를 뜻한다. 계열체에서 설명된 구, 절, 문장 같은 것이 통합체이다. 예를 들면, <아는 것이 힘이다>라는 제목으로 쓰는 수필은 통합체이다. 계열체는 공시적 체제이다. 하나의 계열체로부터 통합체들이 만들어지는 것은 통시적 사건이다.
  - 7) <통합체>와 대립되는 말이다. 예를 들면 한글 자모는 하나의 계열체이다. 이에 는 두 개

는 두 요소 형식 구조로서 파악한다. 언어는 실질보다는 형태로써 연구되어야 한다는 그의 구조주의적 제안은 구조주의적 언어학이라고 할만큼 구조주의<sup>8)</sup>와도 밀접한 관계를 지니면서 유럽의 기호학 이론의 전개와 더불어 구조주의에 커다란 영향을 미치게 된다.<sup>9)</sup>

피스의 기호개념은 언어기호뿐 아니라 시각적 기호와 동기화된 기호, 그리고 자연적 기호가 갖는 기호현상을 인정한다. 그는 소쉬르의 기호 개념과 달리 인위적으로 생산되지 않은 기호현상에도 기호 개념을 적용해 비의도적인 커뮤니케이션, 신체 언어, 시각적 기호 등 폭 넓은 기호현상을 설명한다. 이러한 기호개념은 상징, 유상 혹은 도상, 지표로부터 나오며, 이것은 기호(또는 표현체), 지칭되는 대상, 그리고 해석체로 나뉜다. 이것은 소쉬르의 ‘기표’가 기호로, ‘기의’는 해석체로 대치될 수 있다.

소쉬르는 커뮤니케이션을 목적으로 인위적으로 만들어진 관례화된 기호체계(다시 말해 인간 발신자의 존재를 필요로 한다)만을 기호로 간주하고 이러한 것들

---

의 계열체, 즉 자음 계열체(ㄱ, ㄴ, ㄷ …)와 모음 계열체(ㅏ, ㅑ, ㅓ …)가 있다. 이 계열체로부터 글자들을 선택하여 낱말을 만들 수 있다. 예를 들면 <0>, <T>, <ㄹ>, <ㅣ>의 네 가지 기호 요소를 선택하여 <우리>라는 낱말<기호>을 만들 수 있다. 국어사전은 우리말로 된 낱말들의 계열체이다. 사전에 있는 낱말들을 선택하여 구나 절, 또는 문장 같은 보다 커다란 기호체들을 만들 수 있다. 쿤의 패러다임은 어떤 부류의 이론들을 담은 커다란 틀이라는 뜻이다. 이것도 이론들의 집합이라는 뜻에서 소쉬르가 쓰는 패러다임 속에 포함시킬 수 있다.

8) 레비 스트로스, 바르트, 라캉 등 여러 프랑스의 학자들의 텍스트 분석 방법론들을 통틀어 일컫는 말. 이것은 대체로 텍스트의 독립성을 가정하고, 텍스트에 쓰인 언어가 배태하고 있는 의미 생성의 규칙 내지는 언어가 내포하는 관계들의 일반적 문법(이것은 언어학의 구문법과 다른 말이다.)을 밝히려는 시도였다.

9) 기호학적 틀 안에서 만화애니메이션의 상징적 표의 체계, 연구논문, 이종한 / 만화애니메이션연구 통권 제7호, 2003년, p. 159.

만을 기호학의 연구영역에 포함한다. 반면 퍼스에게 기호란 기호 사용자에게 무엇인가를 대신하여 나타낼 수 있는 어떤 것이라면 무엇이든 기호로 작용할 수 있는 것으로 인간 발신자의 존재를 필요로 하지 않는다. 따라서 그에게는 서로 커뮤니케이션을 하기 위해 인간이 만들어낸 관습적 기호체계의 영역을 훨씬 벗어난 것들, 자연현상이나 비의도적인 발현물들도 기호로 파악함으로써, 그의 기호이론에 따르면 기호학 연구는 무제한의 연구영역을 갖게 된다. 이런 점에서 기호학자들은 소쉬르의 기호학을 의미 소통을 위한 관습체계의 이론이라고 본다면 퍼스의 기호학은 의미작용<sup>10)</sup>의 이론이라고 설명한다.

퍼스에게 기호 또는 표상이란, 어떤 측면이나 능력으로, 어떤 사람에게 어떤 것을 대신하여 나타내 주는 어떤 것이다. 회화의 시각적 상징이 일어나는 원리도 이 같은 기호체계처럼 그 자신을 나타내는 것이 아니라 다른 어떤 것, 즉 대상을 나타내는 어떤 그림(icon)이다. 회화에서의 기호의 지칭 대상은 기호 사용자가 마음속에 이해하는 그림을 만들어내는 이것이 곧 해석체(기호내용)이다. 퍼스에게 해석체는 사전에 의해서 고정되거나 정의되는 것이라기보다는 ‘해석자의 마음속에 일어나는 심리적인 사건이다.’ 따라서 이것은 기호 사용자가 지칭 대상과 가졌던 경험에 따라 다양하다. 예를 들어 목욕탕의 수도꼭지에 H라고 쓰여 있다면, 읽는 사람은 H라는 기호가 ‘hot’이라는 단어의 약자라는 것을 알고, 그 기호의 대상(뜨거운 것)에 대한 개인적인 경험으로 수도꼭지에서 더운물이 나올 것이라는 인식이 만들어진다. 이에 따라 기호 ‘H’는 습관이 되고 규칙이 되는 것이다.

---

10) 의미작용은 다음의 두 가지 기호학적 조작을 뜻한다. 기표에 기의를 연결하여 기호를 만듦으로써 기호로 하여금 기의의 가치를 표현하게 하는 것이 하나이고, 다른 하나는 기호에 담아놓은 기의의 가치를 추출해 내는 작용이다. 이 두 가지는 서로 반대의 과정이다. 가령 보낸 뜻이 분명치 않은 선물(기호)을 받았을 때 그것이 진정<감사>의 뜻인지 <뇌물>의 뜻인지 아니면 <관례>가 그런 것인지 가려내는 것이 의미작용이다.

결국 기호는 그것의 해석체와 관계에서 이해되고 따라서 다른 기호들과의 관계 맥락 속에서 전체적으로 파악될 수밖에 없다. 즉 퍼스에게 기호는 그것의 해석체와 그것이 지칭하는 대상과의 관계 속에서 이해된다.

결국, 기호학적 입장에서 회화는 언어와 같은 일종의 심리적 발현체이며 작품 속에 내재된 수많은 약호(code)와 관습은 우리 사회의 모습을 비추는 거울이 될 수 있다는 것이다. 즉, 이것은 작품이 복잡하고 다원화된 사회를 이해하는 하나의 방편인 시각언어예술인 것이다.

## 2. 회화와 기호학의 관계

기호학이 미술 작품에서 새롭게 그 가능성을 조명 받기 시작한 것은 후기 구조주의가 프랑스를 넘어서 영미권에 유입되어 해체론이라는 이름으로, 혹은 포스트모더니즘이라는 이름으로 변신을 꾀해가면서 제 현상을 기호로 파악하려는 지적 흐름을 형성했기 때문이고, 또 하나는 작품을 하나의 기호로 보고 그에 대해 해석해 가는 방법이 그동안 학구적인 미술사가들 사이에서만 논의되는 미술사를 일반인들에게도 접근하기 용이한 것으로 만들 수 있다는 긍정적인 관점이 등장했기 때문이기도 하다.

