Check for updates

A Study on the Birth and Development of Images and Auspicious Signs: Focusing on the Principles of Genesis and Divergence

Heekyoung Shin*

Department of Visual Design, Professor, Semyung University, Jecheon, Korea

Abstract

Background Auspicious symbols are a global phenomenon that transcends religion, ethnicity, and era, representing some of the earliest visual expressions created by humankind. However, previous studies have largely been limited to taxonomic compilations classifying symbols by meaning or applied research aimed at adapting traditional motifs into modern cultural products. While certain auspicious iconography is universal across diverse cultures, others remain highly localized. Seeking the origins of auspiciousness in human instinct, this study examines the birth of visual images and auspicious symbols to elucidate the core principles of their emergence and divergence.

Methods Using time as a central axis, this research investigates the emergence and evolution of auspicious images as foundational symbolic signs. The study draws upon an interdisciplinary framework synthesizing cognitive art theory, history, archaeology, anthropology, art history, and the history of ornament. Theoretically, the study adopts the classical debate on decorative history between Gottfried Semper and Alois Riegl to differentiate analytical layers, while deriving methodological principles from Aby Warburg's concept of Nachleben. For semiotic generation, the study cross-applies James George Frazer's two laws of sympathetic magic and Charles Sanders Peirce's trichotomy of index, icon, and symbol.

Results The study traces how a monistic worldview birthed realistic cave paintings, and how the shift toward an agricultural society under a dualistic worldview transformed them into conceptual images, namely, symbolic signs. The study then analyzes the derivation and transmission of key ancient auspicious symbols. Auspicious symbols emerge through three primary generative principles (physical traces left by the body, mimetic imitation resembling the object, and symbolic association linked by convention) corresponding directly to index, icon, and symbol in Peircean semiotics. These generative principles further govern their modes of divergence, where environment dictated motifs, media shaped styles, textualization defined geographical regions, and belief systems differentiated meanings. To persist across time, media, and regions, auspicious symbols had to maintain their core formal identity while adapting locally. Thus, universality and locality are not opposing traits, but complementary facets of the transmission process.

Conclusions Auspicious symbols function as a psychological device providing emotional comfort to ease human anxiety. Rather than information transmitted outwardly, they originated as inward-facing messages meant to reassure the sender's own mind: a function that remains highly valid as a modern design asset today. Ultimately, this study demonstrates academic significance as foundational research highlighting the contributions of auspicious symbols and iconography across all fields of design, including communication, product, spatial, and information design.

Keywords Auspicious Sign, Birth of the Image, Divergence, Polygenesis and Diffusion, Universality and Locality

Copyright : This is an Open Access article distributed under the terms of the Creative Commons Attribution Non-Commercial License (http://creativecommons.org/licenses/by-nc/3.0/), which permits unrestricted educational and non-commercial use, provided the original work is properly cited.

This work was done by 2026 Seoul Institute of the Arts Research Fund.

*Corresponding author: Heekyoung Shin (shinhk05@hanmail.net)

Citation: Shin, H. (2026). A Study on the Birth and Development of Images and Auspicious Signs: Focusing on the Principles of Genesis and Divergence. *Archives of Design Research, 39*(4), 499-514.

http://dx.doi.org/10.15187/adr.2026.11.39.4.499

Received : Sep. 01. 2026 ; **Reviewed :** Sep. 29. 2026 ; **Accepted :** Oct. 08. 2026
pISSN 1226-8046 **eISSN** 2288-2987

