

주술적 관점에서 본 가면(Mask)과 그래픽이미지의 근원적
동질성에 관한 연구

A Study on the Fundamental Homogeneity of Masks and Graphic images from
a Shamanic Perspective



김병옥 (Kim, byeong ok),

한중대학교

최영옥 (Choi, young ok)

한중대학교

논문요약

Abstract

I. 서론

II. 주술의 개념과 원리

1. 원시주술의 개념
2. 주술의 원리
3. 상징과 주술

III. 가면의 개요

1. 가면
2. 가면의 기능
3. 가면의 주술적 상징 원리

IV. 가면과 그래픽이미지의 주술적 동질성

1. 가면의 커뮤니케이션적 기능
 - 1-1. 정보전달기능
 - 1-2. 동기유발기능
 - 1-3. 통제기능
 - 1-4. 정서기능
2. 그래픽이미지의 주술성
3. 가면과 그래픽이미지의 커뮤니케이션적 동질성

V. 결론

참고문헌

(keywords)

masks, graphic images, functional homogeneity

논문요약

현대 그래픽디자인은 마케팅 도구로서 뿐만아니라 기업의 무형적 자산가치를 형성하는 데 상당한 기여를 해온 것이 사실이다. 그러나 이러한 과정 속에서 그래픽디자인이 가져야 할 인간 본질적인 측면이 외면되는 것은 그래픽디자인의 발전을 위해서 바람직하지 않다. 따라서 본 논문은 원시 주술적 소통매체인 가면(Mask)과 그래픽이미지 사이에서 존재하는 커뮤니케이션 과정의 유사성, 기능의 동질성을 도출하고 그래픽이미지에 투영된 인간의 본능적, 심리적 측면을 주술적 관점에서 접근하고자 시도되었다. 이를 위해 주술의 개념과 원리, 가면의 기능과 주술적 상징성, 그래픽이미지와 가면의 커뮤니케이션적 상관성을 파악하고자 하였으며, 관련 문헌을 중심으로 논문을 전개하였다. 이를 통해 그래픽이미지는 주술적 성격을 포함하고 있으며, 가면과 유사한 커뮤니케이션적 구조를 채택하고 있다는 점, 표현 체계와 방식에 있어서 상당히 유사하다는 결과를 도출하여 가면과 그래픽이미지 사이에 근원적 동질성이 존재함을 확인할 수 있었다.

Abstract

It is undeniable that contemporary graphic design has made a significant contribution not only as a marketing tool but also to the establishment of intangible asset values. However, it is undesirable for the development of graphic design to neglect the aspect of human nature demanded to graphic design. Therefore, the present study purposed to derive similarity in communication process and functional homogeneity between masks, which are primitive shamanic communication media, and graphic images, and to make a shamanic approach to the instinctive and psychological aspect of humans projected on graphic images. For this purpose, we examined the concept and principles of shamanism, the function and shamanic symbolism of masks, and the communicative correlation between graphic images and masks, and developed the discussion based on related literature. From this study, we confirmed that there is fundamental homogeneity between masks and

graphic images through drawing conclusions that graphic images contain shamanic nature and adopt communication structure similar to masks and that they are quite similar in the expression system and method.

I. 서론

오늘날 그래픽디자인은 많은 변화를 거쳐 디자인 스타일이 다양해 졌다. 기능적으로도 기업이나 제품을 인지 시켜주고, 경쟁사나 경쟁제품과 구별시키고, 원인, 가치, 품질을 전달하는 마케팅의 중요한 도구로서, 기업이나 제품의 가치를 높이고, 기업의 재산가치로서 중요한 지위를 획득하였다. 그러나 그래픽디자인이 기업의 경영 전략적 측면만 부각되고 강조되는 현실 속에서 그래픽디자인이 갖는 인간 본질적인 측면이 외면되는 것은 그래픽디자인의 발전적 모색을 저해하는 요소가 될 수 있다. “인류의 역사는 전진하는 것이며 생성 변화하는 것이지만 그 변화 속에는 불변의 요소가 존재한다.”는 말처럼 인간이 존재하는 한 시간과 지역을 초월하여 항상 인간에게는 본질적인 표현을 겸한 충동이 작용한다. 원시인과 현대인은 두개골의 용량이나 직립보행설(bipedalism)에 있어 별 변화가 없다. 기껏해야 종(species) 내부의 변이(variation)에 불과하다. 그렇다면 적어도 원시인과 현대인의 사고나 행위의 공통점을 찾을 수 있음은 당연하다. 이런 관점에서 원시미술은 수직적인 역사의 흐름에서 볼 때 항상 生の 유년기와 같이 현대 그래픽디자인에 대하여 始原的인 의미를 갖는다. 동시에 디자인을 포함한 모든 예술의 근원적 문제를 내포하고 있다. 현대에 와서 인간은 ‘미신’으로부터 해방되었다고 생각하고 있다. 그러나 그 과정에서 인간은 참으로 위험한 상태까지 그 정신적 가치를 잃어 버렸다. 세계에 대한 합리적 질서를 신봉하는 경우에 그려진 이미지가 인간에게 어떤 힘을 방사한다는 생각은 속임수나 미신, 세계에 대한 그릇된 오해쯤으로 치부되기도 한다.

그러나 문위의 부적, 타로(Tarot)카드, 점성술 등은 합리적 질서너머의 또 다른 차원과 관계하는 것으로 이러한 이미지들은 서로 관계없이 보이는 정신과 물질의 세계를 연관짓는 힘을 지니고 있는 것으로 비학(occultism)- 또는 은비학(隱秘學)-에서는 말하고 있다.¹⁾ 다만 역사가 진행되면서 원시적 성향은 급진하는

문명의 소산으로 상실되어 버린 인간성 회복에의 추구와 밀접한 상관 속에서 정신적 추구로 더욱 치열하게 전개되어 왔던 것이다.