회화에서의 다양한 학문적 접근은 그 다양성만큼 크기를 가지고 있으나 기호학과의 관계는 1960년경 메를로퐁티(Maurice Merleau-Ponty 1908~1961)가 주장한 텍스트 이미지론에서부터 시작된다. 그의 생각으로는 저자나 화가보다 그들이 지은 텍스트나 이미지를 중요하게 보았다. 즉 ‘작가에 대한 우리의 개념은 그의 작

품과 더불어 관계를 맺는 것이다.’고 하였다. 시각의 기호론이라는 관점에서 회화와 언어를 결합시키고 이들의 관계를 역사적으로 논하였다. 여기서 작가와 화가의 표현 활동과 행위를 통해 언어와 시각예술을 연결하였으며, 이 창조적인 활동과 행위의 기초가 되는 것은 감춰진 깊은 의미 즉 기호 구조라고 믿었다. ‘경험적인 언어 속에 감춰진 이차적인 언어체계가 있으며, 그 속에서 기호가 색채의 희미한 생명을 소생시키고 이러한 기호들의 교류로부터 의미작용이 생겨난다.’고 하였다. 예를 들어 그는 회화의 요소들을 기호라고 하였다. 따라서 잭슨 폴록(Jackson Pollock 1912~1956)이 뿌린 물감<도판1>은 폴록의 존재를 나타내는 기호라고 볼 수 있다. 이와 같은 경우, 본 작품에 이미지는 자신의 존재를 나타내는 기호인 것이며 이 기호들의 의미는 자신의 삶이 될 수 있다. 한 사람의 삶이 그의 작품을 ‘설명하지’ 못하는 것이 확실하더라도 그 두 가지가 관련된다는 것 또한 확실하다. 이 작품이 만들어지려면 이러한 삶이 필요했다는 것이다.

미술사학자 마이어 샤피로(Mayer Shapiro)는 1960년 기호학을 응용한 선구적인 미술사학논문을 발표하였다. 이는 시각기호학의 토대가 되는 미술사연구로 논의되고 있으며, <시각예술의 기호학에 관한 몇 가지 문제><sup>11)</sup>라는 이 논문에서는 이미지와 기호사이의 비모방적인 요소를 검토하면서 그 요소들이 기호를 구성하게 되는 역할에 대하여 논의되었다. 그는 크게 ‘시각장(Field)’과 ‘기호 전달체(Vehicle)’로 나누어 설명하고 있는데, 이미지의 장이란 다듬어진 표면, 그림틀, 여백, 방향성-위인가 아래인가, 왼쪽인가 오른쪽인가-, 위치, 화면의 크기 등을 들 수 있으며, 기호 전달체란 선(線)과 점(點) 등을 말할 수 있다. 그에 따르면 익히 생각하는 ‘사각형의 흰 종이바탕’은 미술의 오랜 발전을 전제로 한 진보된

11) 마이어 샤피로, 시각예술의 기호학에 관한 몇 가지 문제, 현대미술비평 30선, 중앙일보사, 1996, p. 20.

인공물로서 정형화된 것이라고 본다. 닫힌 이 사각형의 구획은 3차원적 공간의 재현을 위해 꼭 필요한 평면성을 부여해주며, 그 안에서 그려진 바탕 선을 지지해주어 재현된 형상과 그림 축을 튼튼하게 확립시켜준다. 옛 동양의 화가들의 원작품 위에 쓰인 글귀나 낙관에 구애받지 않고 그 안에 재현된 풍경이나 사물로 바라보게 되는 것도 사회 문화적인 습관에 달려 있다고 언급한다. 그리고 마무리된 바탕 외에 ‘그림틀’도 이미지의 형성에 영향을 준다. ‘그림을 돋보이게 하고 원근법의 시점으로 그림을 둘러싸면서 그림틀은 화면을 깊이 있게 뒤로 물러나게 만들며, 시점을 깊이 부여하는 일을 돕는다. 그것은 보는 사람과 이미지 사이에 놓여진 발견의 도구이며 그림을 보는 초점을 맞추는 장치이다.

대부분의 미술가는 중요한 인물(또는 대상)을 부각시키기 위해 같은 바탕에 있는 다른 인물(또는 대상)과의 관계를 고려하여 그 인물(또는 대상)을 중심에 놓거나 보다 크게, 높이, 혹은 밝게 그릴 수 있다. 좌우 배치 또한 기호학과 관련된 것인데 보통 오른쪽이 좋은 쪽이라고 본다.

반면 문학 평론가인 노만 브라이슨(Norman Bryson)은 미술작품을 기호들의 시각적 체계라고 생각하였다. 그는 ‘회화를 시각의 기록이라고 생각함으로써 놓치는 것은 그려진 이미지의 사회적 성격과 ‘기호’로서 그 이미지가 갖는 리얼리티이다.’라고 보고 그의 기호학에서 미술이란 문화의 기호들로 구성된 것으로서 그 기호가 해독되어야만 사회에 대한 미술의 역할 범위를 확인할 수 있는 것이다.<sup>12)</sup> 라고 말한다. 여기서 브라이슨은 기호학에서 작품 외부에 있는 문화적 기호들을 제시하고 그 기호들이 작품 내에서의 의미화 과정과 어떤 관계가 있는지를 다루는 것이다. 결과적으로 그의 기호학적 방법론은 이미지에 대한 이전의 연구들이

---

12) 노만 브라이슨, 기호학과 시각의 해석, 21세기 문화 미리보기, 이인범역, 시각과 언어, 1996, p. 111.

미술작품에 감춰져 있는 그대로 방치하였던 것을 밝혀내는 작업이라고 할 수 있다.

다른 의미에서 우리 나라의 조선시대에 성행했던 민화는 상당히 기호적이다. 그 시대적 배경은 성리학과 실학의 발달로 주체적인 자존의식과 현실적이고 실용적인 사고가 크게 중시되는 사회적 분위기였다. 이러한 사회적 분위기는 회화에도 많은 영향을 끼치게 된다. 특히 민화는 한 사회에서 생활 습성에 따라 제작된 대중적인 실용화로 관동팔경도, 문자도<도판2>, 책가도<도판3>, 화조도 등이 그 예이다. 그 표현이 즉시적(卽時的)인식을 줄 수 있는 것이었고 모든 사람들의 공통적으로 지닌 이상 세계의 표현이었기에 동일한 감정의 전달 수단이 될 수 있었다. 그리고 평민들이 주로 그렸던 민화는 사회적 환경에서 비롯된 인습이나 관습 때문에 절제된 그들의 소망을 형태와 구도의 자연주의적 경향으로 상징화 되었고 그것은 관념적인 기하학적 양식과 단순화된 추상적 표현을 낳았으며, 억압된 사회적 배경을 풍자와 유머로 승화시켰다. 민화의 상징적 표현은 서민들의 일상생활에서 느끼는 희노애락(喜怒哀樂)의 의사소통을 가능케 할뿐만 아니라 그러한 의사소통의 바탕이 되는 공통의 세계관을 매개해 주는 역할도 해왔다.