1. 연구의 배경 및 방법

1. 1. 연구의 배경 및 목적

산업 · 제품 디자인사에서는 디자인의 범위를 산업혁명을 기점으로 삼는 경우가 있으나, 모두 그런 것은 아니다. 그래픽 디자인 역사가 필립 B. 멕스(Meggs, P. B. 2011)는『A History of Graphic Design』에서 동굴벽화와 암각화, 즉 기록 · 전달을 위한 최초의 시각적 표시가 있는 선사시대에서 출발하였고, 일본 디자인학자 무카이 슈타로(Mukai, S. 2016a)는『디자인학-사색의 컨스텔레이션』에서 디자인 개념을 마땅히 이루어져야 할 생활세계(Lebenswelt)의 형성이라는 확장된 개념으로 제시하여, 2000년 독일 본 박람에서 처음 선보인 [세계 프로세스로서의 제스처] 전시(2013 동경 전시, 2016 서울 재개관)는 디자인을 선사시대부터 다루었다(Mukai, S. 2016b). 아울러 세계적 건축사가 지크프리트 기디온(Giedion, S. 2008)은『Mechanization takes command: A contribution to anonymous history』에서 디자인에 대한 익명의 역사(anonymous history)를 다루고 있다. 이들의 시각을 바탕으로 본다면 디자인은 인류 문명 탄생부터 존재하며, 따라서 선사시대에 커뮤니케이션하는 상징기호 기능으로 탄생한 길상 기호는 이후 세계의 각 지역에서 물성화, 공간화되는 과정을 거쳐 커뮤니케이션, 제품, 공간 디자인 영역에 기여한 디자인 자산이다. 본 연구에서는 디자인 탄생기부터 중요한 역할을 수행한 이 길상 기호를 고찰하고자 한다.

지순임(Chee, 2006)에 따르면, 길상에 대해 당나라 학자인 성현영(成玄英, 601-690)은 "길(吉)이란 행복하고 선한 일(福善)이고, 상(祥)이란 아름답고 기쁜 일(嘉慶)의 징후이다"라고 풀이하였다. 이처럼 길상이란 상서로운 상징물을 통하여, 이러한 행운이 자신에게 도래하기를 바라는 행위와 그 상징물을 일컫는다. 본래 길상은 종교, 민족, 시대를 불문하고 존재하는 전 세계의 보편적 현상이며, 인간 본연의 심리에서 창조된 인간이 새긴 최초기의 이미지임에도 불구하고, 오늘날 한국에서는 서구 근대화 과정에서 새겨진 선입견에 의해서 그 가치가 제대로 파악되지 않고 있다. 즉 한국에서는 근대화 과정에서 비합리적 유물로서 취급되게 되었고, 그 결과 오늘날 문화상품에 응용되는 역사적 전통의 답습 차원에서 다루어지고 있다. 이러한 길상 문양이 최근에 일상의 생활문화에서 자주 접할 수 있게 되었으며, 이와 같이 일상화되었다는 것은 그에 대한 필요성이 다시 대두되었다는 것을 의미한다.

현재 길상에 관한 연구는 비과학적 현상으로 바라보고 연구 영역 외로 취급하는 경우와 연구 영역이기는 하되 과거의 전통 유산으로 장식적 결과물을 미적 문화상품 대상으로 계승하자는 경우가 주이다. 특히 후자는 한국성과 연관하여 조선 시대 유물의 길상 문양에 한정하여 이를 현대 문화상품, 섬유 패턴 등에 계승하여 적용할 미적 전통으로 제안하는 연구가 대부분이다. 어떠한 연구이든 원인에서 시작되어야 토대가 튼튼하고 깊어지며, 그 결과 활용연구의 영역 범위가 확산될 수 있으나 현재는 근원 연구 없이 결과에 대한 해석과 그 파생 응용 사례연구만이 쌓이고 있다. 또 어떠한 길상 도상은 문화권을 가리지 않고 보편적으로 존재하는 반면, 어떠한 길상 도상은 특정한 계보를 따라서 전파되고, 또 어떠한 지점에서 분기(分岐)된다. 그러한 과정에서 지역성이 존재하게 되나, 이러한 길상 도상의 발생과 분기(分岐)의 원리에 대하여 정면에서 다룬 연구는 존재하지 않는다. 본 연구는 길상이라는 문양과 기호를 탄생하게 된 기원을 인간의 본능으로 보고, 이미지와 길상 기호의 탄생에서부터 고찰하는 것을 목적으로 한다.

1. 2. 선행연구와 이론적 배경

길상에 대한 선행연구는 앞서 언급한 국내외의 문화상품 및 섬유 디자인 분야의 응용 제작 연구 외에 전 세계 길상 문양을 수집하여 의미별로 분류하는 집성 연구의 전통이 있다. 국내에서는 길상 도상의 소재를 분류하고 상징 의미를 해설하는 임영주의『한국문양사』(Lim, 1983) 등이 대표적이다. 일본과 중국에서도 도안의 집대성과 의미 사전의 전통이 두터워, 노자키 세이킨(野崎誠近)의 중국 길상 문양에 대한 연구 도서『吉祥圖案解題:支那風俗の一研究』(Nozaki, 1928/2009)와 이와사키 하루코(岩崎治子)의『日本の意匠事典』(Iwasaki, 1991) 등 백과사전식 연구가 대표적이다. 이 연구들은 길상의 방대한 역사적 자료를 귀납적으로 집성하고 분류함으로써 의미를 파악하는 연구이다.