따라서 현대의 그래픽디자인을 이해하고 발전적 모색을 위해 원시미술의 의미와 상징을 주술적 염원과 미적 상태를 회구하는 인간의 원초적, 무의식적 성향의 근원을 살펴서 이해하지 않으면 안된다. 따라서 본 논문은 원시미술의 하나의 유형인 가면(Mask)의 속성과 기능, 의미를 통찰함으로써 현대 그래픽디자인과 커뮤니케이션 과정의 유사성, 기능의 동질성을 도출하고 그래픽디자인에 투영된 인간의 본능적, 심리적 측면을 주술적 시각에서 접근하고자 한다.

관련된 선행연구가 거의 전무한 상태에서 주변 학문의 문헌을 중심으로 가면과 그래픽이미지의 근원적 상관성을 모색하고 주술적 의미를 이해하기 위해 첫째, 원시미술의 정신적 세계관인 주술적, 상징적 신앙의 개념과 원리에 관해 알아보고, 둘째로 가면의 속성과 기능을 탐색하며, 셋째, 영국의 인류학자인 프레이저(J. G. Frazer)가 제시한 주술이론을 근거로 그래픽이미지의 주술적 힘의 근원을 통찰해 본다. 넷째, 이를 통해 가면과 그래픽이미지의 커뮤니케이션적 동질성을 연관지어 파악해본다.

여기서 본 논문은 그래픽이미지의 마케팅적 측면의 접근이 아닌 회사의 경영이념과 기업(브랜드)목표의 무의식적 심리상태의 발현으로서 그래픽디자인에 사용된 그래픽이미지에 대한 인간적 염원과 관련해 한정된 주술적 관점에서 접근하기로 하였다. 그로 인해 원시미술에 대한 인간의 동경의식과 향수를 생명의 원동력으로 삼아 현대그래픽디자인의 의미 확장에 기여할 수 있다는 판단에 근거한 것이다.

II. 주술의 개념과 원리

1. 원시 주술의 개념

주술이란 자신에게 탁월 재앙을 미리 막고자 그 예방 조치로 신념과 믿음을 가지고 우주 대자연의 영험한 조화의 도움을 받고자 하는 것이다. 신이나 초자연적인 존재에 의한 전능한 힘을 빌고자 하는 인간의 바람을 위한 것이기도 하다. 사람의 심리는 우주의 법과 일치하고 있는데, 그 심리는 감정의 작용이 지각에 전달되어 구성되고 있다. 이러한 과정을 통하여 심리적 표상

1) 김용희, 예술, 세계와의 주술적 소통, 2000, p.75

이 일어난다. 그리고 그 표상을 현상화하여 절대화를 이룰 때, 마음은 신념을 갖게 된다. 인간이 신념을 품고 있을 때, 우주의 근원지에서 존재하는 절대적인 힘과 교류 할 수 있다는 것이 주술적 신앙의 이론이다.

주술이 이러한 이론을 근거로 하는 것임을 이해한다면, 주술을 통해 사람은 자신의 신념과 현상화(現像化)된 주구(呪具)나 상징적 형상을 통해 심리적 표상이 보다 선명해지고 가현운동(假現運動)이 강렬해진다. 심리는 감각의 자극으로부터 발생하는 감정의 운동이다. 자극은 대상물에 의한 그 강도를 나타내는데, 보다 강한 정기(精氣)를 얻고자 할 때 사람은 혼한 것보다 희소한 것, 새로운 것, 신비한 것에 흥미를 느끼도록 되어 있다. 그 흥미에서 지각된 영상은 무의식을 자극하고 무의식은 뇌에 저장해 둔다. 기억은 사고의 본질이다.

원시주술의 의미와 관련하여 프레이저(J. G. Frazer)는 다음과 같이 역설하고 있다. “주술과 과학은 종교와는 근본적으로 반대의 입장에 있다. 왜냐하면 이들 양자는 자연의 운행에 인간의 즉흥적이고 의도하는 대로 되지 않고 기계적으로 작용하는不易의 법칙 안에 있기 때문이다.”²⁾ 이 말은 과학이나 주술이라는 것도 어떠한 법칙에 의하면 필연적인 결과가 생긴다는 말이다. 비록 역사 이전이긴 하지만 기나긴 기간을 통해 인류가 진보해 오는 사이에 그를 둘러싼 자연환경과 생활양식의 변화에 따라 몇 단계를 거쳐야 했고 그 때 마다 독특한 조형문화를 남겨 놓았다. 구석기인들이 직면한 제1차적인 문제는 생존본능을 해결하는 일이었다. 매일 야수와 싸워 食物을 구해야 했고 자연으로부터 자신을 보존하기에 급급했던 원시인들이 어떻게 그림을 그리게 되었는가 하는 것은 생활형태를 고찰하는 데서 해결점을 발견할 수 있다. 그들의 생활수단은 사냥이었으므로 일체의 사고, 행위는 이를 위한 배려에 집중될 수밖에 없었다. 하지만 그들은 아직 知力이나 신앙을 통해 이를 달성하려는데까지는 이르지 못했으므로 사냥이라는 실용적인 목적을 달성하기 위해서 예술은 가장 효과적인 수단이 되었다. 즉 실제로 야수를 그려놓고 그 그림을 향해 창을 던짐으로써 그 동물을 죽게 한다는 주술적 효과를 믿었던 것이다.



그림1) 라스코 동굴벽화- 그림에서 창을 던진 흔적을 볼 수 있다.

따라서 그려진 동물상은 현실의 동물의 분신으로 생각했으므로 그 그림은 사실적으로 그려지지 않을 수 없었다. 이처럼 주술이 오로지 실용적 목적에서 사용되었다는 증거는 그려놓은 그림에 창을 던진 흔적에서 엿볼 수 있고 동물로 변장한 인간의 그림에서도 증명할 수 있으며 당시의 동물화가 자연에 충실하게 그려졌던 점에서도 증명된다. 그것은 A. Houser가 말한 바와 같이 “사물이 묘사임과 동시에 사물 그 자체였으며 욕망의 표현임과 동시에 욕망의 충족이기도 했던”³⁾ 것이다.