이와 같이 회화가 기호로서의 이미지 해석이 가능한 것은 사회 구성원들 간에 축적된 약호(code)들이 존재하기 때문에 사회적 인식 약호 속에 기호의 운용 능력이 존재한다. 그러므로 작품의 언어는 미술가가 혼자서 비밀스럽게 만든 기호를 관람자가 은밀하게 혼자 힘으로 파악하는 것이 아니라 미술가를 둘러싸고 있는 지적, 심리적, 사회적 약호뿐만 아니라 수용자의 정신을 이루고 있는 여러 약호들이 상호 작용하여 이루어지는 것이라 할 수 있다.

기호학의 영향은 현대에 많은 이론가들로부터 그 이미지의 분석 태도에 대한

의미를 부여받게 된 것이다.

### 3. 작품에서 기호적 관계 및 표현방법 연구

작품을 작업하는 과정에서 최대한 대중과의 소통을 방기(放棄)하는 개념적 난해함과 모호함을 피하고 때로는 상업적인 방식이더라도 분명한 태도를 취하여 쉽게 말하려고 노력하였다. 그리고 작품이 관람자들에게 해석되어지는 과정을 좀 더 쉽게 해결해 갈 수 있도록 배려하였다. 이런 고민은 상징체(작품의 이미지)의 창조와 의미작용(관람자들의 작품 해석과정)이 어떻게 이루어지는가를 연구하는 학문인 기호학과 유사한 과정이었으며, 작품 표현방법의 이론적 배경을 기호학에서 찾게 되었다.

다음은 노만 브라이슨이 설명한 부분으로 기호과정이라 할 수 있다.

무인도에 한 남자가 홀로 20년 동안 살고 있었다. 어느 날 그는 모래사장을 걷다가 사람의 발자국을 발견하고는 “이제 내 고독한 생활은 끝이 날거야”하고 좋아했다. 그리고 그는 그 발자국을 쫓아가서 그 섬 다른 쪽에 있던 그 발자국의 주인을 찾아 같이 행복하게 살았다. 이 남자는 그냥 스쳐 지나갈 수도 있는 발자국을 지각하고 이어서 그것이 사람의 발자국이라는 해석을 내린다. 그리고 그 해석으로 인해 그는 다른 인간 존재와 관계를 맺게 된다. 이 남자의 이런 해석 과정이 바로 기호를 사용하는 기호과정이다. 이 과정의 첫 단계는 가시적, 물리적 대상, 즉 모래사장 위의 어떤 형태이다. 두 번째 단계는 이 형태를 기호로 인식하는 수용적 또는 기호 사용자이다. 그리고 세 번째 단계는 기호 사용자가 그 형태가 어떤 것을 의미한다고 파악하는, 즉 기호로 파악하는 것이다. 이 단계에서 기호가 유용한

것은 그것이 그 자리에 존재하지 않는 것을 가리키기 때문이다. 이 남자가 내린 첫 번째 해석은 ‘이 섬 어딘가에 사람이 살고 있구나.’라는 것이다. 두 번째 해석은 ‘이제 난 더 이상 고독하게 살지 않을 거야’이다. 첫 번째 기호(발자국)와 첫 번째 해석(인근에 사람이 있다.)이 결합되어 또 하나의 기호(근처에 있는 어떤 사람의 발자국)가 되어 두 번째 해석(더 이상 고독하게 살지 않을 거야)이 가능하게 된다.

이와 같은 과정이 작품의 이미지(또는 기호)가 관람자들에게 일어난다. 해석들에 순서는 있지만 어떤 위계가 있는 것은 아니다. 그리고 해석이 항상 옳은 것도 아니다. 더러 틀린 해석이 있을 수도 있다. 중요한 것은 여러 개의 해석이 관람자에 따라 다양하게 나올 수 있다는 것이다.

기호학은 회화(繪畵)를 하나의 대상으로 완전하게 결정된 것이 아닌, 관람자(또는 수용자)의 해석이 계속해서 영향을 미치는 일종의 유기체적 존재로 본다. 따라서 회화를 읽는 맥락은 복수적일 수밖에 없다. 작품이 태어난 환경, 즉 문화 전반에 걸친 활동들과 과학적, 정치적, 종교적, 군사적 실천들, 그리고 법적, 계급적, 성적, 경제적 구조들 모두 이 맥락에 포함된다.

작품의 기호학적 분석이란 결국 기호의 양면성, 즉 기의와 기표의 분절 양상으로, 분석대상의 의미를 파악하는 것으로써 작품의 숨은 의미를 유추하는 것인데, 이것은 우리에게 결정적인 해석 방법을 제공하지는 않으나 작품이 관람자에게 인지되는 과정을 설명해준다. 이때 관람자(또는 수용자)는 균등한 성격을 가진 한 부류의 집단이 될 수 없다. 상황은 각자 다르기 때문이다. 그 수용자가 가진 관람의 약호, 혹은 바라보기 약호도 저마다 다를 수밖에 없다. 본 작품 전시회에 온 미술상에게는 그 그림의 금전적 가치가 중요한 관람의 요인이 될 수밖에 없

으며, 학교 숙제 때문에 전시장에 들른 중학생에게는 그는 아직 전문적인 바라보기 약호(예컨대 추상성에 대한 지식)에 노출된 기회가 없었을 것이므로 그림 속의 단순한 직선의 수평선 형상들<작품1,2,3,4>이 이상하게 보일 수도 있다.

본 작품은 디지털 시대로 진입한 이후 변화의 속도가 가속화되면서 인터넷이라는 가상의 디지털 시각언어에 익숙한 계층을 주 관람자로 보고, 이 계층들의 관습화<sup>13)</sup>된 기호를 사용하여 이미지를 표현하였다. ‘Windows’<작품2,3,4>라는 단어는 고유명사임에도 불구하고 마이크로소프트사의 운영체제를 떠오르는 것은 컴퓨터 사용자들의 약호가 되었기 때문이다. 이것은 환유로 다음과 같은 것이다. 친구더러 무슨 컴퓨터를 샀느냐고 물었을 때 친구가 “응, 나 IBM 샀어”라고 대답했다고 하자. 그가 산 것은 IBM회사 제품인 컴퓨터이지만, 그것이 제조원을 대신한다. 이런 환유로서 ‘Windows’는 작품에서 친근감을 유발하기 위해 사용되었다. 그리고 그것은 기의(記意)로서, 블라인드의 단면<작품2,3,4>과 이면지의 단면<작품1>은 기표(記標)로서 하나의 기호가 되어 의미작용을 기다린다.

사람을 재현하는 그림은 그를 지칭한다. 허구적 인물을 재현하는 그림은 인물 그림이며 사람을 사람으로 재현하는 그림은 그를 지칭하는 것에만 관련된 반면 두 번째는 그림의 종류에 관련되고, 세 번째는 지칭과 분류 모두에 관련되어 있다. 대상은 그대로 그려 낼 수 있도록 그 성질들이 명료하게 분리된 채로 주어지는 온순한 모델로 존재하는 것이 아니다. 그것은 수없이 많은 대상들 중의 하나이며 그들 중의 어떤 부분과도 함께 그룹으로 묶여질 수 있다. 하나의 이름표(‘이면지 활용’<작품1>, ‘시작’<작품2>, ‘오전9:05’<작품4>, ‘hot!’<작품5>, ‘새로운 시작’<작품7>, ‘김미형인’<작품8>)를 다는 것은 하나의 분류를 기록하는 것임과

---

13) 기호 사용자들 사이에 코드를 성립시키는 합의 과정과 합의된 코드를 하부 문화 안에 정착시키기 위한 코드 사용의 반복과정.