본 연구는 이와 달리, 이미지의 탄생과 그 이미지 발전과정에서 근원적 기호로서의 길상 이미지의 탄생과 전

세계에 확산되는 과정, 분화 작용요인을 고찰하여, 길상 이미지가 지닌 세계적 보편성과 지역별 차별성의 원리와 이유를 파악하고자 한다. 이를 위하여 본 연구는 이론적 근거를 장식역사에 관한 고트프리트 젬퍼(Gottfried Semper)와 알로이스 리글(Alois Riegl)의 고전적 논쟁에서 차용한다. 젬퍼는 장식의 발전과 발생의 배후를 재료와 기능에서 찾아, 장식의 형태가 재료와 기법-직조, 도기, 목조, 석조-에서 발생한다고 보았다. 한혜경(Han, 2014)에 따르면, 리글은『양식의 문제(Stilfragen)』에서 젬퍼리언에 반대하며 그들이 간과했던 인간의 내적, 정신적 측면에서 근거를 찾아, 예술 의지(Kunstwollen)를 핵심적인 것으로 주장하였다. 이들의 매체(재료)에 따른 결정이냐, 형식의 자율이냐는 대립은 이후 장식 연구의 두 축이 되었으며, 본 연구에서는 이 둘을 양자택일이 아닌 층위의 구분으로서 두 주장을 모두 취하고자 한다.
이외에도 이하의 이론적 방법론을 근거로 삼았다(Table 1). 첫째, 고대에 창조되어 근세 유럽까지 살아남은 상징적 이미지를 다룬 미술사가 어비 바르부르크(Aby Warburg)는 이미지는 죽지 않고 살아남되, 살아남는 것은 형식이며 의미는 시대마다 재충전된다고 주장하였다. 그의 이 잔존(Nachleben) 개념(Warburg, 2021)을 근거로 삼아, 본 연구에서는 길상 형태의 계보만 고찰하고 지역별 의미 전승은 고찰하지 않는다. 둘째, 선사 기호를 판독하여 선사 도상을 체계적으로 집성・판독한 아리엘 골란의 연구(Golan, 2004)를 개별 도상의 판독 사례로 삼았다. 셋째, 기호 발생의 이론 틀로서 제임스 조지 프레이저(Frazer, 1995)경의 공감 주술 법칙과 넷째, 찰스 샌더스 퍼스(Peirce, 2006)의 지표, 도상, 상징의 기호 삼분법을 이용하여 기호의 전파와 계보, 분기를 해석하는 근거로 삼았다.

Table 1 The theoretical grounding of prior studies and the stance of this study

연구 전통	대표	핵심 주제	본 연구에서의 역할
길상 도상 집성	임영주; 노자키	길상의 정의	자료 기반
장식 형식사	리글	형식은 어떻게 이어지는가	전파 계보의 틀
매체론	젬퍼	재료는 형태를 어떻게 규정하는가	분기의 매체 동인
미술사가	바르부르크	형식은 어떻게 살아남는가	방법 원칙: 잔존
선사 기호 판독	골란	선사 기호는 무엇을 표상하는가	도상 판독 참고
주술론·기호학	프레이저; 퍼스	기호는 어떻게 성립하는가	세 발생 경로의 기초

2. 이미지 탄생의 전제조건

앞서 언급한 확장된 디자인사 관점에서 길상 기호는 장식의 영역이 아니라, 각 시대의 생활 세계를 성립시킨 시각적 장치의 하나로 볼 수 있다. 이미지의 탄생에 대한 고찰에 앞서서 이미지 탄생의 전제조건부터 고찰한다.

