

# 그라피티의 대중 문화적 위상과 역할에 대한 연구

Study on the Role of Graffiti in Modern Illustration and  
Pop Culture



김 재 원(Kim, jae won)

한양대학교 응용미술학과 박사3기

## 논문요약

### Abstract

#### I. 서론

1. 연구배경 및 목적
2. 연구의 범위 및 방법

#### II. 현대 그라피티 일러스트레이션의 특징과 시사점 분석

1. 그라피티의 개념과 발전과정
2. 현대미술에서의 일러스트레이션의 역할과 대중적 위상
3. 그라피티 일러스트레이션의 표현적 특징

#### III. 현대 일러스트레이션에 나타난 그라피티의 조형적 분석

1. 내용적 요소
  - 1) 기호적 시각요소
  - 2) 기호적 시각 이미지
2. 조형적 요소
  - 1) 정보시각 전달 요소
  - 2) 환경시각 전달 요소

#### IV. 사회적 의미에서의 그라피티 일러스트레이션의 기능

1. 불만의 메시지화를 통한 집단 의식 표출
2. 시사성을 함축한 시대코드를 대변

#### V. 국내외 그라피티 일러스트레이션 비교분석

1. 국내
2. 국외

#### VI. 결론

#### 참고문헌

## 논문요약

본 연구에서 일러스트레이션은 현대사회에 대한 커뮤니케이션의 한 도구로서 시각정보 전달과 새로운 시각 환경의 조성에 기여하는 조형 예술의 한 부분이며, 그라피티 일러스트레이션은 그라피티라는 독특한 인간의 원초적 커뮤니케이션 행위를 포함하고 있는 일러스트레이션의 한 분야로 정의하였다.

낙서는 인간의 잠재의식 속에 나타난 무의식의 표현방법이다. 특히 10세기에 이르러 무의식의 발현에 대한 관심이 점차 높아지고 낙서를 예술형식과 인간본성을 이해하려는 실마리로 해석하려는 욕구가 늘면서 낙서를 당당하게 미술활동의 한 영역으로 받아들이고 능동적으로 표현하려고 한다.

그라피티 일러스트레이션은 표출양식의 개성적인 형태에 의해 일러스트레이션에 있어서 독자적인 가치를 형성하게 되고, 사회적 제반 문제에 작용하여 작가의 신념, 가치, 감정, 사상을 반영한 설득력 있는 일러스트레이션으로 전개되고 있다. 그라피티 일러스트레이션은 작가의 내적감성을 표출하는 조형방식을 통해 현실의 단면을 제시하고 있기 때문에 그 의도의 전달에 있어 전체적이고 즉시적인 기능을 발휘하여 오늘날과 같은 정보시대에 주목을 받을 수 있는 존재로서 가치를 지닐 수 있는 것이다.

현대인은 자본주의 사회의 구조 속에서 정신적으로 다양한 문제를 지닐 수밖에 없다. 광범위하게는 고독과 소외현상, 탈 인간화, 가치관의 상실 등과 같은 문제와 더불어 환경이 주는 심리적인 문제에 대한 것 들, 즉 경쟁사회가 만들어가는 경쟁의식과 이기주의, 다양한 억압에 대한 스트레스 등의 구체적인 정신 병리학적 문제가 많이 등장하고 있다. 그러한 문제의 해결점으로 집고 넘어 갈수 있는 것이 인간내면의 근본적인 본질과 인간의 억압에 대한 것 , 소위 우리가 비문명적인 방식이라고 생각하는 것들에 대해서 새로운 인식을 가지고 이성보다는 감성적인 방법을 통해서 문제에 대한 해결점을 찾아보는 것이 한 방법이라고 생각된다.

그라피티 일러스트레이션은 이러한 사회적 커뮤니케이션을 시각언어로 그 가치를 평가받아야 하며 앞으로 이에 대한 후속연구가 전개되어야 할 것이다.

## Abstract

This study defines illustration as the part of the formative arts which contribute to the conveyance of visual information and the creation of new visual environment one of communication tools in present-day society. This study defines graffiti illustration as the part of illustration which includes graffiti which is human's primitive communication behavior.

Graffiti is the expression of unconsciousness appeared in the realm of the subconscious. Around the 10th century when the interest in the revelation of unconsciousness was increased, people tried to interpret graffiti as the clue to understand the nature of human being ness as the form of art. From those times, people started to accept graffiti as one part of fine arts.

Graffiti illustration has formed the unique and independent value in the filed of illustration based on its own unique forms of expression. It is applied to the overall matters of the society, emerging as the persuasive illustration which reflects the artist's belief, sense of value, emotion and thought. The graffiti illustration presents the slice of reality by expressing the internal emotion of an artist. So it plays the instant and general role to convey the intention of an artist. As a result, it has been spot lighted as the valuable form of arts in this information society.

Those who are living in the structure of today's capitalism have inevitably many mental problems. Extensively, they suffer from solitude, a sense of alienation, inhumanness, loss of value. Along those, they are also suffering from the psychological problems or metal disease, selfishness, and many kinds of stresses from suppression, which are created by the competitive society. The solution for those problems is to secure new recognition about the original nature of human being, and the suppression which we consider uncivilized. To do

this, it is recommend to find the way to solve problems through the emotion, instead of the reason.

Graffiti illustration should be valued as the visual language for the social communication. And the follow-up researches on the graffiti illustration should be conducted.

## I. 서론

### 1. 연구배경 및 목적

현대사회가 다변화되면서 다양한 대중들의 목소리를 개성 있게 표현해내는데 커다란 비중을 두고 있다. 수많은 정보와 시각커뮤니케이션이 범람하는 가운데 일러스트레이션은 새로운 시각정보전달과 시각현상의 구성에 기여하는 조형예술의 한 부분이다.

또한 그 표현에 있어 무한한 표현양식이 요구되며 어떤 형식이나 방법에 얽매임 없이 자신의 주관적인 생각을 그대로 나타낸다.

일러스트레이션 속에 나타나는 낙서-그라피티(Graffiti)라고 부르는 행위가 미술계에 수용된 것은 20c 후반의 포스트모더니즘의 영향으로 새로운 기법과 재료를 도입하면서 그 다양성을 인정하는 다원주의 경향이 나타나게 된 시대적 배경 때문이었다.

잭슨폴록(Jackson Pollock), 장뒤뷔페(Jean Dubuffet) 등의 작품을 시발점으로 하여 공공의 건물벽의 낙서들이 현대미술과 관련을 맺어 대중들과 함께 호흡하게 되었고 여러 형태의 공공장소의 낙서화는 인간이 자기의 감정을 표현하려는 강렬한 욕구에 의해 나타난 것이 그라피티인 만큼 특유의 조형양식을 형성하게 된다.

미국 뉴페인팅(New Painting) 가운데 한 현상인 낙서화는 1960년대 말부터 주로 소외된 계층의 10대들에 의해 뉴욕시의 지하철 역이나 도시의 벽에 그려지기 시작하였다.

벽이라는 매개체에 그 출발점을 두고 변화 발전되어 예술의 한 부분으로 인정 받기 전에는 부정적인 이미지가 강했으나 하나의 정보 매개체로서 대중성에 바탕을 둔 커뮤니케이션적 특성으로 인해 독자적인 형식으로 수용되었으며, 대중문화인 그라피티를 시각언어인 일러스트레이션과 결합함으로써 다양한 표현의 창출을 획득할 수 있게 된 것을 의미한다.