또한 주술은 상징을 이용한다. 원시사회에서의 상징적 의미는 자신들의 주술적 신앙이나 토템에 대한 집착성에 따라서 가정하여 선택한 것이므로 여러 가지 설명을 부여할 수가 있다. 원시인들은 한 사건을 상징적으로 묘사함으로써 어떠한 사건을 현실적으로 재현할 수 있으리라 생각하였다.

생존의 수단으로서 종족보존의 욕망이나 사후세계에 대하여 구원과 각종 재앙을 예방하기 위하여 행하여진 활동에 알맞은 주술적 의미의 상을 만들어 ‘의식을 행하는 행위’가 바로 상징을 만들어 내었던 동기가 되는 것이다. 또한 선사시대에는 상징 형식에 의한 개념의 결정에 더욱 의미가 있었다. 즉 상징은 성취될 만한 희망과 소원과 주술 등과 동일시 되었다. 상징 그 자체가 현실인 것이다.⁴⁾

이와 같이 상징은 혼돈된 자연 상태를 언어화 내지는 형상화한 것으로 주술적인 것에 선행하며, 상징을 통하여 주술이 행하여 졌고 또한 상징은 선사인들의 집단적 의의 자연발생적인 표상이라 할 수 있다.

2) 木村重信: 原始美術의 諸相, 신암파문고, 동경, 1971, p.183

3) A. Houser: Social History of Art, London: Routledge & Kegan Paul, 1952, p.4

4) 송광익: 한국선사 암각화에 대한 일 연구, 계명대학교, 1977, p.9

2. 주술의 원리

특정 사물이 다른 세계를 연상시킨다는가 다른 사물과 흡사하다는 것에 근거를 두고 거기에 현실적인 욕망을 실어 그것이 성취되기를 비는 것이 주술의 사고 원리이다.

주술의 원리에 대해서는 주술연구의 대가인 J. G. Frazer 가 그의 주저인 「황금가지」에서 "유사(類似)는 유사를 낳는다." 혹은 "결과는 그것의 원인을 낳는다."라는 유사의 법칙(law of similarity)의 원리와 "한번 서로 접촉한 것은 실제로 그 접촉이 떨어진 뒤에도 여전히 계속 서로 작용한다."라는 접촉 혹은 감염의 법칙(law of contact or contagion)의 두 원리가 있다고 하고, 일반적으로 공감의 법칙(共感法則=law of sympathy)에 기초한 공감주술(sympathetic magic)이라 총칭될 수 있는 주술은 유사의 법칙에 기초하는 동종주술(同種呪術=homoeopathic magic) 또는 모방주술(模倣呪術=imitative magic)과 접촉의 법칙에 기초한 감염주술(contagious magic)로 구분된다고 하고, 이들 두 종류의 주술은 다같이 사물은 비밀스러운 공감에 의해서 멀리 사이를 두고 상호 작용하고, 충동은 한쪽에서 다른 쪽으로 일종의 볼 수 없는 신비한 힘에 의해서 전달된다고 하였다. 그는 또 동종주술은 홀로 실천되는데 감염주술은 대체로 동종원리(모방원리)의 응용을 포함하고 있다고 주장한다.

결국 그는 동종주술과 감염주술은 공감주술(共感呪術)이라는 유(類)개념으로 묶고 있다. 왜냐하면 그것은 사물이 어떤 신비로운 공감, 즉 일종의 에테르(ether)와 같은 것의 매개를 통해서 이것에서 다른 것으로 옮겨지는 충동에 의해서 작용한다고 가정하기 때문이다. 따라서 동종주술과 감염주술은 상호보완적이다. 주술은 그러한 점에서 존재(being)보다는 어떻게 느껴지는가라는 소통(communication)에 중점을 두고 있다. 프레이저는 그 소통체를 에테르(ether)라고 명명했는데 그가 주술을 공감주술(共感呪術)이라고 한 것은 감성을 기초로 한 커뮤니케이션시스템에 맞아 떨어지고 있기 때문이다.

'비슷한 것은 비슷한 것을 낳는다'거나 '결과는 원인을 낳는다'는 동종 주술의 형태와 "한번 서로 접촉한 것은 실제로 그 접촉이 떨어진 뒤에도 여전히 계속 서로 작용한다."라는 감염주술(contagious magic)의 두 원리는 인류가 공통적으로 소망하던 부귀, 다남, 강령, 성애 또는 일상적 윤리 덕목 같은 현세적 가치들과 소통하고 있다.

주술에는 질병을 치료한다는지 현재 시도하고 있는 일을 성공으로 이룩할 목적으로 사용되는 긍정적 주술

인 백주술(white magic)과 남을 해치고 옳은 일을 그리치게 하기 위한 목적으로 사용되는 파괴적이고 부정적인 주술인 흑주술(black magic)이 있다.

3. 상징과 주술

용은 원형(archetype)이라는 용어를 사용하면서 그것은 인간의 영혼에 무엇인가를 형상화 시키는 힘이라고 말한다.⁵⁾ 플라톤(Platon)은 만물의 근원을 정신적 형상에서 찾은 최초의 철학자로 인간의 모든 인식이 이데아세계의 원형들을 상기하는 데서 이루어진다고 말했다.