2. 1. 선사시대 이미지 탄생과 상징 능력

인간의 진화과정에서 가장 중요한 신체 변화는 이족 직립으로 원인(原人), 구인(舊人)인 네안데르탈인(Homo neanderthalensis, 43만 년 전부터 4만 년 전까지) 뒤에 현존 인류와 유전적으로 동일한 새로운 신인(新人)인 호모 사피엔스(Homo sapiens, 30만 년 전~), 특히 그 중에서 초기 등장 인류가 크로마뇽인(CroMagnons, 4만 년 전부터 1만 년 전까지 구석기를 이룬 우리의 직접적 조상)이 있다. 네안데르탈인은 “무스티에문화(Mousterian)”를 이루어, 불을 이용하고 석기를 제작하고 죽은 자의 이장을 행하였기에 그 단계부터 인간으로 볼 수 있다. 영국의 인지 고고학자 스티븐 미슨(Mithen, 2008)에 따르면 그들의 손은 충분히 정교하였고 뇌도 충분히 발달하여 크로마뇽인과 현대인의 뇌 평균보다 컸으나, 이미지, 즉 그림을 창조하지 못했다.
반면 현존 인류와 같은 신인류 크레마뇽인은 스페인과 프랑스 사이의 피레네(Pirineos)산맥의 수많은 둥굴(쇼베동굴, 라스코동굴 등)에 이미지를 그렸다. 호모 사피엔스의 출현 순간에 기술의 진화 곡선은 급격한 상향선을 그리며 문화를 이루기 시작하였는데, 이는 이미지 생성과 기술문화 발전의 깊은 연관성을 보여준다.
이미지, 시각표현이 탄생한 시점과 상황을 오늘날 정확히 알 수는 없으나, 어린이가 그림을 그리는 상황 줄긋는 낙서에서 그림을 그리기 시작한 순간 을 통하여 인류가 최초로 이미지를 그리는 상황을 추측해 볼 수

있다. 어린이는 의미 없는 선 긋기 행위를 즐기다가 대상을 인지하는 능력이 생겼을 때, 즉 그 대상이 무엇인지 언어로 표현할 수 있게 되었을 때, 비로소 그림을 그릴 수 있게 된다, 즉 현전(現前)하지 않은 대상의 이미지를 언어로 외화하여 공유할 수 있을 때, 손을 통해서도 시각적으로 공유할 수 있게 된다. 언어에는 '없는' 무엇을 '각자의 생각 속에 있듯이' 나타나게 하는 힘이 있다. '단어, 언어'가 있으면 사물은 상상할 수 있는 것이다. 예술인지 과학자 사이토 아야(Saito, 2014)는 '언어'란 상상력의 다른 이름이라고 주장한다. 예술인지 과학의 회화능력 연구 중, 부재(不在)를 인지하고 부재한 부분을 보충하여 그릴 수 있는가에 대한 실험이 있고, 부재한 시각적 이미지를 생성하는 상상력이 그린다는 기원에 관여하였음을 증명하였다(Saito, 2014). '없는' 것을 이미지화하는 힘이야말로, 그림을 그릴 수 있는 인간만이 겸비된 능력이다.

스티븐 미슨(Mithen. 2008)에 따르면 크로마뇽인과 네안데르탈인의 이미지 형성 능력의 차이를 결정지었던 인지생성 능력은 언어능력에서 비롯되었고, 네안데르탈인에게는 언어를 말하는 능력이 없었다 한다. 또한 프랑스 고고학자 르루아 구랑(Leroi-Gourhan, 2019)은 이미지의 탄생이 손기술과 언어라는 두 외화(外化) 능력의 교차점에서 일어났음을 시사한다. 바로 이 말 언어, 상상력, 몸짓(으로 묘사하는 행위)이 바로 그림을 그리는 필요조건이다(Table 2).

Table 2 The stage of image creation

전제조건 1	전제조건 2	전제조건 2
이미지 공유 능력 소리 언어	부재한 것을 환기하는 능력 = 상상력	손을 이용하여 이미지를 생성

네안데르탈인이나 초기 사피엔스의 뇌는 원시적인 일반 지식에 더하여, 집단 안에서의 사회생활에 특화한 "사회적 지능", 수렵 채집에 특화한 "박물학적 지능", 석기 제작 등 사물 만들기에 특화한 "기술적 지능"의 3영역 지식이 각각 독립하여 발달하여, "무스티에 문화"라 불리는 문화를 형성하였다. 그들에게 부족한 것은 거의 용량이 필요 없는, 각각의 영역을 연결하는 보조적인 '신경회로'뿐이었다. 후세 히데토(Fuse, 2018)와 스티븐 미슨(Mithen, 2008)은 크로마뇽인이나 오늘날의 현 인류는 그 '각각의 영역을 연결하는 신경회로', 인지적 유동성을 새로이 획득하여 후기 구석기시대에 행한 이미지의 탄생을 위시한 문화의 폭발적 원동력을 지니게 되었다고 지적하였다.