본 논문에서는 현대사회의 시각 커뮤니케이션으로서 현대 일러스트레이션에 관한 인식의 확대 및 발전적 활용방안에 대해 모색해 보고자 한다.

### 2. 연구의 범위 및 방법

본 연구에서는 인간의 잠재적인 무의식적 세계를

낙서(Graffiti)라는 표현수단을 통해 감정표현이나 의사 소통으로 자연스럽게 표현하는 그라피티 일러스트레이션이 현대미술에 어떤 영향을 끼쳤는지 살펴보고 국내의 문헌을 통한 이론적 고찰과 다양한 커뮤니케이션 도구로서의 활용성에 대해 알아보고자 한다.

1장에서는 그라피티에 대한 역사적 배경과 기초이론체계를 구축하기 위한 이론적 개념과 현대사회에서의 그라피티 일러스트레이션의 역할과 전개과정을 살펴보고 사회적, 문화적, 예술적 측면에서 그 의의를 찾아보았다.

2장에서는 그라피티 일러스트레이션의 조형적 언어요소의 특성과 시각적 이미지의 작품요소의 특성을 환경적 미학의 균형을 바탕으로 시대정신을 반영한 사회적 제반 문제에 대해 고찰해보고자 한다.

3장에서는 무의식적 체험에 의한 공유성, 반사회적 성격의 과장성, 시사적 상징성의 표현을 분류하여 연구하고 분석하였다.

4장에서는 국내외의 그라피티 일러스트레이션 현황분석을 비교하여 문제점을 살펴보고 앞으로 나아갈 지향점에 대해 서술하였다.

## II. 현대 그라피티 일러스트레이션의 특징과 시사점 분석

### 1. 그라피티의 개념과 발전과정

낙서는 인류의 역사와 함께 지속적인 문화의 표현, 즉 커뮤니케이션의 내적수단으로 수만년전에 제작된 알타미라, 라스코 동굴벽화에서 찾아볼 수 있는 원시인의 삶의 흔적들, 고난속에서도 자유로운 몸짓으로 다양한 도구와 색채를 이용하여 거침없이 굽어 새기거나 채색을 하였다. 또한 이집트나, 메소포타미아, 중국 등 세계도처에서 기호나 상형문자로 표현된 흔적들은 오늘날까지 이어져왔다. Graffiti의 어원은 그리스어의 "Sgraffito", 이탈리아어 "Graffito"에서 출발했다고 볼 수 있으며 즉 '긁음'이란 뜻이다. 그 복수형인 "Graffiti"는 벽 표면을 긁어 만든 드로잉과 이미지를 의미한다.

그라피티의 개념은 1960년대 이후부터 낙서는 행위가 구체화되었고 1)신표현주의의 등장으로 모더니즘의 마지막양식인 미니멀아트(Minimal Art)가 고

도의 추상성을 지닌 형태로 표현되다가 1980년대 초 독일작가들인 바젤리츠, 안젤름키퍼, 살로메 등이 현대미술 시장인 뉴욕에서 전시함으로써 새로움에 갈망하던 새로운 회화가 탄생하게 되었는데 낙서화가 그 사조에 뿌리를 두고 있다. 낙서화가들은 처음에 뉴욕시의 기차역에 선을 긋고 스프레이(Spray)를 뿌리며 자유분방하게 표현할 수 있었으며 주로 소수계층의 인종들이 낙서를 통해 자기 삶을 확인하고 자기 조치를 밖으로 표출한 것이다. Modren Graffiti는 거리의 HIP-HOP 문화를 생성하게 되고 점차 기성의 예술표현을 뒤집는 도시의 Street 감각의 발상은 거대한 주류를 이루며 성장하게 되었다.

HIP-HOP의 정의를 단순하게 결론짓기는 어려우며 더구나 문화적인 측면에서 접근하는 의미의 전달은 쉽지가 않다. 그러나 신비성, 즉흥성, 대중생활에 근접하는 등, 기존의 형식과 틀 속에서 탈피하고자 하는 신비성에 매료된 것들은 Rap을 하는 DJing, MCing, B-Boying을 통해 억압받는 소외계층들의 사회적 참여의식을 강하게 담고 있다. 작업에서 마주치는 즉흥적인 Free Style, 자동차 공업도색에서 사용되는 Spray Can을 이용한다는 것. 기존의 보수성을 탈피하여 현장에서 호호하고 마주치는 대면예술로의 Graffiti는 흑인들 중심의 HIP-HOP문화는 기성문화의 지루함에 반발하는 젊은층의 기대와 부합되어 세계적으로 확산되면서 이제는 더 이상 그들만의 문화가 아닌 젊은층의 공유물로 생활 깊숙히 자리를 잡고 있다.

## 2. 현대미술에서의 그래피티 일러스트레이션의 역할과 대중적 위상

현대미술은 다변화된 사회체계 속에서 다양한 대중들의 목소리를 개성 있게 표현해 내는데 비중을 두고 있다. 커뮤니케이션의 한 수단인 일러스트레이션은 최초의 문자언어인 그림문자로부터 발달되어왔으며, 대중시각매체의 영향력이 날로 확대되어 감에 따라 일러스트레이션을 과거 삽화적 성격에서 문장을 보조해 주는 기능에서 벗어나 사회의 커뮤니케이션을 지배하며 대중을 설득하는 것을

주 목적으로 하는 능동적이고 적극적인 개념으로 전환되었다.

현재의 일러스트레이션은 디자인 일반의 커뮤니케이션 체계와 일반미술의 미학적 체계속에 공존하며 조형예술로서의 형식과 내용을 적극적으로 변화시키는 과정에 있으며, 대중매체를 통한 복제예술, 대중지향적 이미지구축, 창작의 예술성 획득을 가능케 하였다.

수잔손탁(Susan Sontag)이 “현재의 문화를 읽는 시각문화(Reading Visual Culture)로 전환되고 있다”라고 지적했듯이 기호적이고 개념적인 해석에서 시각적인 직관에 의한 느낌으로 소통방법상에 대한 변화를 일러스트레이션을 통해 나타내고 있다고 말한다.

이러한 현대의 일러스트레이션은 ①조형적 실험의 극대화로 일러스트레이션을 하나의 예술적 기술로 인식하고 근대이후미술의 조형적 실험들을 일러스트레이션 조형에 대입, 또는 확대하는 현상을 나타내고 있으며 ②독자적 내러티브(narrative)의 실제화로 일러스트레이션을 시각적 언어로 정의하고 문자언어의 종속적 변수가 아닌 독립적인 언어소통체계로 실현하려는 움직임을 하고 있고 ③시각 디자인의 커뮤니케이션 환경 속에서 일러스트레이션을 의식적인 시각요소로 활용하여 시각적 영상의 단위기술까지 활용하고 있다.

즉 그래피티는 하나의 표현형태로 내면적인 생각들을 뚜렷한 제약이나 부담 없이 같은 가장 원초적인 표현방식으로 여기에 지각 현상을 투영시킨 것이 그래피티 일러스트레이션이다.