용이 심리학적 연구를 통해 개념화시키고 있는 원형도 이와 비슷하다. 원형은 인간내면에 자리 잡고 있는 원초적 이미지로서 정신에 생래적으로 주어져 있는 잠재적인 성향을 반영한다. 평소에는 잠재되어 있기 때문에 잘 의식되지 않지만 인간이 삶의 중대한 문제에 봉착될 때 인간이 원형의 이미지를 만나게 되면 그 이미지는 인간의 생각과 행동에 엄청난 힘을 방사한다. 원형적 이미지는 또한 인간의 내면에 잠들어 있는 신성을 깨우는 역할을 한다. 종교학자인 루돌프 오토(R. Otto)가 '누멘(numen)' 또는 '누미노즘(numinosm)'이라고 부르고 있는, 사람을 자신의 의지와 무관하게 움직이는 힘, 강력하지만 눈에 보이지 않는 힘이 원형의 이미지 속에 담겨 있기 때문이다.⁶⁾ 그렇기 때문에 원형적 이미지들은 종교적, 주술적 상징으로 작용하고 있는 것이다. 이것은 종교적, 주술적 의례의 반복으로 집단상징화 되어 인간내면에 상징화됨을 의미한다. 즉 유사성에 의해 재현되거나 대표된 형상이 실제로 어떤 힘을 행사하려면 축성(祝聖)의 과정이 필요한데 이것은 이미지에 상징적 의미를 부여하는 의례로, 축성의 과정을 통해 재현된 이미지는 실제의 원형상과 동일한 힘을 갖게 된다는 것이다. 이는 이미지의 힘이란 이미지 자체에 있는 것이 아니라 거기에 부여한 정신성에 있고, 우리가 이미지에 영향을 받는 것은 거기에 우리의 내면적인 의도, 욕구 등이 현실화되어 있기 때문이다.

III. 가면(Mask)의 개요

1. 가면

「한국 연극, 무용, 영화사전」(『한국예술사전 IV』, 편찬위원회, 대한민국 예술원, 1985)에 의하면 가면은 얼

5) 칼 구스타브 융, 무의식의 접근: 인간과 상징, 열린책들, 1996, p.67

6) 구스타브 융, 심리학과 종교, 도서출판 창, 1998, p.15

굴을 가려 변장이나 방호(防護), 호신(護身) 등의 특정한 목적과 용도로 쓰이며 또한 동물, 초자연적인 존재(神)를 표현하는 가장성(假裝性)을 갖는다고 하였다. 넓은 의미로 생명을 보호하기 위한 방독, 방한, 방호적인 측면까지 포함시키고 있으나 대개의 경우는 토속적, 연극적 가면을 뜻하며 상징(象徵, symbol)과 표정(表情, expression) 두 가지 요소로 환원되는 조형 예술품이다. 가면을 사용한 것은 원시시대부터인 것으로 추정되는데 처음에는 수렵 생활을 하던 원시인들이 수렵 대상물인 동물에게 접근하기 위한 위장면(偽裝面)으로, 뒤에는 살상한 동물의 영혼을 위로하며 또한 그 주술력(呪術力)을 몸에 지니기 위한 주술적 목적에서 비롯하여 점차 종교적 의식과 민족 신앙의 의식용으로 변모, 발전되었다.⁷⁾

2. 가면의 기능

흔히 가면이라 하면 얼굴에 쓰는 것만을 생각하지만 사실은 벽사의 목적으로 된 것으로 건축용, 장례용, 휴대용 등이 있는가 하면 인형처럼 작게 만들어 시체와 함께 매장하는 토우(土偶)같은 것도 있다.⁸⁾

가면을 기능적 측면에서 보면⁹⁾ 첫째, 물리적 위험이나 영적인 힘으로부터 자신을 보호하고 방어하기 위한 실용적 기능, 둘째, 어떤 쾌감이나 미관(美觀) 혹은 성적인 욕구를 위한 목적으로 사용하는 본능적 기능, 셋째, 신이나 신화상의 영웅, 조령, 정령의 화신을 위한 것, 또는 그것들의 의태(擬態)를 위한 것이나 주술을 위한 신앙적 기능, 넷째, 연령계층, 사회계층 또는 토템이나 부족들 간의 식별을 위한 표지 기능(몇 개의 예를 제외하고는 모든 가면이 이 종류에 속한다.), 다섯째, 어떤 영웅적인 인물 또는 신불(神佛), 동물, 정령 등의 가장연출을 위한 것, 여섯째, 성문화되지 않은 법의 권위의 화신으로서의 지배 수단으로의 기능이 있다. 이밖에도 악령으로부터 사자(死者)를 보호하거나 장례의식에서 사자를 표상하는 부적적 기능도 있다.

7) 차웅준, 전통문화의 이해 제1권 소리, 춤, 놀이, 연극문화 편, 전주대학교출판부, 2000, pp.258-259.

8) 가면은 그 목적과 기능에 따라 다음과 같이 나눌 수 있다.

① 벽사 가면(辟邪假面, demon mask) ② 의술 가면(醫術假面, medicine mask) ③ 영혼 가면(靈魂假面, spiritual mask) ④ 추억 가면(追憶假面, memorial mask) ⑤ 토템 가면(totem mask) ⑥ 기우 가면(祈雨假面, rain masking mask) ⑦ 수렵 가면(狩獵假面, hunting mask) ⑧ 전쟁 가면(戰爭假面, war mask) ⑨ 입사 가면(入社假面, initiation mask) ⑩ 연극 가면(演劇假面, drama mask) ⑪ 무용 가면(舞踊假面, dance mask)

9) 최인학, 민속학의 이해, 도서출판 밀알, 2002, pp.257-258.

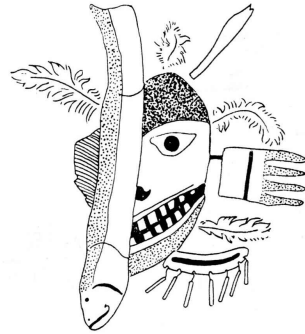


그림2) 알래스카 에스키모족의 「이누아」 가면, 사케의 정령을 상징하고 있다. 사면의 경험을 인간계에 알려 나타내는 것으로 간주되고 있다.