특히 시각과 청각은 각각 전혀 다른 감각기관으로, 각 감각기관을 통해 수용한 정보를 뇌에서 각각 수용한다. 이 전두엽의 신경회로 생성으로 인해 청각으로 인지한 말 언어(청각 언어)로 기존 기억 속에 있는 시각 이미지를 상상할 수 있게 되는 등, 각각의 감각 정보를 연결할 수 있게 되었다. 동경대 해부학 요로 교수(Yoro, T. 2017)에 따르면, 인간만이 말 언어(청각 언어 정보)와 이미지(시각 정보)를 동일한 것으로 연결할 수 있다. 즉 사람은 각 감각을 연결하는 신경회로가 발달하였기 때문에, 다른 것을 '같다'고 인식할 수 있었다.

2. 2. 언어, 상징, 기호화

인간만이 지닌 이 '동일하다'는 연결 능력은 동굴벽화 이미지에서도 작용한다. 동굴벽화의 곰이나 사슴 그림은 사실 그 암벽에 문지른 숯이나, 붉은 암벽 가루에 지나지 않는다. 하지만 크로마뇽인은 그것을 현실의 곰이나 사슴과 '같은' 것으로 본 것이다.

그 결과 이처럼 다른 감각수용의 결과를 같다고 인지할 수 있는 능력, 소리 언어를 듣고 시각 이미지를 상기할 수 있는 능력은 '언어'가 '심벌'을 취급하는 기능과 관련된다. 바위의 울퉁불퉁함에서 '바이슨 (Bison)'의 모습을 상상한다는 것은 그 바위의 울퉁불퉁한 특징에서 '바이슨'의 형태와 닮은 특징을 추출하여, 판단하는 것이기 때문이다.

상상한다는 것은 '무언가'로 보는 것이며, 1차 시각 정보를 알고 있는 '사물', '대상'으로 카테고리화하여 머릿속에서 그 심벌로 치환하는 것이다. 본 것을 머릿속에서 카테고리화하여 심벌로 치환하면, 후에 정보로서 기억 정보에서 끄집어내어 타자에게 전달하는 어떠한 언어든, 이미지 표현이든 그 행위가 쉬워진다. 즉 '상징' 기능과도 관계된다. 이 카테고리화의 기준이 되는 것이 바로 언어이다. 사람이 언어를 지닌 것과 사람이 세계를 카테고리화하여 기호화하여 사물을 바라보는 방법이 가능해진 것은 깊은 연관이 있다(Table 3).

Table 3 Cognitive Prerequisites for Creating the Image

인지요소	결여 상태 (이미지 이전)	획득 상태(이미지 탄생 조건)
언어	지시대상이 눈앞에 현전해야만 소통이 성립	부재하는 대상을 환기하는 발화가 가능해짐
신경 회로	감각 양식이 분리하여 처리됨	감각 간 동일화로 서로 다른 대상의 유사성을 지각
상상력	지각된 것만 재현 가능	지각되지 않는 것(기억, 상상)을 시각화
상징 능력	기호와 대상이 일대일로 대응(지표적 결합)	관습적 결합으로 임의의 기호 사용이 가능해짐

현세 인류는 성대 및 전두엽의 발달, 신경회로 연결 등 신체 변화에 따라 '말 언어', '상상력'을 겸비하게 되고, 그 '상징언어' 능력으로 '이미지'를 탄생시켰다. 인류는 언어를 획득함으로써 복잡하고 효율적 사고나 커뮤니케이션 능력을 얻게 된 것이다. 즉 언어가 생기고, 청각 정보와 시각 정보를 연결하는 신경회로의 생성으로 비로소 시각표현이 탄생하였다. 이러한 복잡한 사고나 효율적인 커뮤니케이션, 심벌, 기호화는 사람이 문화나 기술을 발전시키는 원동력이 되었다.

3. 이미지와 길상 기호의 탄생

본격적으로 길상 기호 탄생에 대해서 고찰하기에 앞서 이들 용어의 통일을 먼저 표시하고 시작하고자 한다(Table 4).