## 3. 그래피티 일러스트레이션의 표현적 특징

그래피티는 대부분의 일러스트레이션이 그렇지만 그중에서도 지각현상을 통한 가장 원초적인 표현방식의 하나라 할 수 있으며, 다음과 같은 특징을 내포하고 있다.

1) 신표현주의-낙서화의 근원이 미술, 문학을 비롯해 전 예술분야에서 활성화된 포스트모더니즘의 한줄기라고 할 수 있다. 포스트(post)와 모더니즘(modernism)의 합성어인 포스트모더니즘(post modernism)은 오늘날까지 그 의미에 있어 불확실성을 띠고 있다.

구분	특징	응용부문
커뮤니케이션	·가장 오래된 역사 ·상업주의 지향과 흥미 유발 ·광고분야에 응용 ·인쇄 및 전파매체를 상대	·출판, 저널, 영상, 선전 ·개성있는 정서, 서정성
테크니컬	·기술사적 지침 ·학술적 개념 발현 목적 ·주관정념 배제 ·사진제판 체계에 대한 전신적 기능	·지리, 의료, 인쇄술, 도형 ·공학적 측면
프로덕티브	·일러스트나 갤러리 일러스트 ·즉 어느영역에 편중되지 않음 ·친화력	·복지, 패션, 투시도
갤러리	·정보체계, 상업주의의 배제	·갤러리 전시, 출판, 영상 ·예술체계상의

<표1> 일러스트의 대표적 구분과 영역 및 특징

1)주관성-그라피티표현의 일러스트레이션은 강렬한 자기만영으로써 사건 또는 인간의 내면세계의 한 실체를 표현대상으로 하며, 정서적이고 정신적인 개념의 표현을 중시해 작가의 정신체험이 강하게 표출된다. 현실을 반영함에 있어서 표면적인 과제를 일러스트레이션의 주관적인 시점을 통해 밝혀냄으로써 자기 중심적인 특성을 지님과 동시에 순수한 시각으로 바라보는 바탕위에 대상이 옮겨지므로, 본능적인 것, 자신에게 강하게 받아들여진 것을 표현하기에 강한 주관성이 내재되어 있다. 그렇기 때문에 그라피티 일러스트레이션은 작가의 의도를 작품 속에 전개시켜 나가는 것이 중요하다.

2)상징성-예술은 인간에게 있어 가장 근본적이며 본질적인 욕구로 개인의 표현일 뿐만 아니라 집단의 상징이며, 작가는 자신의 주관적인 사고내용을 의식적, 반성적 이고 이성적인 성격을 포함한다. 이러한 성격으로 인해 상징은 인간의 심층 심리 속에서 일으키는 기능이 결코 외적인 언어형상만으로 단정 짓기 어려운 심오한 원리로서 언제나 인간의 본질적인 문제에 접근되어 있다.

심리학자 프로이트(Freud)는 상징이란“무의식적인 배경에 대한 어떤 단서를 우리에게 제공해주는 의식의 내용<sup>2)</sup>이며, 상징적 관계는 ‘꿈의 요소와 번역사이의 일정불변의 관계를 보여주는 관계”라고 하였다. 그라피티 일러스트레이션의 개인적 표현수단으로 사용되는 문자, 기호는 암시적인 메시지들과 연결되는 상징성을 지니게 된다. 진실과 허구, 실제와 비실체 모드를 포함한다는 이중적 지시의 미의 원칙을 지키고 있으며 하나의 내용물로 그 무엇인가를 대변하는 즉 상징이 사물 그 자체가

2) J.Jacobi., "칼 융의 심리학", 이태동역, 선문각,1987,p151.

되어서는 안 되는 원칙에 부합되는 것으로 단순한 기호와 구별되어 그 자신 이상의 의미를 담고 있는 상징성을 띠게 된다.

3)자율성-그라피티를 통하여 이성에 의한 강한 통제로부터 벗어나 자기의 내면세계를 외부로 표출하려는 본능이 실현됨으로써 무의식적인 즉흥성을 통하여 이성이나 논리가 아닌 직감적이고 충격적인 방법으로 메시지를 받아들일 수 있는 감성적인 시각언어를 보여주고 있다. 일러스트레이션에 나타난 그라피티는 강한 주관성이 개입된 자율적인 표현매체로써 내적세계의 발로라고 볼 수 있으며 조형적 양식으로 주로 선이라는 표현수단을 통해 표출되는 여러 이미지 속에서 작가의 의도가 다소 배제되는 대신 우연성<sup>3)</sup>의 수용을 허락한다.

그라피티 일러스트레이션에 나타난 자율성에 근거한 우연적 효과는 정신의 잠복 또는 조성과 관련된 것으로 이성과 우연이 중용적으로 출입, 통제되어 엄격한 구성이나 조형을 버리고 사회에 대한 작가의 목적 있는 제스처를 보여주는 일러스트레이션으로 의미를 차지하게 된다.

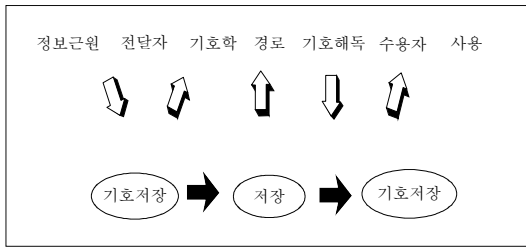
### III. 현대 일러스트레이션에 나타난 그라피티의 조형적 분석

#### 1. 내용적 요소

##### 1)기호적 시각요소

인간의 커뮤니케이션 행위에서의 언어전달방식은 여러 가지 기호에 의해 이루어진다. 또한 시각, 청각, 후각, 촉각 등의 정보전달과정을 도표화하면 다음과 같이 설명할 수 있다.

3) ‘우연’이란 라틴어원에 의하면 주사위를 던지는 것과 관계되며, 주어진 결과가 알려지지 않거나 고려되지 않은 원인 또는 그 원인 체계를 의미한다. 20c초 철학과 심리학에서 사용되기 시작하여 유포된 우연개념은 1910년대 중반 다다예술가들에 의해 다시 응용되기 시작한다. 즉 과거의 미술에서 우연은 예술가를 위한 외적 자극 역할을 했으나, 다다에서는 우연성을 사용했을 뿐 아니라 그것 자체가 그들의 주제가 되도록 하였다. 기계적인 우연작용을 이용한 선구적 작품을 들 수 있다.



<표2>기호의 커뮤니케이션 전달과정

정보근원에서 정보가 전달자에게 도달하면 전달자는 이것을 다시 기호라고 할 수 있는 이미 저장되어 있는 다른 기호에 의해 확인하고 기호화하는 것을 보여주고 있다.