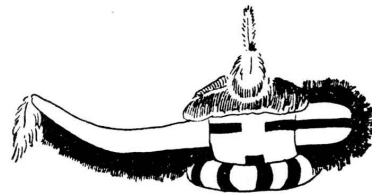


그림3) 뉴멕시코의 인디언 즈니족의 무용가면으로 북쪽의 비를 바라는 주술사가 쓰는 가면이다.

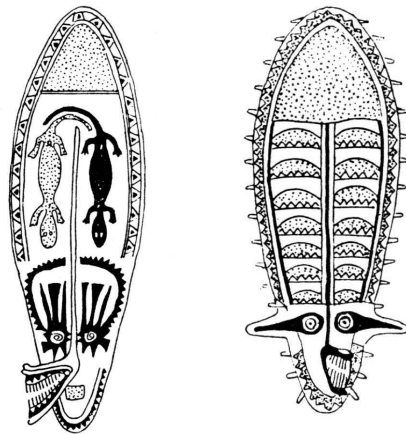


그림4) 뉴기니아 오로크로족의 「헤베헤 가면」 계급가면:- 헤베헤는 초자연적인 존재나 정령을 의미하는데 가면은 이의 물질적 화현이다.

3. 가면의 주술적 상징원리

오늘날 우리가 상용하는 ‘이미지image’라는 말은 데드 마스크를 뜻하는 희랍어인 이마고imago에서 나왔다고 한다. 이미지는 그 안에 이미 죽음과 초월에 대한 관념을 담고 있다. 가면은 이미지의 힘을 원형 그대로 담고 있는 이미지의 대리 형상인 셈이다. 또한 심리학에서 인격을 지칭하는 ‘페르소나persona’라는 말은 가면을 뜻하는 말에서 유래했다고 한다. 내가 나의 인격이라고 믿고 있는 하나의 얼굴 안에 또 하나의 얼굴이 있음을 나타내는 암시인 것이다.¹⁰⁾

가면에 각인되어져 있는 특징은 가면이 자기를 숨긴다기 보다는 기꺼이 자기를 속속들이 드러내는 것이다. 또 그것은 자기로부터 덮개를 벗는 성질을 가지고 있다. 원시적인 제의에서는 반드시 가면이 등장한다. 제의를 치르는 제사장은 물론이고 그 제의에 참여하는 집단 전체가 가면을 쓴다. 이때 가면을 쓴다는 것은 평상시 현실세계 속에서 표현했던 개인적인 인격을 접고 다른 인격, 말하자면 초자연적인 인격이나 집단적인 공통의 인격으로 제의에 참여한다는 표시이기도 하다. 원시 제의에 사용되는 가면은 곰, 늑대, 독수리 등 주로 여러 가지 동물의 형상이 복합된 것들이 많다. 이는 가면을 통해서 그 동물의 정령을 마음 속에 내면화 시키기 위해서이다. 가면을 쓴 주술사는 인간이 아니라 다른 영혼을 지닌 존재가 되며, 그의 초자연적인 능력은 그가 내면화한 다른 영혼에서 나온다. 즉 가면은 인격을 변용시키는 도구로 사용되는 것이다.¹¹⁾

가면을 쓴 자의 개인적 자아는 소멸하고 그 대신 집단의 심층의식의 구현, 다시 말해 개인적 의식을 초월하여 집단적 무의식의 대리자가 되는 것이다.

가면은 한마디로 이미지가 지니고 있는 초월의 힘을 상징적으로 보여주고 있는 원형이다. 이 세계와 다른 세계의 경계선에 자리 잡고 있는 이미지를 통해서 우리는 타자의 영역, 곧 이질적인 세계를 경험한다.

가면이 이미지를 변용시키는 도구이듯, 이미지는 그것이 외화되어 표현된 것이든 아니면 내적으로 자리 잡고 있던 이미지를 만들어내는 사람과 그것을 쓰는 사람의 마음에 변용의 에너지를 전해준다. 이 말을 정리하면 가면은 곧 신 또는 초월적 힘을 지닌 어떤 다른 것을 상징하는 것이므로 가면을 쓴 사람과 사이에 동일성이 있다고 할 수 있다. 따라서 가면에는 동일화의 원리와 상징의 원리가 인간심리의 기층이 되어 있다고 보아진

다.

동일화의 원리란 찰라에 불가시(不可視)의 세계와 가시(可視)의 세계 사이, 초자연과 자연과의 사이에 직접적인 교류가 성립함을 의미한다. 또한 징표(이 경우 가면을 가리킨다)가 상징에 의해서 나타나는 것(이 경우 가면이나 화현되어 있는 또 다른 상징물)과 다른 것이 아니다.

이러한 조건에 의해서 인간은 비로소 얼굴의 변화 뿐만 아니라 그 본성까지 진정으로 변화할 수 있다. 많은 미개민족은 상징이나 상징에 의해서 보여지는 것과의 동일화를 극도로 추구한 탓으로 드디어 가면에 인격적 존재를 부여하기에 이른 것이다. 이 인격적 존재는 지상의 생활을 다스리는 여러 법칙 뿐만 아니라 눈에 보이지 않는 우리의 생활을 다스린다고 믿어지고 있는 여러 법칙에도 종속하고 있다.¹²⁾

IV. 가면과 그래픽이미지의 주술적 동질성

1. 가면의 커뮤니케이션적 기능

가면의 발생요인을 인간의 심층심리와 관련해서 볼 때 인간과 외계(外界), 다시 말해서 인간의 세계와 신의 세계를 분리하지 아니하고 오히려 양자 사이에 동질성이 있다고 보는 관념에서 발생된 것이라고 보는 학자들도 많다. 따라서 존재자의 상을 변형시킴으로써 존재 그 자체를 변형할 수 있다는 관념이 작용했으리라 믿는 것이다.