동시에 그것을 발생시키는 것으로 보고 새로운 요소들이나 집합들을 표시하거나, 혹은 친숙한 것들을 새로운 종류의 이름표나 옛 이름표(기존에 알고 있는 고유 명사)의 새로운 조합에 의해서 표시하는 것은 새로운 통찰로 볼 수 있다.

이름표(예컨대, ‘hot’<작품5>)는 자신이 지시하고 있는 것을 다른 이름표(‘뜨거움’<작품5>)에, 그리고 그것들의 지시물(‘붉은 컵’<작품5>) 등등으로 연결시킨다. 이름표를 다는 일은 견본(대상을 그리는 것)을 만드는 것과는 달리 자유롭다. 작품을 만드는 것은 보통 그려질 것을 만드는 일에 참여하는 것이다.

작품의 기술적인 면에서 종이의 사용은 수간 채색의 발색효과를 높이기 위한 반수 처리된 3합 장지이다. 종이는 자신의 이야기를 써내려 가는 곳이자 장소이며 관람자와의 만남의 장소이기도 하다. 채색 방법으로는 수간 채색을 곱게 여러 번 쌓아 올리고, 호분이나 먹으로 단번에 형태를 그리기도 한다. 여러 번 쌓아 올리는 방법과 단번에 그리는 것은 작품에서 나타내려 했던 여러 의미가운데 하나인 역사성(시간의 반복, 변화, 흐름, 속도)을 행위로써 보여주는 것이다.

기호학에서는, 기호의 조직원리를 코드(code)라고 부르고, 코드에 의해 생산된 산물을 일반적인 말로 텍스트(text)라고 부른다. 텍스트를 이루고 있는 이미지(image), 은유(metaphor), 환유(metonym), 이야기체(narrative), 신화(myth), 이데올로기(ideology) 등의 상징체계들과 같이, 본 논문에서는 한 코드를 가지고 있는 작가에 의해 생산된 산물을 작품이라고 보고 작품을 이루고 있는 이미지, 은유, 환유, 이야기체, 신화, 이데올로기 등의 상징체계들을 분석하는 것이었다. 커뮤니케이션과 달리 기호학은 기호가 일으키는 그리고 기호에 부여하는 의미작용이기 때문에 요컨대 의미작용은 커뮤니케이션보다 큰 개념으로서, 커뮤니케이션에서 시작하여 탈커뮤니케이션에 이르는 광범위한 현상을 망라하기에, 관람자들로 하

여금 스스로 작품을 통해 기호들을 창출할 뿐만 아니라, 일상생활에서 마주치는 텍스트들과 또는 작품들을 기호학적으로 분석할 수 있는 안목을 갖는데 도움을 준다.

### Ⅲ. 작품분석

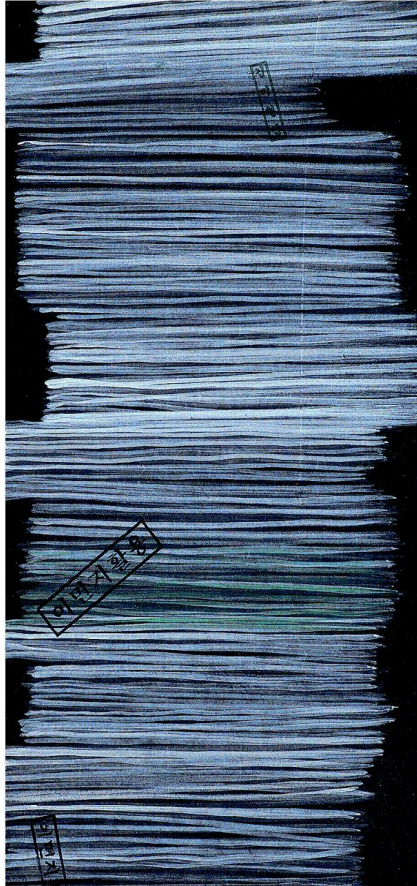
#### 1. 작품 <이면지 활용>

사무실 한쪽 벽을 가득 메운 이면지들이 차곡차곡 쌓인 단면을 그린 그림<작품1>은 단 1초의 망설임도 없이 흘러가는 시간에 밀려 역사로 남는 삶의 속성을 보여준다. 오늘 어떠한 작은 사건이 나에게 벌어졌다 하더라도 내일이면 그 사건들은 과거라는 기억과 역사 속으로 잠겨들고 새로운 사건은 계속된다.

동기(motivation)는 기표와 기의(記意) 간에 존재하는 자연스러운 관계의 정도를 말한다. 예를 들어 마릴린 먼로의 사진은 고도로 동기화된 기호임에 반해서, ‘마릴린 먼로’라고 글씨를 써놓은 이름은 전혀 동기화되지 않은, 또는 고도로 비동기화된 기호이다. 이면지 활용<작품1>에서는 반대로 이면지의 단면을 그린 수평선 보다는 ‘이면지활용’이라는 도장이 동기화된 기호가 된다. 동기의 의미는 어떤 기호를 이해하기 위해, 기호 사용자(작가)가 들여야 하는 노력과 관계되어 있다. 동기가 높은 기호는 이해를 위한 노력이 필요하지 않다.

‘이면지 활용’이라는 도장은 화면의 반복되는 수평선의 지루함을 깨고 자칫하면 이면지의 단면으로 전혀 알아보지 못했을 관람자들에게 안내가 되어준다.

작가노트 : 나는 어제 충실했는가, 나는 어제보다 더 나은 오늘에 충실했는가, 나는 다가올 내일을 맞이할 충실한 준비가 되어 있는가. 사무실 벽면에 차곡차곡 쌓인 이면지들의 단면을 통해 이와 같은 질문을 던진다.



<작 품 1> 이면지 활용

크 기 : 25×50cm

재 료 : 장지에 수간채색, 먹, 호분

제작년도 : 2004

## 2. 작품 <Windows 시리즈 I>

- Windows-2003 <작품2>
- Windows-시작 <작품3>
- Windows-오전9:05 <작품4>

이미지는 항상 마음속에 있다. 마음이란 무엇인가? 마음이란 개념의 망상조직이다. 마음은 개념의 투사막이다. 이러한 마음의 정의로부터 지각작용과 상상작용을 음미해 보면 다음과 같다. 지각작용이란 저 밖의 현실에서 마음이 보고자하는 것을 보는 현상이다. 수동적 지각작용이 잡은 감각자료에서 마음이 보고자한 어떤 유사 개념체들을 서로 맞추어 보고 서로 같은 것을 찾아냈을 때, 바로 그 유사 개념체에 의해서 선택된 감각자료는 이해된다. 블라인드가 블라인드로 보이는 것은 블라인드가 블라인드이기 때문이 아니라, 눈의 망막에 비친 블라인드<작품2,3,4>가 마음속에 있는 개념의 투사막에서 찾은, 블라인드라는 내부 이미지와 맞아 떨어졌기 때문이다. 이런 뜻에서 지각작용은 전체적으로 보아 매우 능동적 행위이다. 작품에서의 ‘Windows’라는 글자는 지각작용을 일으키며, 구상적 이미지(외부 이미지) 정신적 이미지(내부 이미지)에 의한 표현을 이미 대상체의 원형은 사라져 버리고 그 흔적만이 남아 있는 블라인드 창(窓)이 2003년<작품2>, 시작<작품3>, 오전9:05<작품4>에 대한 이미지를 대신한다.