그리고 이에 의해 생겨나는 기호들의 배열은 원칙적으로 항상 사회적, 물리적 방해로 받는 경로를 통해서 수용자에게 전달되고 수용자는 이 전달된 것을 자신의 머릿속에 있는 기호를 바탕으로 해석하고 반응하며 사용한다.<sup>4)</sup> 사실 그래픽티 일러스트레이션이나 회화가 언어체언가를 묻는다는 것은 하나의 논리적인 질문으로서, 창조적 개인(예술가)의 권리, 즉 인간보편성(사회)의 권리로 보호하고 있는 고답적인 대답만 기대하는 질문에 불과하다. 이러한 거리감이 구조, 텍스트 코드, 체계, 재현 및 형상화 등과 같이 느끼고 새로운 방법을 구성하는, 즉 새로운 미지의 영역을 구성 하는데로 모아지게 되었다.<sup>5)</sup> 따라서 그래픽티 일러스트레이션이란 자신의 독특한 복수적 묘사에 얼마만큼 가까이 다가갈 수 있는가를 언어체로 추정하여 무한하게 다가갈 수 있는 것이다. 이미지는 코드의 표현이 아니라 코드화 작업에 대한 변형이다. 시각언어를 기호로 인식하기 위해서는 문자언어 기호와 같이 우선 기호의 개념을 정확히 이해하여야 한다.

기호의 일반적인 특성을 정리해보면 ①시각이나 청각 등 감각으로 감지 될 수 있는 측면이 있고 ②두뇌의 감각적 자극에 머무는 것이 아니라 실질적 대상을 대신하여 이것이 표상하는 존재의 의미를 추상화 할 수 있다.

분류	의미	형태기호	의미	형태기호
사람의 감정기호	사랑해	&l ♡YOU&	돈벌어와	\$\$
	부끄러워	*^^*	너찍었어	~o*
사물·동물·식물을 나타내는 기호	너무슬퍼	TmT	만족해	^0^
	속스립구만	-_-a	황당해	{{>-<}}
	내갈을 받아라	== I =====>	어휴, 답살	%%%%%%%
	혼란스러워	(?*)	짱구, 영영이, 춤	(^)(^)(^)(^)(^)(^)
사물·동물·식물을 나타내는 기호	키스하는	>}}}}>'<'(((	곰뽕이	(:)))))
	키싱구라미		꽃선물	@->-----
	여우그림	Vm~	텔레토비	
사탕선물		붕어빵	ooO	
토끼	>(*/*/*/<			
원숭이				

<표3>이모티콘(Emoticon: emoticon) 으로 형성된 기호

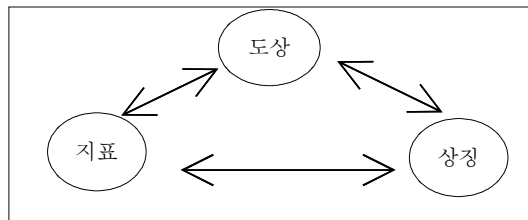
최근 기호학적 이론을 뒷받침 할 현상이 일어나고 있는데 디지털화된 그림 문자로 의사소통을 하는 것이다.

이는 각종 통신기기와 소프트웨어의 발전은 물론 현대화된 사회가 신속한 커뮤니케이션을 요구하고 있기 때문에

나타나는 현상이다. 마치 문자 이전에 원시 시대의 인간이 사물의 의사 전달을 위해 최소한 문자를 연상케 하는 것이다. 이는 문자메시지 ‘이모티콘(Emoticon: emotionticon)’의 합성어로 사용자가 일일이 휴대폰 자판을 누르지 않아도 커뮤니케이션이 가능케 하는 기호적 인식 전달체계가 자연스럽게 형성되었기 때문이다. 이처럼 기호화된 그림 문자는 젊은 세대층에 접근하기에 간결하므로 정보통신 회사의 인터넷 휴대전화 업체의 다양한 기호문자 개발로 사용이 대중화되는 현상이 일어날 것이다.

2)기호적 시각 이미지

찰스 샌더스 피어스(Charles Sanders peirce)는 시각적 이미지의 시스템으로서 이미지의 영역을 도상, 지표, 상징의 3항 관계로 정의했는데 이에 대해 자세히 살펴보면 다음과 같다.



<표4>커뮤니케이션 이미지 시스템

①도상(Icon)

기호와 대상 혹은, 시니피앙(signifiant)과 시니피에(singifie)간의 관계는 공유성을 나타내고 있는데,

4)Jarg Michael Matthaedi, 강현옥 역, 그래픽 디자인의 근본문제, 미진사 1989.29p

5) 김인식 편역. 이미지와 글쓰기-롤랑 바르트 이미지론 세계사.1993, 11p

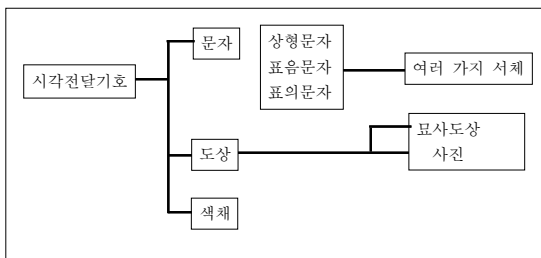
말하자면 기호에 의해 어떤 유의성이나 닻음의 함성이 나타나 있고 수신자에 의하여 그것이 인정된다는 것이다. 예컨대 도형이나 그림은 그것이 나타나고 있는 것과 닻아 있는한 에서 그것이 도상적(iconic)인 관계를 맺고 있다는 것이다. 그리고 도상적인 양식에서 자신이 나타내고 있는것의 시니피에(signifie)에 대한 시니피양(signifiant)이 되는 것이다. 즉 대상과 닻아있다는 점이 기호이게 한다.

②지표(Index)

대상과의 관계가 구체적이고 현실적이며 또한 계기적이고 인과적인 성격을 띠고 있다. 무엇인가를 가르키는 손가락은 시니피양(signifiant)인데 소리는 누군가가 와 있다는 지표이고 기침은 감기의 지표이며, 바람개비가 도는 것은 바람 방향의 지표인 것이다.

③상징(Symbol)

대상과의 사이에 있는 약정적 혹은 습관적 연상의 추측 때문에 기호일수 있다. signifiant과 signifie의 관계가 임의적(arbitrary)이며. 여기서는 해석자가 부재하고 있어서 의미작용의 관계를 성립시키기 위해 적극적인 개입이 요구된다. 특징은 인간의 협약된 기호로서 특정사회의 구성원들로 하여금 특정 내용으로 해석하도록 하는 결정에 근거한다. 이상과 같은 시스템에 의해서 통제되는 시각전달 디자인 분야의 기호는 기본이 되는 요소이고 그 이상 분해하면 기호의 ‘의미· 소기’와 ‘형식· 능기’의 대응 관계(의미작용)가 성립되지 않는다. 시각 전달 영역의 기본 기호는 기호표면의 형식으로부터 ①문자 ②도상 ③색채로 나뉜다.



<표5>시각전달의 기본기호

①문자-의미와 형식이 자의적(인위적 약속)인 의미작용에 의해 연결되어 있는 언어에 그 의미 표현을 의존하고 있는 시각기호이다.

②도상-시각기호 중에서 가장 대표적인 것이고 유사성이라는 의미 작용의 특징을 갖고 언어에 대립

하고 있다.(mark는 도상 기호에 포함되며 종합된 표의적 형식과 독립된 의미를 가지고 있고 의미작용은 자의성과 유사성을 포함한다.)

③색채는 다른 기호의 속성이 되는 종속물로 생각하기 쉽지만 충분히 자립된 기호 단위로 사용된다. 이와 같이 기호의 시각적 이미지를 토대로 하여 시각 언어 개발을 방법론적으로 연구한 결과 다음과 같은 결론에 도달할 수 있다.