여기에서 보이는 것과 보이지 않는 것, 힘 있는 자와 없는 자(신과 인간), 삶과 죽음과 같은 이원원리가 신호 전달체로서 가면이라는 의사 소통매체를 통해 연관지어진다는 신앙이 곧 한쪽에서 다른 쪽으로 변신이 가능하다는 생각을 낳게 했을 것이라고 믿는다.¹³⁾

인간의 마음은 스스로 규정한 정체성의 영역을 넘어 끝을 알 수 없는 심연을 지니고 있다. 가면은 형상을 통해 우리의 내면의 심연과 만나게 한다. 그리고 그 심연 속에 잠재되어 있는 심리적 에너지는 가면을 쓰는 행위를 통해 실제로 구현된다. 그 에너지는 이미지를 만들어내는 상상력이 두 세계에 걸쳐 있기 때문에 생겨난다. 이 세계와 다른 세계의 경계선에 자리 잡고 있는 이미지를 통해 우리는 타자의 영역, 곧 이질적인 세계를 경험한다. 가면을 쓰는 순간 상식을 넘어서는 초자연적인

10) 김용희, 예술, 세계와의 주술적 소통, 책세상, 2000, p.60.

11) 미르치아 엘리아데, 상징, 신성, 예술, 서광사, 1991, p.127

12) 장 루이 베드안, 이강렬 옮김, 경서원, 1986, p.101

13) 최인학, 민속학의 이해, 도서출판말말, 2002, p.258

세계, 초월적인 세계와 커뮤니케이션하며 인격을 구현하게 되는 것이다.

따라서 이러한 가면의 커뮤니케이션적 기능은 그래픽이미지의 커뮤니케이션 기능을 포함하고 있다고 해석될 수 있다.

1) 정보전달기능

가면은 개인과 집단에 정보를 전달해 주는 기능을 함으로써 개인 간, 집단 간의 커뮤니케이션의 촉매제 역할을 한다. 제천의식이나 신화체계의 행위 전승에 사용되며, 생김 모습에 따라 개별 인물의 성격 뿐만 아니라 사회적 성격도 반영하고 있다. 가면은 그 자체가 스스로 개인이나 집단의 삶을 그대로 반영하고 있는 것이다. 가면은 동질 경험의 집단 속 여러 사람에 의해 겹겹이 그 이미지가 중첩되어 나온 것이다. 그러므로 비록 개별적인 시지각에서 형상화된 것일지라도 그것은 이미 공동적 시지각의 전지적 시선 속에 흡수된 것일 뿐이다. 개개 가면의 개성적 형상은 유형화된 속에서 집단의 주관화 또는 객관의 주관화에 다름아니다.

2) 동기유발기능

가면은 은폐성이라는 특성에 기대어 숨어있는 심성을 분출시키고 심지어 담대하게 변화시키기도 한다. 이러한 특징은 전쟁용 가면에서 찾을 수 있는데 전쟁용 가면은 적을 향해 공포심을 주는 것으로서, 이때 가면은 초자연적인 정령의 화현으로 믿기워지고 있기 때문에 이러한 가면을 매개로 해서 전사(戰士)는 실제로 거의 초인에 가깝게 되기 때문이다. 이렇게 되어 적은 통상적인 수단으로 그를 물리칠 일체의 소망을 잃어버리게 되는 것이다.

3) 통제기능

가면은 개인이나 집단 구성원의 행동을 특정한 방향으로 움직이도록 조정하고 통제하는 기능을 수행한다. 형상화된 가면은 무의식에 담겨 있는 무정형의 에너지를 의식화 시킨다. 에너지를 변환시키는 과정에서 상징을 창조하고, 상징이 형상화된 심적 에너지를 담고 있다면, 상징은 그 안에 담긴 내용을 통해 우리의 정신을 자극하고 어떤 행동을 유도하는 힘을 지니고 있다. 이때 상징적 의미를 지각하고 전이시켜주는 것은 우리의 합리적인 이성이라 아니라 이성 너머의 어떤 능력, 즉 직관이라든가 육감의 주체라고 할 수 있는 영혼의 힘이다.

4) 정서기능

가면은 개인이나 집단 구성원들의 감정을 표현하고 사회적 욕구를 충족시켜주는 역할을 한다. 가면은 탈혼(脫魂::신들림)과 떨어질 수 없는 관계에 있다. 탈혼은 가면 의식에 있어서 제의를 담당하는 모든 이에게 전이되어 증폭되어 가고 마침내 자신이 속한 집단에서 이루어지는 자신의 고충이나 기쁨, 만족감이나 불쾌감 등을 토로하게 된다. 이 과정을 통해 자신의 심정을 표출하고 다른 사람과의 교류를 넓혀 가는 것이다.

2. 그래픽이미지의 주술성

그래픽디자인에서 사용하는 상징적 이미지들은 무의식 세계의 외적기호화이다. 그리고 이러한 무의식은 그래픽 이미지에 내포된 근원의 존재에 대한 이미지를 느끼게 하고 사고의 가능성, 창조적 신념을 갖게 한다. 또한 그래픽 이미지는 인간 또는 기업내면에 잠재되어 있는 현세적이거나 비합리적이고 환상적인 무의식 세계의 이미지를 암시해 주고 있다. 또한 현실 가치의 진도 위에서 본능적인 욕구충동을 의식적인 이미지와 물질적인 요소까지 혼합시켜 무의식적 연상과정을 일으키도록 상징적으로 표현한다. 이는 인간이 추구하는 원초에로의 카타르시스적인 주술적 요소로써 발견될 수 있는 것이다.

주술	동종주술 Homoeopathic Magic	메타포 ¹⁴⁾ Metaphor	유사성 Similarity	그래픽 이미지
	감염주술 Contagious Magic	메토니미 ¹⁵⁾ Metonymy	접촉성 Contact	

표1) 주술과 그래픽이미지의 상관관계

이는 부적(符籙 amulet)을 사용함으로써 얻었던 심리적 안정과 자신감의 표현과 연결 지워 생각해 볼 수 있다. 이러한 행태는 기업들이 일률적으로 심볼마크를 채택하

14) 메타포(metaphor 은유): 직유법과 대조되며 암유(暗喻)라고도 한다. 원관념은 숨기고 보조관념만 드러내어 표현하려는 대상을 설명하거나 그 특질을 묘사하는 표현법이다. 원관념과 비유되는 보조관념을 같은 것으로 보므로 'A(원관념)는 B(보조관념)다'의 형태로 나타난다.