작가노트 : 도대체 그림이 무엇인가? 글과 말로써 쓰거나 말하는 행위와 다른 것이 무엇인가 말인가? 그것은 약속되어진 규범도 방법도 없다. 그림 같은 글씨, 글씨 같은 그림을 그리기로 했다. 그것이 타자와 소통되어 진다면 그것으로써 나는 행복한 것이다.



<작 품 2> Windows-2003

크 기 : 162×130cm

재 료 : 장지에 수간채색, 먹, 호분

제작년도 : 2004

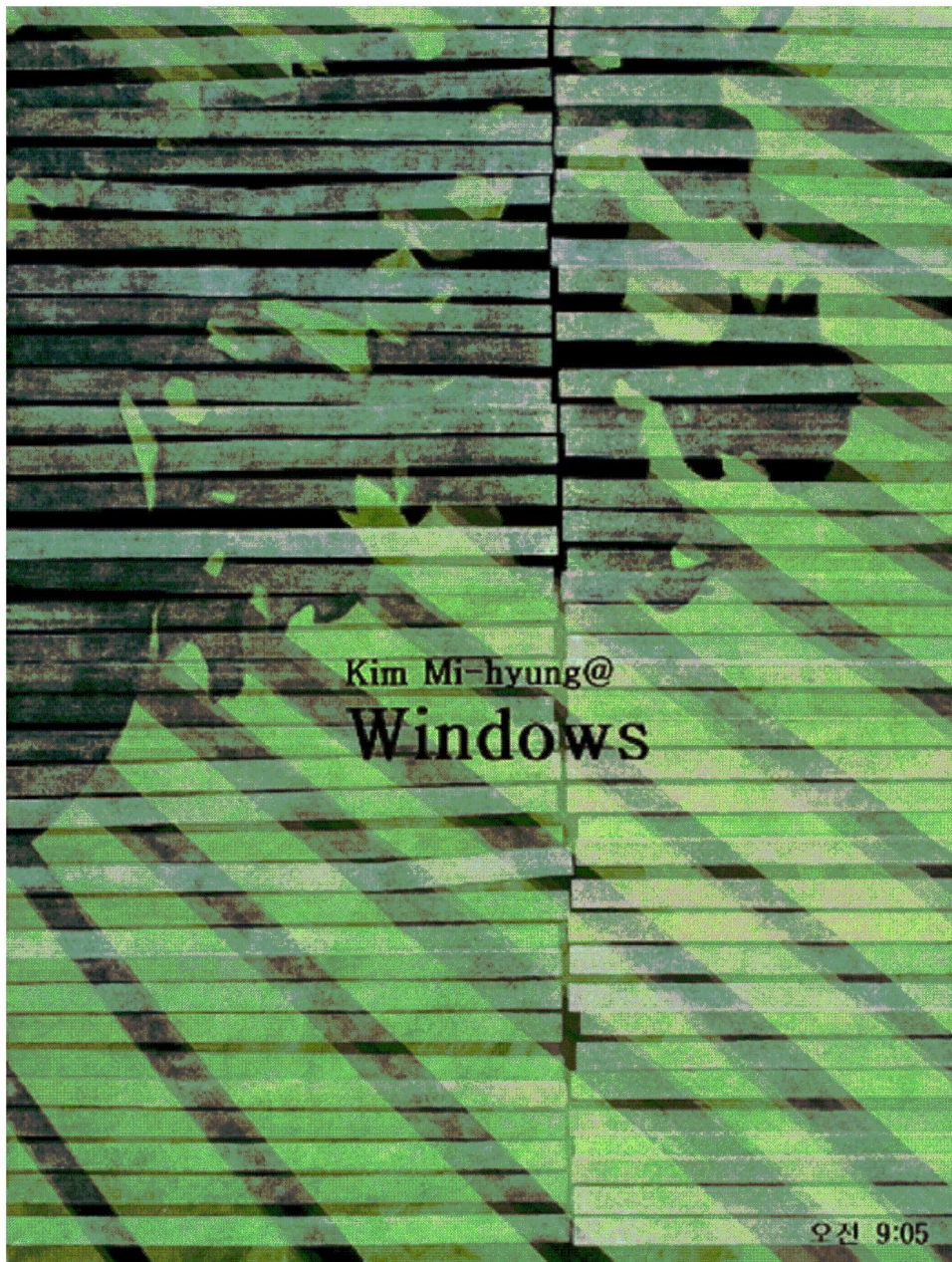


<작 품 3> Windows-시작

크 기 : 162×130cm

재 료 : 장지에 수간채색, 먹, 호분

제작년도 : 2004



<작 품 4> Windows-오전 9:05

크 기 : 162×130cm

재 료 : 장지에 수간채색, 먹, 호분

제작년도 : 2004

### 3. 작품 <Windows 시리즈 II>

- hot! <작품5>
- Windows 다시 시작하는 중... <작품6>
- 새로운 시작 <작품7>

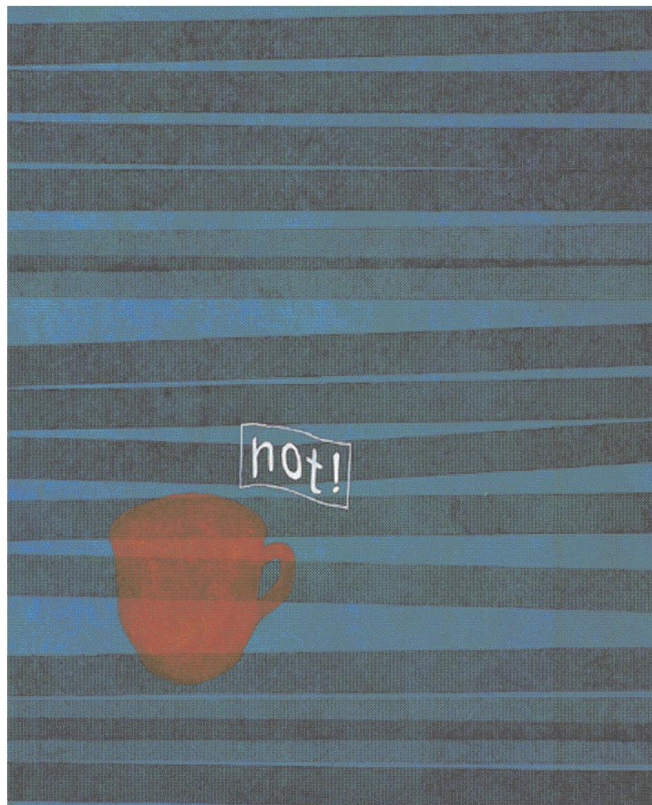
<작품5,6,7>에서 나타난 이미지들은 기표가 계기가 되어 기의들을 찾는 과정을 이루는 기호작용으로 보고 그 이미지가 관람자의 마음에 격발시키는 사고작용을 기대한다. 하나의 생각은 다른 생각으로 이어지고, 다른 생각은 또 다른 생각을 이끌어낸다. 이처럼 작품에 사용되어진 이미지는 커뮤니케이션과 달리 작품의 의미 해석의 몫을 관람자들에게 돌린다. 커뮤니케이션의 과정의 경우는 송신자가 수신자에게 일으키고자 하는 어떤 특정한 의미작용을 위한 매우 제한된 목적만을 수행한다. 그래서 송신자가 목표했던 의미작용이 수신자에게 일어나지 않으면 커뮤니케이션은 실패하는 것으로 판정된다. 그러나 작품의 이미지에서는 실패라는 개념이 무의미하다. 왜냐하면 기호의 의미작용은 어떤 형식으로도 항상 일어나기 마련이기 때문이다. 이와 같이 작품의 이미지가 뜻하지 않았던 의미작용이 관람자들에게서 일어나면, 커뮤니케이션은 실패라고 보는데 반해서, 여기서는 매우 흥미로운 현상으로 본다. ‘hot!’<작품5>, ‘Windows 다시 시작하는 중...’<작품6>, ‘새로운 시작’<작품7>의 이미지가 관람자들에게 얼마나 많은 의미들을 일으킬 수 있는가를 목표로 삼는다.