첫째, 그래피티 일러스트레이션의 구성 요소는 점·선·면·색채 등으로 한정되어 있지만 이들은 다양한 결합 규칙에 의해 무한한 그래피티 일러스트레이션을 얻을 수 있다는 점이다.

둘째, 우리가 만나는 선·형·색채는 각기 대상물 자체에 의해 우리 의식이 촉발되는 것이 아니고, 그것의 표현내지 추상에 의해 우리 의식이 촉발되기 때문에 환경적 의미가 중요하다.

셋째, 그래피티 일러스트레이션은 재료적 특성과 심리적 연상, 구조적 유사성 때문에 개인적이고 주관적인 영역을 크게 벗어날 수 없지만, 보다 객관적인 인식을 얻기 위해서는 작품과 매체와의 관련 속에서 검증과, 보다 객관적인 인식을 위해서는 작품과 매체와의 관련 속에서 검증과 수정을 반드시 거쳐야 할 것이다.

2. 조형적 요소

1)정보시각 전달요소

사물을 본다는 행위는 언어보다 선행한다. 따라서 어린이는 말을 시작하기 전에 먼저 사물을 보면서 인식한다고 한다. 그러나 보는 것이 언어보다 선행한다는 것에는 또 다른 의미가 내포되어 있다.

어느 시기까지 언어는 오직 문자어 일뿐이라고 생각해 왔는데 르네위그(Rene Huygue)에 따르면 “인간은 두가지의 언어를 가지고 있는데 그것은 작가가 본 것, 혹은 내적인 것을 이야기 한다.”라고 했고, 장뒤뷔페(Jean Debuffet)는 “회화란 언어는 일상어의 언어보다 훨씬 풍부한 언어이다.”라고 주장했다.<sup>6)</sup> 시각적 언어야말로 다른 어떤 전달매체보다 훨씬 효과적인 지식을 보급 할 수 있으며 그림이나 기호를 통해 기록으로 남겨두었고 당시의 사회상을 가장 잘 반영하는 일러스트레이션의 발전단계로 거쳐 온 것이다.

비교적 신개념 으로 그래피티 일러스트레이션을

6) 르네위그, 예술과 영혼 김화영 역, 열화당,1986, 24p



불 때 소외계층을 주입으로 다분히 정치적인 색채를 띠고 있었으며, 자기 나름대로의 의사를 전달하기 위한 커뮤니케이션 수단을 고안해 내게 되었으며 그것이 낙서였다.

그 속에 인간적인 표현의 근본가치를 재인식하게 하고, 낙서를 시문학 이론, 조형이론 등과 같은 예술과 관련시켜 그 권위를 부여하게 된 것이다. 낙서는 거리의 프롤레타리아의 표시로써, 사실주의적 표현, 가치의 테두리 안에서 운명적인 열쇠 역할을 하고 있는 것이다.

이 시점에서 새로운 용어가 낙서언어, 즉 정보의 매개체로 등장하였다.

정보처리 과정은 다음과 관련된 몇몇 과정으로 구성되어 있다.

- ① 모든 인지는 기억에 의해 영향 받는다.
- ② 기억은 저장된 데이터의 단순한 회상만이 아니며 기억은 사건들의 재구성고 관련된다.
- ③ 모든 인지적 과정은 조직적인 체계에 의해서 만들어진다.
- ④ 인지과정은 독자적으로 존재하는 것이 아니라 상호관련 속에 존재한다.
- ⑤ 대부분의 인지과정은 우리의 언어에 종속되어 생각될 수 없다.

인간 커뮤니케이션은 일련의 조직들로 연결된 것이다. 낙서언어의 대중적 커뮤니케이션을 1969년 이후 산업화 사회의 포스트 모던한 미술사조에 편입되면서 사회적 공익성을 가장 대중적으로, 대중속에서 구현하는 시각정보의 위치를 점유하게 된 것이다.

## 2) 환경시각 전달 요소

선전, 선동과 같은 민중의 정치적인 정보 전달수단으로서의 벽서행위는 구호와 같은 단편적인 것에서 시작되었고 가장 원초적인 인간의 커뮤니케이션 행위임을 알 수 있긴 하지만 정치성과 더불어 인간의 환경에 대한 책임도 따르고 있다. 독일의 미술가인 티느 울리스(Tinn Vllrics)와 같은 작가들은 벽서행위의 저항성을 인정하는 동시에 테크닉도 함께 구현하려 했는데, 이로써 벽서행위는 일종의 환경시각 운동으로 발전하는 단초를 제공하기에 이르렀다. 그 운동이 그래픽 디자인 분야에 편입되면서 슈퍼그래픽으로 활동범위가 확대되기에 이른다. 슈퍼그래픽의 '슈퍼'란 말 그대로 거대하다는 의미이지만 단순히 크다는 뜻만이 아니라 종래

의 그래픽이 지닌 공간적 표정을 효과적으로 변화시켜 주며, 도시 조형물 중 대표적인 환경 그래픽으로서의 슈퍼그래픽은 첫째, 가장 높고 둘째, 가장 이론적이며 셋째, 가장 힘찬 양식의 그림이라는 것이다.

가로 경관은 대표적인 도시 환경이다. 또한 수평적 요소인 도로와 수직적 요소인 건물로 구성되어 있으며, 이중에서도 건물은 가로 경관을 연출하는 가로 내의 벽이자 가로의 얼굴이라 할 수 있다. 건물은 간판, 장식물, 슈퍼그래픽 등과 그래피티 일러스트레이션의 부가적 요소에 의해 시각적 성격을 달리하고 있으나, 특히 이 부가적 요소는 특정 용도에나 사용할수 있는 범용건물에서 더욱 자주 나타난다.

슈퍼그래픽이라는 단어가 처음 등장한 것은 찰스 무어(Chales Moore)교수가 Sea Ranch 콘도미니엄 사위실 내부를 강렬한 색과 패턴으로 덮어버린 것에서 시작되었는데, 그 후 사회적 다면화와 매체이용의 한계, 즉 수용과 고비용에 대한 반대 급부로 그래피티 일러스트레이션에 의한 슈퍼그래픽이 전 세계로 파생되어 도시 환경 디자인의 중요한 요소가 되었으며 다음과 같은 여러 가지 요인에 의해 발생되었다.

첫째, 스케일의 확대를 들 수 있다.

그래픽에서 스케일의 확대를 가져온 것은 자동차의 급속한 보급과 고층건축의 등장을 들 수 있는데, 고층건축은 휴먼스케일을 넘는 특수성을 가지면서 기능적으로는 개인적인 범위를 벗어나서 공공적이며 사회적인 영향력을 갖게 되었고 환경디자인의 많은 부분에서 슈퍼그래픽의 접근을 요구하게 되었다.

둘째, 예술의 대중성을 들 수 있다.

현대미술의 양상이 개인적 권위와 사조적 형식주의에 흘러 박물관이나 미술관등 제한된 공간에서가 아닌 대중들과의 호흡을 추구하고자 팝 아트, 미니멀 아트, 해프닝 등의 양상으로 캔버스와 전시장의 제한된 조건을 벗어나 거리의 수많은 벽이나 건물전체에 그들의 감정세계를 표현하게 되면서 도시의 독특한 시각세계를 창출하게 된 것이다.