15) 메토니미(Metonymy 환유): 어떤 낱말 대신에 경험을 통해서 얻어진 그것을 연상하는 다른 낱말을 쓰는 비유. 어떤 하나의 사물 또는 사실을 표현하기 위해 그것과 관계가 깊은 다른 사물을 이용하는 방법으로 ① 대용하는 사물과 대용되는 사물 사이의 공간적, 시간적, 논리적 인접성 ② 대용하는 사물과 그것에 수반되는 특징과의 연계성 ③ 고유명사와 일반 대상간의 연계성에 의해 한 대상을 다른 대상으로 대용하는 수법이다.

고 있는 것과 일치한다고 볼 수 있다.

이미 그래픽이미지는 상징적 의미를 기호(sign)라는 형태를 취하여 표현하고 있다. 그리고 미술의 始原부터 일정부분 주술의 영역에 일치하고 있다. 이는 주술적 목적에서의 과장과 생략이, 현대 조형어법의 하나인 형태의 단순화와 통하는 데가 있어서 일 것이다.¹⁶⁾ 그래픽 이미지의 표현방식에서 우리는 원시미술에 나타난 추상 표현 방식을 찾아볼 수 있다.

첫째는 표현하고자 하는 모든 대상을 비원근법적인 표현에 의해서 그 본질성을 단순화 시키고 응축화 시키는 것으로서 그래픽이미지에 있어서의 미적인 구성에로의 향함을 내포하는 것이다. 두 번째로는 자연에 실제로 존재하지 않은 형식을 통해서 상징과 주술을 표현하는 방법이 있다. 이것은 원시미술의 근원을 이루는 생명적인 힘을 요구한데서 나온 것이었다. 이것은 그래픽이미지 속에 원색의 형태나 힘의 상징으로서의 기하학 도형이나 선으로 존재하여 강하고 새로운 감동력의 추상표현방법으로 나타나고 있다. 세 번째로는 극도로 단순화된 기호에 의한 형이라고 볼 수 있다. 이것 역시 생명력에 대한 인간의 욕구표현의 한 방식으로 이는 그래픽 디자인에서 새로운 기호라든지 새로운 추상형태로 발견되는 상상력의 표출과도 흡사한 것이다. 이들의 기호는 의미를 알고 있는 자 만이 이해할 수 있는 성질의 것이었다고 볼 수 있다.

‘소망을 이미지화 하면 그 소망은 언젠가는 이루어진다.’는 원시인의 주술적 태도처럼 현실에 대한 마음속의 이미지를 모방해 현실의 이미지로 바꾸고 그 이미지와 교감을 통해 현실을 바꾸는 것, 주술적 조형은 이러한 관념을 모태로 출발한다. 따라서 주술적 관점에서 보면 그래픽디자인은 이미지를 현실로 바꿔주는 주술적 매개장치인 셈이다. 그래픽 심볼을 제작할 때 인간은 무의식적으로 심볼을 통해 어떤 영적인 힘을 기대한다. 앞서 프레이저(J.G. Frazer)의 주술이론에서 본 바와 같이 주술의 원리는 ‘유사법칙(Law of Similarity)과 ‘접촉법칙(Law of Contact)이며 유사법칙에 기초한 동종주술(同種呪術: Homoeopathic Magic), 접촉법칙에 기초한 주술은 감염주술(感染呪術: Contagious magic)로 구분한다고 했다.

프레이저의 학설을 적용한다면 그래픽이미지는 동종주술로서의 기능과 감염주술의 기능의 양면을 포함하고 있다고 할 수 있다. 결국 그래픽이미지는 동종주술에서 출발하여 감염주술로 완성된다고 볼 수 있다.

왜냐하면 기업이 자신들이 생산한 제품 또는 제품포장, 명함, 봉투 등의 서식류, 배지, 사인류, 차량, 광고 등의 모든 마케팅 커뮤니케이션 활동에 상징적 이미지들을 차용하여 시각적, 청각적, 촉각적 접촉을 통한 감염주술을 시도하고 있기 때문이다. 이는 동종주술적 매개 장치로서의 상징을 통해 발현된 이미지를 이용해 기업의 현세적인 염원 등을 간구하는 행동적 확산을 시도하는 행위로 볼 수 있기 때문이다.

이러한 관점에서 보면 그래픽디자인을 「실천적(實踐的)」 주술이라고 불러도 좋을 것이다.



그림5) 엘지그룹 심볼마크



그림6) 프로농구팀 엠블렘

그림5)와 그림6)은 기업과 집단의 이상과 염원을 상징적으로 표현한 동종주술의 형태를 취하고 있다



그림7)

16) 임두빈, 원시미술의 세계, 가람기획, 2001, p.26



그림8)

그림7)과 그림8)은 그래픽 심볼의 행동적 확산을 시도하는
감염주술로 이해될 수 있다.

3. 가면과 그래픽이미지의 커뮤니케이션적 동질성

커뮤니케이션은 메시지를 통한 사회적 상호 작용이며 메시지는 의미를 운반하는 기호들로 이루어진다. 따라서 의미의 운반체인 가면과 그래픽이미지들은 커뮤니케이션의 차원에 속한다.