<작품5>에 컵의 붉은 색은 교통신호의 멈춤이라는 약호의 멈춤이라는 내용이 내포되어 있다. ‘멈추어서 보라!’, ‘핫 이슈’의 의미이다.

<작품7>에 컵의 푸른색은 교통신호의 출발이라는 약호의 출발을 의미한다. ‘새

로운 시작'인 것이다.

작가노트: 나는 현대미술의 주요 '이슈'에서 얼마나 소외되어 있는가? 그 이슈를 알고 이해해야 하며 그 인식이 나의 그림을 통해 흘러나와야 한다. 정작 그렇게 하지 못하는 부족한 나의 모습을 향해 'hot!'이라는 단어를 쓰고 '새로운 시작'이라는 단어를 쓰면서 반성하고 다시금 다짐한다.



<작 품 5> hot!

크 기 : 53×45.5cm

재 료 : 장지에 수간채색, 호분

제작년도 : 2004

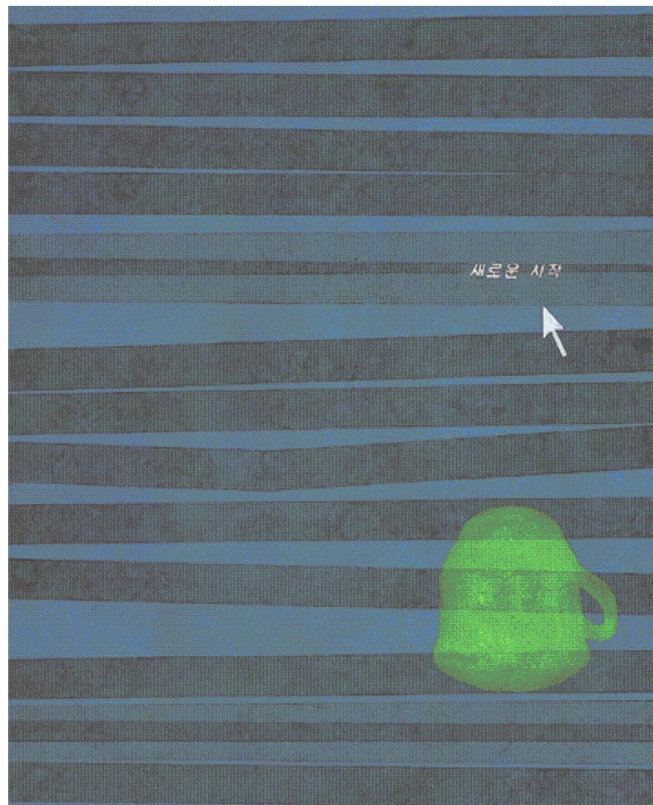


<작 품 6> Windows 다시 시작하는 중...

크 기 : 53×45.5cm

재 료 : 장지에 수간채색, 먹, 호분

제작년도 : 2004



<작 품 7> 새로운 시작

크 기 : 53×45.5cm

재 료 : 장지에 수간채색, 호분

제작년도 : 2004

#### 4. 작품 <Kiss>

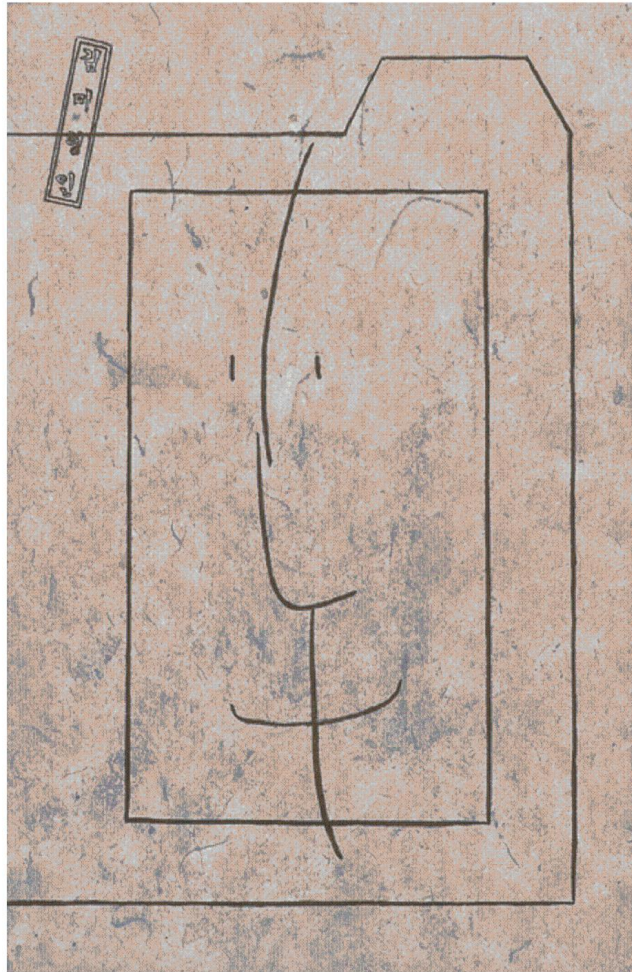
Kiss<작품8>에서의 이미지는 연속법칙에 의해 만들어지는 기호체의 환유이다. 우리 속담에 ‘하나를 보고 열을 안다’는 말이 있는데, 이것은 환유의 기능을 잘 드러내 주는 말이다.

작품의 형상은 어떤 것에 연관된다는 것(들)을 지시하기 위해서 사용하는 바로 그 어떤 것. 즉, 자신을 지시하기 위한 환유이다. 작품에서의 문자 이미지 ‘김미형인’, 형상 이미지 ‘얼굴’의 이미지는 환유와 제유 두 가지의 개념으로 나눌 수 있다. 두 가지에 공통되는 것은 연속(또는 직접연계)이라는 주개념이 내포되었으며, 다른 점은 환유에 의해 지시되는 대상(본인)을 대치시키는 것이고, 제유에 의해 지시되는 대상(본인의 얼굴)전체로 대표시키는 것이다. 환유의 주어휘는 대치이고, 제유의 주어휘는 대표(또는 표상)이다.