셋째, 도시환경에 있어서의 다원론적 표현방법을 들 수 있다.

찰스무어(Chals W. Moore)교수는 1964년 Sea Ranch 주말주택에 슈퍼그래픽을 설계함으로써 다

원론적 표현방법을 사용하였다. 즉, 사용하는 색채와 면 분할 등에 의해 주어진 건물형태가 어떻게 변화하는가를 보여주었으며 건축양식 요소를 정확하게 분리하여 시각적 상호 연결성을 갖고 건축적 의미 자체를 부정하였다.

슈퍼그래픽은 60년대의 다양한 미술사조 중의 하나였던 그라피티 일러스트레이션에 의한 벽화운동의 한 결과였다. 미국의 벽화운동은 정치적 상황이나 사회현실과 떼어서 생각하기가 어렵다. 실제로 많은 벽화가 반전, 인종차별반대, 노동자들의 생존권 주장 등 절실한 정치적·사회적 구호로 점철된 것이 사실이다. 현대 미술사에서 벽화운동은 이런 측면에서 기록되고 있다. 하지만 이런 정치성 이외에 각박한 도시에 생동감을 주기 위한, 도시환경의 미화를 목적으로 하는 기하학적 양식의 슈퍼그래픽도 등장하면서 벽화운동에서 그래픽 디자인과의 절묘한 만남으로 도시의 환경시가 커뮤니케이션으로 발달하게 된 것이다.

즉, 인간과 그라피티 일러스트레이션의 상호 관계는 이미 환경과의 상대적인 상호작용이 함축되어 있다. 일반 도시민을 위해 쾌적하고 동질적인 환경을 부여함으로써 심리적 안정감과 만족감을 주어야 하기 때문에 인간과 환경의 상호작용적인 환경심리학, 환경미학, 환경작용에 대한 연구가 따라야 할 것이다.

#### IV. 사회적 의미에서의 그라피티 일러스트레이션의 기능

##### 1. 불만의 메시지화를 통한 집단적식 표출

낙서는 자신의 기본심리를 바탕으로 하여 현대사구 문명사회에서 기계문명에 대한 현대인의 저항심리나 소외된 계층의 자기표현 욕구를 반영한다. 즉 사람들의 사회적인 처지와 관련되어 억눌린 계층들의 심리적 갈등이 낙서로 이어진다고 심리학자들은 분석하고 있다.<sup>7)</sup> 거창한 사회적 발언보다는 개인적인 목소리로 위축되어 쉽게 선전되고 쉽게 유명해질 수 있는 요소로서 <벽>으로 상징되는 막힌 사회에 대한 저항을 나타내고 있는 메시지로서 낙서는 그 존재이유를 대변한다고 볼 수 있다. 현

대사회의 특징은 끊임없이 변화되고 순환되어지며 발전하는 속도에 가속도를 붙여 대중의식에 있어 공격성을 증가시키고 그것은 방화, 약탈, 파괴적 본능과 유사한 심리적인 요구에서 비롯된 결과이며, 이러한 현실을 과장성(광란성)의 요소로 그라피티로 표현되어진다. 즉 그라피티 일러스트레이션에 있어서 현대 산업 문명이 가져온 부작용에 대한 소외된 인간의 깊은 우려와 불만이 과장된 형태를 통해서 그 감정을 표출하고 있다. 정치적인 내용과 관련된 그라피티는 모든 시대를 걸쳐 존재해 왔고 그 진행과정 동안 폭동 주도자들의 수사학적인 출발점을 마련해 주기도 했다. 매우 정확한 저항의 표현으로 등장하지 않고 익살스럽고 자연발생적인 언어는 점점 그 형태가 변화되어 온 모습도 볼 수 있다. 이러한 요소들 즉 거리의 프롤레타리아의 표시로서의 그라피티의 성격을 담은 일러스트레이션은 새로운 정보의 매개체로 등장하여 마침내 대중의 의식 속에 파고 들어가 시각언어로 그 영역을 확보하게 되었다.

선전, 선동과 같은 대중의 정치적인 정보수단으로서 구호와 같이 단편적인 것들에서 시작되어 가장 원초적인 인간의 커뮤니케이션 행위를 이용한 시각언어인 그라피티 일러스트레이션은 작가의 관점을 관철시키기 위해 이미지의 요소를 대형화시키거나 축소시키는 식의 형식적 측면의 부풀림 요소를 띠게 되는데 이것은 내적인 심적 공간(Psychic space)의 팽창을 함께 반영한다고 할 수 있다. 즉 그라피티의 광적인 표출은 합리적인 것과 우연적인 것, 의식과 무의식, 즉흥성과 제어력, 기지와 야만성과 같은 힘들의 균형을 배경으로 일러스트레이션의 요소가 되는 것이다. 즉 과장된 표현은 그것이 보다 심화되어 광란의 요소가 되어 그라피티 일러스트레이션에서 나타내고자 하는 메시지를 확실하게 획득할 수 있도록 하는 측면이 되는 것이다.

##### 2. 시사성을 함축한 시대 코드를 대변

인간이 창조한 모든 문화 형식이 곧 상징 형식과 일치하며, 인간이 쓰고 있는 언어 자체가 상징이고, 인간은 그 언어적 상징을 통해서만 사고하고 표현한다. 따라서 상징이란 인간의 존재 내부에 자리 잡고 있는 무의식과 잠재 세력을 이끌어 내어, 조건화된 내재성을 무조건의 초월적 실재로까지 이

7) 최신경, "잠미셀 바스키아의 작품세계연구", 석사학위논문 성신여대대학원, 1993.p 36

끌어 주는 기능을 해주는 것이다. 상징은 어떤 대상을 대변하며 상징이라 해석이란 그 대상을 결정하는 것이다.

라쾨르(P. Ricoeure)는 두가지의 해석 즉 회복적 해석과 환원적 해석<sup>8)</sup>에 관한 입장을 설명하였는데 회복적 해석은 상징을 풍성한 의미의 원천으로 포착하는 입장으로서 상징의 의미를 예시해 주는 보고로 다룬다. 이에 대립되는 환원적 해석은 상징의 의미를 단순화시키려는 것으로 여기서는 상징의 단순한 부대현상으로 취급된다. 그리하여 비실체성을 환상이라고 규정하면서 상부 구조로 그 의미 내용을 환원시키고자 한다. 그라피티 일러스트레이션은 주로 인간의 시지각을 통한 가장 원초적인 커뮤니케이션 행위인 낙서 행위에 시지각 기호로 표출되는데 인간의 원초적 시지각 기호란 인간의 무의식속에 내재되어 있는 기호로서 개인적으로는 감정적 콤플렉스를 집단적으로는 인간에게 자기 동일적인 것이며, 그러므로 내적인격이라는 누구에게나 존재하고 있는 보편적 기초이며 초개인적인 성격을 띠는 원형을 나타낸다.<sup>9)</sup> 그러므로 고정관념에 치우치지 않는 다양한 사고와 열려진 세계체험으로 그라피티 일러스트레이션을 대할 때 기본적으로 자기 자신을 내보이려는 욕망을 강하게 지니고 인간의 표현 욕구와 결합하여 깊이와 다양성을 나타내는 그라피티 일러스트레이션을 제대로 해석할 수 있다.