로망 야콥손은 쉐논과 위버의 선형적 모델에 기초하여 독특한 커뮤니케이션 모델을 만들었으며 그것을 언어학에 적용한 바 있다. 하지만 이 모델은 언어 이외의 비언어 커뮤니케이션에도 유용하다. 야콥손은 여섯 가지의 커뮤니케이션 모델을 포함하고 있다. 발신자, 수신자, 맥락, 메시지, 접촉, 코드가 그것이다. 다른 커뮤니케이션 기호들처럼 가면과 그래픽이미지들은 언어커뮤니케이션과 관련하여 야콥손이 정의한 기능을 공통적으로 담당한다. 이를 정리해 보면 다음과 같다. 첫째, 접촉기능, 가면과 그래픽이미지의 목적은 접촉 및 커뮤니케이션 채널의 제어를 유지하는데 있다. 이들의 기능은 늘 접촉적이다. 왜냐하면 그것의 일차적 기능은 발신자인 회사나 집단과 고객인 수신자 사이의 접촉을 설정하는데 있기 때문이다. 둘째, 가면과 그래픽이미지들은 메시지 자체의 미학적 성질들에 초점을 두는 시적 기능을 맡는다. 셋째, 가면과 그래픽이미지들은 그것의 정서적 또는 표현적 기능에 있어서, 발신자에 대한 정보를 수반한다. 왜냐하면 이들은 대리를 통하여 발신자의 정체성과 성질에 대해서 메시지를 발송하기 때문이다. 넷째, 가면과 그래픽이미지의 인상적 또는 호소적 기능은 부분적으로 의도된 수신자의 정보에 의해서 규정된다. 그것은 전적으로 수신자를 표상하며, 그 결과 수신자는 이들에 투사된 이미지로서 자신을 파악할 수 있을 것이다. 다섯째, 가면과 그래픽이미지들은 메시지가 표현되

는 코드에 초점을 두는 메타 언어적 기능을 맡는다. 예컨대 특정한 상징적 모티브를 사용하는 경우가 그런 경우에 속한다. 여섯째, 지시적 기능을 통하여, 가면과 그래픽이미지들은 커뮤니케이션 맥락, 회사나 결사체가 제공하는 재화와 서비스를 지시한다.

V. 결론

본 논문은 원시인들의 주술적, 상징적 의사소통 매체의 한 형태인 가면(Mask)의 속성과 기능, 의미를 통찰함으로써 현대 그래픽이미지와와의 사이에 존재한다고 생각되는 커뮤니케이션 과정의 유사성, 기능의 동질성을 도출하고 그래픽이미지에 투영된 인간의 본능적, 심리적 측면을 주술적 시각에서 접근하고자 시도되었다.

이를 통해 가면과 그래픽이미지 사이의 근원적 동질성과 유사성을 유추해 볼 수 있었다. 비록 고대의 그것과는 다른 양상을 보였을지 모르지만 가면이 가지고 있는 속성과 기능, 역할 등의 모색을 통해 현존하는 그래픽 이미지 속에서 의미있는 사실들을 발견할 수 있었다. 결과를 요약하면 다음과 같다. ① 그래픽이미지는 본질적으로 가면과 같이 주술적 성격을 포함하고 있으며, ② 그래픽이미지는 가면과 같이 무의식적으로 집단의 각 구성원에게 공통의 반응을 유도해 통제하고 정보를 전달하며, 동기를 부여하고, 정서적으로 기능하기 위한 주술적 수단의 발현으로 해석될 수 있다. 즉, 그래픽이미지는 기업사회의 공동의 가치와 공동체 유지에 필요한 주술적 매개 장치로 볼 수 있다. ③ 그래픽이미지는 구조적으로 가면과 매우 유사한 커뮤니케이션 구조를 채택하고 있다. ④ 그래픽이미지와 가면은 시각적인 표현 방식에 있어서 상당부분 유사한 점이 있다.

이제 현대의 그래픽디자인을 좀더 근원적으로 이해하고 발전적 모색을 위해서는 원시미술의 의미와 상징을 주술적 염원과 미적 상태를 회구하는 인간의 원초적, 무의식적 성향의 근원을 관련 지워 이해하지 않으면 안된다. 또한 현대인의 무의식속에 내재되어 있는 원시적 원형을 추출하고 그래픽이미지에 도입해 봄으로써 그래픽디자인 해석의 근거와 기반을 확고히 할 수 있다고 생각한다. 원시미술이 지닌 마력은 현대인들에게 인간 실존에 대한 형이상학적 가치와 심리적 안정처를 제공하는 주술적 요소로서 현대 문명화로 인해 소외되어 가는 인간성을 회복시켜 줄 것이다.

끝으로 본 논문은 그래픽디자인에 사용되는 그래픽이미지를 주술적 시각에서 접근함에 있어서 많은 문제점을

내포하고 있을 수 있다. 다소 비약된 논리의 전개로 논리적인 오류가 있을 수 있음을 솔직히 시인한다. 그러나 새로운 관점에서 그래픽디자인의 의미적 확장을 시도하고 앞으로의 후행 연구를 통해 논리적인 부분을 보완하는 노력이 필요하다고 생각된다.

참고문헌

- 1), 김용희, 예술, 세계와의 주술적 소통, 책세상, 2000
- 2), 木村重信, 原始美術의 諸相, 신암과문고, 동경, 1971
- 3), A. Houser, Social History of Art, London: Routledge & Kegan Paul, 1952
- 4), 송광익, 한국선사 암각화에 대한 일 연구, 계명대학교, 1977
- 5), 칼 구스타브 융, 무의식에의 접근- 인간과 상징, 열린책들, 1996
- 6), 구스타브 융, 심리학과 종교, 도서출판 창, 1998
- 7), 차용준, 전통문화의 이해 제1권 소리, 춤, 놀이, 연극문화 편, 전주대학교출판부, 2000
- 8), 최인학, 민속학의 이해, 도서출판 밀알, 2002
- 9), 미르치아 엘리아데, 상징, 신성, 예술, 서광사, 1991
- 10), 장 루이 베드안, 이강렬 옮김, 경서원, 1986
- 11), 임두빈, 원시미술의 세계, 가람기획, 2001
- 12), 김병옥, 심볼마크에 나타난 부작적 요소에 관한 연구, 비타디자인저널, 통권2호, 2003