그러나 환유의 의미로 단순한 본인의 자화상이 될 수 있었던 작품이 <kiss>라는 제목을 통하여 또 다른 사유를 유도한다. 제목에 의한 하나의 자화상이 두 개의 자화상으로 보이게 되면서 kiss의 장면이 보인다. 제목의 연계가 재미로 이끄는 것이다.

작가노트: 작가의 언어를 넘어서 가능한 언어란 무엇일까? 나의 조카는 날마다 언어를 배운다. 어제는 ‘안아줘’라는 단어를 배웠다. 그가 꿈꾸는 ‘안아줘’는 무엇일까? 사각형, 동그라미...? 이미지는 평면 위에 올라서는 순간 비현실적이고 초월적인 그 무엇이 된다. 물감이 종이 위에 놓여질 때 그것은 자신의 물질됨을 벗고 하나의 정신성을 획득하게 된다. 화면 위에 반영된 그것들이 수동적이고 표

피적인 의미의 지시체로 존재하는 것이 아니라 그 자체로서 교감하고 융화하는  
의미의 주 요소가 되었으면 하는 바램이다.



<작 품 8> Kiss

크 기 : 22.7×15.8cm

재 료 : 장지에 먹

제작년도 : 2004

## 5. 작품 <File>

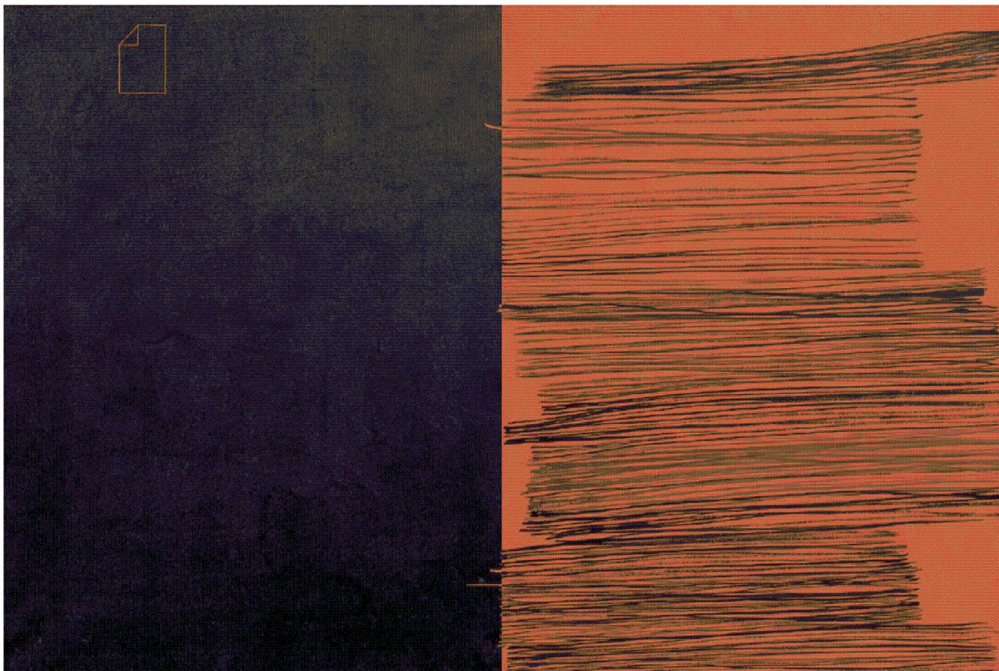
21C 물질문명이 현대인에게 가져다 준 것은 무엇이며 빼앗아 간 것은 무엇일까? 에 대한 작품<작품9>이다. 작품의 왼쪽의 File 아이콘 이미지와 오른쪽의 ‘여러 겹의 수평선’ 형상 이미지는 인공적으로 부활되는 소위 과실채성들이거나 가상현실체와 실제의 관계를 표현한 것이다.

공시적 기호로 사용된 이 작품은 ‘양과 음’, ‘양지와 음지’, ‘좋은 날과 곳은 날’같은 표현처럼 서로 대립되는 동시성을 띠고 있다.

작품에 사용된 흑색과 주홍색 또한 공시적이다.

공시적이란 말은 통시적이란 말과 더불어 한쌍의 이항대립을 이루는 말이다. 공시성은 시간의 흐름과 상관이 없는, 또는 시간의 어떤 단면에서 보이는 텍스트의 구조상태를 알아보는 데 유용한 개념이다. 가령 작품의 주제들이 어떤 이항대립쌍을 하고 있는지 알아보는 것이다. 이항대립쌍들의 공시성은 이미지의 잠재적 구조를 나타내며, 주어진 이미지가 ‘무엇에 관한 것인가’를 밝혀준다.

작가노트: 기표와 기의, 감각과 인식, 물질과 정신 같은 대치적인 구도 위에서 얼마나 자유로와질 수 있는가? 물질을 정신화 시키는 것, 물질을 비물질화 시키는 것은 그림에서만 가능하다.



<작 품 9> File

크 기 : 65×53cm×2

재 료 : 장지에 수간채색, 먹

제작년도 : 2004

## 6. 작품 <감정의 기복>

오감(五感)에 의한 감각기관의 반응은 관람자에게 나타나며 이것은 타자와 함께 울리게 된다. 이에 현대에 와서 관람자는 진동(vibration)의 능력이 거의 사라지고 있다. 작품 속에서 초상화와 같이 실질적인 목적에 기여하는 순수한 자연모방이나 예술가를 통해서 해석된, 또는 표현과 분위기를 목적으로 하는 자연모방을 찾는 것이 일반적 관람자의 향유방법이다. 물질주의적 시대에는 그림 자체의 내적 생(生)을 느낀다거나 그림 자체가 직접 스스로에게 작용하도록 하는, 그렇게 하기 위해서 그저 단순하게 그림을 대하는 관람자의 유형을 보이고 있지는 않다. 여기서 ‘감정의 기복’<작품10>에 대한 의미론적 방법에서 관람자들의 수많은 잠재적 의미의 가능성이 개방되기를 원하는 작품으로 그 해석은 매우 다양할 수 있다.

작가노트:

「만년필은 가장 운치 있고 정성스러운 먹을 빼앗아 갔다.

1941년도에 출판된 어느 책에 실려있는 구절입니다.

그렇다면 이제 만년필의 역할을 대신하고 있는 컴퓨터는...

무엇을 빼앗아 갔을 까요?

한 대학생은 컴퓨터에 한글에 수많은 글씨체가 있는 것을 알고 나서는 숙제물을 단 한번도 같은 글씨체로 제출해 본적이 없다고 합니다. 그 얘기를 들으면서 편리하니깐 만년필을 쓰긴 하지만 그러면서도 먹의 운치를 잊지 못하던 한 옛 작가가 떠올랐습니다.

만년필의 자리를 컴퓨터가 대신하고 있습니다.

컴퓨터가 빼앗아간 것은 무엇일까?

그건 감정의 기복이 아닐까요?

침부터 끝까지 똑 같은 글씨체들은 그 안에 실려 있는 감정의 기복을 찾을 수 없게 만들었습니다.

그래서 또 감정을 대신한 특수 문자들이 생겨난 것이 아닐까?

하는 생각을 해 봅니다.