## V. 국내외 그라피티 일러스트레이션 비교분석

### 1. 국내

우리나라의 벽화는 선사시대의 암각화 및 고분벽화, 그 외의 여러 가지 유물에서 볼 수 있듯이 그 벽화가 갖는 목적은 다르지만 민화, 불교의 탕화 등은 민족성으로 봐서 생활화, 의식화된 것 같다. 현대로 오면서 정치 변화에 의해 그라피티 일러스트레이션은 1980년대부터 질적으로나 양적으로 많은

8) 김용식, "상징", 문학과지성, 1988, p48-50

9) 원형: 꿈과 환상은 개인적인 영역을 넘어서는 무의식의 깊은 근원과 연결되어 있다. 김리의 가장 깊은 심층이 관계하고 있는 개인적이나 경험을 필요로 하지 않는 일련의 원초적 image.

변화를 보여 왔으며 민중 속으로 자신들의 활동 방향을 넓힌 것이다.

80년대의 격변하는 민주화 운동에의 적극적인 참여이고, 더 나아가 민중의 운동방향의 조타수 역할을 하는 커뮤니케이션의 극대화를 구현했다는 것이다. 예술과 삶을 경계짓는 분장을 던져버리고 선술집 벽의 즉흥적인 낙서나 공중변소의 음란한 춘화같은 위치로 고급예술의 매춘성을 끌어냄으로써 이루어졌다.

삶 자체의 인식을 위해 예술에 대한 고정의식은 일단 깨뜨릴 필요가 있다. 이점은 60년대의 양식 논쟁으로 시위를 벌인 앵포르멜운동<sup>10)</sup>과 본질적으로 성격이 다르다. 무엇보다도 그간의 전반적 현실 세계가 노출했던 정치권력의 변동, 산업 경제의 구조적 모순, 사회갈등의 심화, 소비문화의 대중 조작 등 누적된 현상을 체험하고 있는 의식을 바탕으로 민족사의 지각과 삶의 소외를 극복하려는 민중의 지가 공동의 연대감을 이루면서 자발적으로 출발한 것이다.

그러므로 이들 미술의 기능은 삶의 소통과 회복을 지닌 기능이며 사회적 환원의 실천을 환기하는 도덕적 정서, 진실의 구체적 표현이다. 역사발전에서 엘리트의 주도성을 강조한 지배적 사고의 반민중적 발상이기 때문이다. 80년대 미술은 또 한번의 외세의 식민지적 사고와 절연 한다. 한마디로 민중의 토양 위에서 자생한 것이다.

미술계의 자체적인 반성과 개혁이 80년대 민중 운동과 결합할 수 있는 단초를 제공하게 되었다. 80년대 민중운동에서 우리만의 독특한 색채는 바로 걸개그림을 들 수 있다. 소집단 활동을 중심으로 고양된 혁신적인 미술운동은 민중의 삶과 역사의 재해석을 통해 우리의 현재적 위상을 발견하고 현실의 모순을 폭로하는 표현양식으로 출발하였다.

80년대 중반기에 접어들면서 집회가 빈번하게 발생됨에 따라 많은 대중 속에서 서로에게 커뮤니케이션을 할 수 있는 깃발이 등장하고 플래카드 및 걸개그림이 나타나게 된다. 걸개그림은 민화나 불화의 형식을 적절히 차용한 것이었다.

첫째, 이야기식으로 표현한 걸개그림은 중심인물을 등장시켜 이야기하고자 하는 주제를 강렬하게 표현하는 커뮤니케이션을 취한다.

둘째, 목판화 운동에서 이끌어낸 굵은 선을 사용하

10) 최열, 최태만 저, 민중미술 15년 1980-1994, 삶과 꿈 18p

는 방법은 대중에게 의미를 강렬하게 호소하는 커뮤니케이션의 효과를 극대화시켜 당시 민중 운동의 성격을 대중에게 설득력 있게 전달할 수 있었고, 시위 중 잦은 자리 이동에 용이할 뿐 아니라 설치도 간편하여 벽화 운동 이념의 우리나라 그라피티 일러스트레이션의 빼놓을 수 없는 양식으로 이해해도 될 것이다.

선명한 정치성, 대중성, 대중적 커뮤니케이션 효과, 그리고 집단 의식의 표출에서 찾을 수 있다.

또한 걸개그림은 1990년대 들어서면서 벽화 운동과 슈퍼그래픽으로 양식화해간다. 우리의 벽화운동은 86아시안 게임과 88서울올림픽을 계기로 하여 활기를 띠기 시작했으며, “서울정도 600년”의 대대적인 홍보에 의해 급조된 감도 없지 않으나 민중미술 계열의 벽화와 주로 대로변, 초등학교 담벼락에 그려진 일부 조악한 국적불명의 만화 수준의 벽화가 양극단 현상을 이루며 어느 정도 그 자리를 확보하게 되었다.

2000년대 들어 슈퍼그래픽은 대단위 아파트촌과 지하철 역사를 배경으로 활발하게 전개되고 있고, 대중들의 환경 시각적인 자각이 높아지면서 그 발전은 무궁무진하다. 벽화와는 달리 그래픽적 개념이 강한 슈퍼그래픽은 그 특성상 다양한 표현양식으로 우리에게 다가온다.

특히 지하철의 각 역마다 그 역 주변의 역사적 유려나 전성을 소재로 한 도자 벽화는 그것만으로 대중들에게 지명을 일깨워주는 커뮤니케이션의 제 몫을 담당하고 있다. 그로 인해 우리의 환경미술, 즉 디자인적 요소인 슈퍼그래픽과 그라피티 일러스트레이션에 의한 벽화 운동에 더 많은 활약이 기대되는 때이기도 하다.

## 2. 국외

산업혁명 이후 잉여생산물의 발생으로 시장경쟁이 심해지면서 생산물의 가치와 그에 대한 홍보의 중요성을 인식하면서 일러스트레이션의 본격적인 발전은 시작되었다. 기계와 기술에 의한 사회체계가 구축되면서 후기 모더니즘 이후 다양한 미술사조의 영향으로 표현양식의 분화가 이루어지면서 대중들은 그라피티 일러스트레이션을 이해할 수 있는 배경이 형성되기 시작하였다. 선사시대 동굴벽화의 표현양식으로부터 그 커뮤니케이션 목적이 유럽의 일부와 뉴욕 지하철의 낙서로 이어져 그라

피티 일러스트레이션이 그 구체적인 모습을 나타내기 시작했다. 낙서가 갖고 있는 대중적 공유성에 의해 커뮤니케이션 가치를 지니는 그라피티는 1960년대 이후 포스트 모던에 편입되면서 사회적 문제를 대중에게 제시하는 방법으로 사용되면서 일러스트레이션으로 그 위치가 확립되었다.

미국이나 유럽의 그라피티 일러스트레이션에서 보여지는 개성적인 형태와 독특한 기법들은 그 내용적 측면에 있어서 사회적 기반과 역사적 배경을 전제로 하고 작가의 사회적 제반문제에 대한 견해를 다룸으로써 대중의 인식을 유도하는 방향으로 잘 전개되고 있다. 또한 매체의 적용에 있어서도 지면에만 국한하지 않고 환경적 측면에서 고려한 슈퍼그래픽적 요소를 담아 주변환경에 적용시키고 있는 것을 볼 수 있다. 그라피티의 가치를 인식한 사람들은 그라피티 표현기법을 상품광고에 이용했으며, 강력한 메시지 전달이 필요한 인종차별, 반전, 반핵, 평화, 환경오염, 등 심각한 인류생존에 관련된 주제를 다루는데 그라피티를 선택하고 있다.