(FM 93.1MHz의 한 프로그램 아나운서의 멘트中)」

그렇다면, 나는 이런 현실에서 대신할 수 있는 것은 무엇일까? 과연, 운치 있고 정성스런 먹을 돌려주어야 하는 것일까?



<작 품 10> 감정의 기복

크 기 : 22.7×15.8cm×10

재 료 : 장지에 수간채색, 먹, 호분

제작년도 : 2004

## IV. 결 론

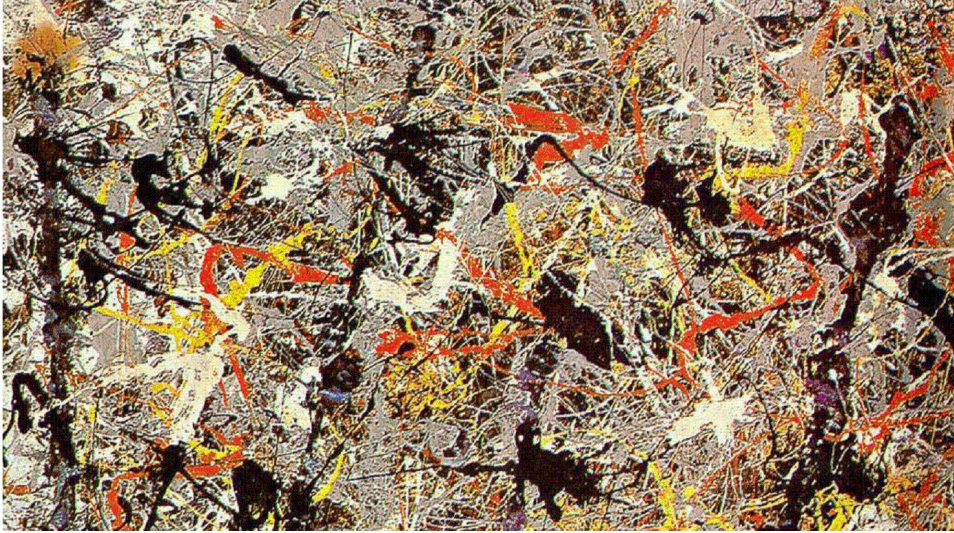
소쉬르의 기호학은 의미 소통을 위한 관습체계의 이론이라고 본다면 퍼스의 기호학은 의미작용의 이론이다. 본 논문의 작품 분석에서 이미지의 기호적 기능을 분석할 때 대부분이 퍼스의 기호학적 입장에서 보았다. 이에 작품 분석에 따른 결론을 다음과 같이 요약할 수 있다.

- 1) 작품에서의 기호는 약속된 가치가 아닌 가변 가능한 기호로, 흥미롭게 작품에 이미지의 의미가 관람자에게 어떻게 변화 전달되는가의 방법적 접근이 가능하였다.
- 2) 작가는 세계의 내적인 것을 인식하고 구체화함으로써, 정신적·미래지향적 세계의 구성 작업에 동참한다. 이것은 정신적인 고양을 갈구하는 작업에서, 즉 새롭고 정신적인 영역을 형성하는 데서 중요한 역할을 하고 있다는 것이다.
- 3) 작품은 관람자의 나름대로의 의미를 작용하고 있지만, 당면한 실재의 사유에 헌신하지는 않는다. 왜냐하면 예술은 이 실재적 삶의 상위적 관계이기 때문이다. 작가의 인식에서 타자적 관계처럼 현존하는 세계의 내적인 것을 표상화하며, 또한 세계의 원리를 인식함으로써 새로운 세계의 무한한 영역을 자신의 그림으로 창조해 낼 수 있는 능력을 갖게 되는 것이다. 작품을 창작한다는 것은 세계를 창조하는 것이었다.

본 연구를 통하여 기호학과 회화에 관계된 이론적 개념정리와 작품분석을 하면서 현대미술의 다원화(多元化)에서 작가 속에 사회라는 현 위치를 객관적으로

찾아가는 계기가 될 수 있었으며, 향후 하나의 양식과 주제에 안주하지 않고 다양한 변화와 실험을 멈추지 않도록 노력할 것이다.

## 참 고 도 판



<도판1> 푸른 깃대 부분, 잭슨폴록 作



<도판2> 문자도



<도판3> 책가도

## 참 고 문 헌

### 단행본

- 김경용, <기호학이란 무엇인가>, 민음사, 1994
- 넬슨 굿맨, <예술의 언어들>, 김혜숙·김혜련 역 이화여자대학교 출판부, 2002
- 노만 브라이이슨, <기호학과 시각예술>, 김용희·양은희 역, 시각과 언어, 1998
- 로리 슈나이더 애덤스, <미술사 방법론>, 박은영 역, 조형교육, 1999
- 바실리 칸딘스키, <점선면>, 차봉희 역, 열화당, 1997
- 서우석 역, <기호학이론>, 문학과 지성사, 1985
- 윤열수, <민화이야기>, 디자인하우스, 1998
- 이영철, <21세기 문화 미리보기>, 시각과 언어, 1999
- 장프랑수아, <포스트모던의 조건>, 유정완·이삼출·민승기 역, 민음사, 1993
- 줄리언 벨, <회화란 무엇인가>, 원형준 역, 한길아트, 2002

### 학위논문

- 박상혁, <기호학적 접근을 통한 인터넷 홈페이지 디자인에 관한연구>, 석사학위논문, 청주대대학원, 2000
- 서정희, <미술작품에 대한 시각기호학적 접근방법의 연구:체계-기능을 중심으로>, 석사학위논문, 홍익대대학원, 2000
- 양승훈, <영화기호학에 관한 일 연구>, 석사학위논문, 한양대학교대학원, 1998

### 연구논문

- 선경희, <애니메이션의 장면화에 관한연구>, 연구논문, 만화애니메이션연구 통권 6호, 2002

이종한, <기호학적 틀 안에서 만화애니메이션의 상징적 표의 체계>, 연구논문  
만화애니메이션연구 통권 제7호, 2003

기타

현대미술비평30선, 중앙일보사, 1996

# ABSTRACT

## **Study on the Semiotics meaning of a Painting expression**

Kim, Mi Hyung  
Dept. of Oriental Painting  
Graduate School of  
Sungshin Women's University

Many critics or painters present various kinds of methods to analyze paintings. Especially analysis of the modern painting uses semiotics.

Related to the semiotics,

First, semiotics makes new analysis possible at literature, linguistic, Marxism, psychoanalysis and anthropology.

Second, in the modern painting, the continuous paradigm of knowledge is placed in a position of semiotics and psychoanalysis.

Third, studies of the modern painting interact with other cultures.

In this manner, semiotics has developed through new methods of study and interaction of various other study fields. It tried to set up criticism theory through

continuous paradigm of knowledge. In the theoretical study of painting, most of the people set up the methodology, then it is analyzed and interpreted by that methodology. Therefore, this paper uses the semiotics on methodology.

The analysis of a painting at semiotics is that inferring hidden meaning of the painting as catching the meaning of the subject for analysis, using double faces of sign - signified and signifier. In this painting, the meaning of image is founded by the relation of dyadic opposition which is suggested by Peirce. In the relationship of paradigm and syntagm, the images are compounded of elements of the sign, and that is simultaneous status of various meaning.