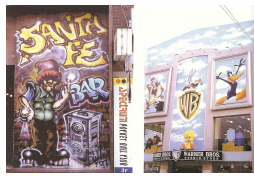
1990년대에 들어와서는 정치 사회적으로 민주화가 점차 정착되어 가면서 국제적이고 개방적인 자유의 분위기가 조성되면서 일러스트레이션에 있어서 정치적 관심보다는 생활환경의 문제에 대한 수요가 증가하게 되었다. 즉 개성 있고 강력한 조형요소를 지닌 일러스트레이션의 활로가 마련되어 조직사회 대중 사회의 획일화로부터 벗어나 탈 규격화, 개성화, 인간화 시대를 추구하는 일러스트레이션에 대한 요구가 이루어지게 되었다. 외국의 경우 유럽지역은 오래 전부터 활성화되어 왔고, 미국만을 국한시켜볼 때 1930년대의 경제 공황 타개를 위한 뉴딜 정책 속에서의 WPA(Works Progress Administration)의 정치적 구호가 아닌 진정한 도시 환경의 시각적 커뮤니케이션으로 자리매김하기에 이른다.

이처럼 사회적 문제에 대한 그라피티의 강력한 메시지를 전달 작가의 개성을 잘 표현할 수 있으며 대중들이 쉽게 이해할 수 있는 그라피티 일러스트레이션은 이미 일러스트레이션의 한 장르로 위치를 확고히 하여 그 기능과 역할이 더욱 확대되고 있다.

<국내작품>



(Fig. 1)



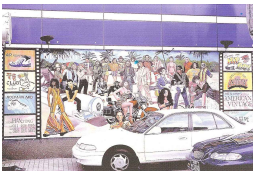
(Fig. 2)



(Fig. 3)



(Fig. 4)



(Fig. 5)



(Fig. 6)



(Fig. 7)



(Fig. 8)

<국외작품>



(Fig. 1)



(Fig. 2)



(Fig. 3)



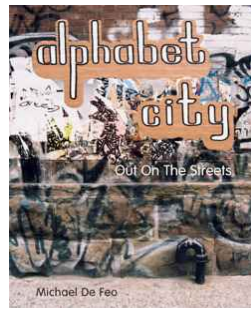
(Fig. 4)



(Fig. 5)



(Fig. 6)



(Fig. 7)



(Fig. 8)

VI. 결론

낙서 행위를 통해 표현되는 그라피티는 인간의 표현욕구에서 출발해 다양성을 표출됨으로써 욕구의 충족을 이루게 된다. 그라피티는 어디에서나 볼 수 있는 형태로서 대중과의 심리적 사회적 호응을 기반으로 대중성을 띠게 되고 그러한 특성은 이미지의 전달에 있어 강력한 설득력을 발휘하게 되므로 사회적 의미를 지닌 그라피티 일러스트레이션의 형성이 가능하게 된다.

그라피티 일러스트레이션은 문자 발명 이전의 선사시대부터 인간의 감정표현과 의사소통의 수단으로서 존재해 오다가 시간이 흐름에 따라 신표현주의 등장에 힘입어 그 자리를 굳히게 된 역사적 맥락을 지니고 있다. 커뮤니케이션의 본질적인 의미를 포함하고 있으며 그라피티 일러스트레이션을 현대 사회의 매스미디어에 적용함으로써 기능적인 요소를 갖게 되는 것이다. 이러한 그라피티는 그 내용적 측면에서 작가의 내면세계와 정신 체험이 강하게 반영되어 감정과 주관성이 강조되는 특성을 지니게 되고 조형적으로는 주로 선적 요소의 반복 형태, 비대상적 색채, 그리고 원시성에 의한 미숙표현의 단순성을 조형적 특징으로 갖추고 있다. 그라피티 일러스트레이션의 전개에 있어 그라피티의 요소를 전적으로 포함하여 도출된 작품

은 그 의도적 전달에 있어 시간적, 추론적 인 언어나 문장에 비해 전체적 즉시적인 기능을 발휘하여 오늘날과 같은 정보 시대에 대중들의 확실한 주목을 받을 수 있는 존재로서 일러스트레이션 가치를 지닐 수 있다.

그러나 이 같은 그래피티 일러스트레이션의 난해하고 복잡한 표현으로 절제 있는 미의 표현이 부족하며 객관적이고 구체적이고 객관적인 설명이 어려울 수 있다는 부정적인 측면을 내포하고 있는데 이를 위해서는 대중의 사회적 문화적 가치관을 고려한 입장에서 메시지의 효율적인 전달을 위해 표현 내용에 대한 깊은 이해와 분석을 지니고 작가의 정신과 감정을 표출한 일러스트레이션으로 매체에 적용시킴으로서 올바른 시각 문화 환경 조형에 기여할 수 있을 것이다.

특히 디지털 사회로 대표되는 현대사회의 간결하면서도 즉시 전달성이 높은 사회특성을 감안할 때 그래피티 일러스트레이션의 한 범주라는 종속적 위치에서 탈피해 대중문화의 주도적 표현수단이라는 독립적 위상, 제고가 압박해져 있는 느낌이며, 관련학계의 이해와 작가들의 체계적인 작품활동이 이어지면서 그 가능성이 현실화 될 여지가 높다.

이처럼 각종 시각물의 홍수 속에서 대중성을 바탕으로 강한 인상의 효과를 주며 인간의 근본적인 욕구에 부응하는 표현인 그래피티 일러스트레이션은 작가의 예술적 감성과 사회, 정치적 태도를 통합한 사회 제반 문제에 대한 작가의 견해를 드러내어 대중적 영향력을 행사할 수 있는 일러스트레이션으로 앞으로 이에 대한 연구가 계속 전개될 것을 기대한다.

## 참고문헌

- 1) 윤홍열, <사회문화와 그래피티 일러스트레이션>, 도서출판 세진사, 2000
- 2) 김민호, <낙서화가 바스키아 감옥가다>, 도서출판 예경, 2004
- 3) 이케가야이사오, 일본 고서점 그래피티-동경편, 신한 미디어, 1999
- 4) 이태호, <장내미술과 장외미술>, 월간미술, 1989,4
- 5) 최창섭, <자아 커뮤니케이션>, 범우사, 1994
- 6) Manfredo Massironi, <일러스트레이션란 무엇인가?>, 1981
- 7) 김정용, <기호학이란 무엇인가?>, 민음사, 2000
- 8) Jean Dubuffet, <아웃사이드 아트>, 장윤선 서울, 다빈치, 2003
- 9) 이선교, <낙서를 이용한 표현연구>, 이화여대 석사, 1998
- 10) 캐롤스트릭랜드/김호경역, <클릭!서양미술사>, 예경 2000
- 11) 존A 위키, <대중매체 시대의 예술>, 열화당 1987
- 12) 성완경, <민중미술·모더니즘·시각문화>, 미진사 1999