Table 4 Terminology of Auspicious Signs

용어	정의	영문	본고의 용법
길상 기호	복을 부르고 화를 물리치기를 기원하는 시각 기호의 총칭.	Auspicious sign	본문 기본 용어
길상 기호의 전사(前史)	위 요건의 충족 여부를 확정할 수 없으나 형식이 후대 길상 기호로 계승된 선행 이미지	prefiguration of auspicious signs	선사사례 지칭 시
길상 문양	길상 기호가 반복·배열되어 장식 단위가 된 것	Auspicious motif	매체 위 반복 적용 시
길상 도상	의미가 관습적으로 고정된 개별형상	Auspicious icon	개별형상 지칭 시
벽사	길상 기호 내에서, 방어가 간절한 목표가 된 상황에서 탄생	Apotropaic sign	기원(祈願)과 구별 시

3. 1. 구석기의 일원론적 세계관, 리얼리즘 이미지 탄생

뼈나 돌에 일정 간격으로 선이 리드미컬하게 새겨진 기하학적 원시 그래피즘(약 35000년 BP) 후에 크로마뇽인들에 의해 "오리냐시앙 Aurignacian" 시기 리얼리즘 동굴벽화가 등장한다. 아르놀트 하우저(Hauser, 1999)는 리얼리즘 동굴벽화의 이미지에 대해 직접적이고 순수하며 어떠한 이지적인 작용이나 제약도 받지 않는 형태로 시각적인 인상을 재현하고 있다는 점이 특징이라 하였다. 또한 하우저(Hauser, 1999)는 이 시대에는 모든 일이 생존을 위한 노력을 중심으로 진행되었고 신이라든가 피안의 세계, 다음 생에 대한 종교관을 가지고 있지 않았기에 이 순수한 이미지는 매우 절실한 주술적 행위의 수단이자, 실용적인 목적과 연결된 기능만을 가졌을 것으로 추론하였다. 따라서 이미지 제작자는 동물 그림을 그림으로써 그려진 대상을 지배하고, 소유하였고 믿고 그렸을 것이다.

선사시대 전문가 골든 차일드(Childe, 2013)는 『Man Makes Himself』에서 이와 같은 내용을 두고 동굴 예술에는 주술이 깃들어 있다고 표현하였다. 이는 그려진 대상물과 그려진 이미지를 동일시하는 행위이자 세계관이다. 이처럼 예술(이미지)의 세계가 일상 현실 세계의 연장이라는 일원론적 사고는, 비록 이후에는 이미지 활동과 현실 세계를 분리하여 대립시키는 이원론적 세계관이 주류가 되면서 약화되었으나, 오늘날에도 결코 완전히 사라지지는 않았다. 신희경(Shin, 2023)에 의하면 이는 오늘날에도 봄에 대문에 〈입춘대길〉이라는 글씨를 쓴 종이를 붙여두면 한 해 동안 가정 내 대길하고 경사가 많을 것이라 믿거나, 러시아에서 사람이 문기둥에 햇볕을 그려두면 한동안 좋은 날씨를 보장할 수 있다고 믿는 것과 같으며, 이처럼 삶을 엮어 나가는

방식은 전 세계적이다. 이를 고고학계에서는 〈공감 주술설(Magie Sympathique)〉이라 한다. 어떤 이미지가 영향을 미친다는 것은 형상화된 주제가 작용한다는 것이다. 이 이론은 고고학의 대가인 앙리 브뢰유(Henri Breuil) 신부와 앙리 베구앵(Henri Begouën) 백작이 발전시킨 〈사냥주술(Magie de la Chasse)〉이라는 총칭 명사로 불린 이론으로, 대상 존재의 형상을 소유하는 자는 이미 자신에게 어떤 힘이 있다고 본 사상이다. 이러한 마술이라는 목적을 바탕으로 한 리얼리즘 동굴벽화 예술은 따라서 대상을 충실하게 묘사하게 했다. 아르놀트 하우저(Hauser, 1999)에 의하면, 마술로 불러서 나오게 하려는 짐승은 그림에 그려진 짐승의 분신이기에, 그림이 실물과 정확하고 충실하게 일치해야 한다. 실물을 닮지 않은 그림은 기능을 상실한 비현실적인 존재이기 때문이다.

이들 리얼리즘 동굴벽화는 완전히 은폐되어 접근하기도 힘들며 조명이 전혀 없는 깊숙한 빛이 닿지 않는 동굴의 한 귀퉁이에 그려졌기에 남에게 보이는 것을 의도한, 즉 장식 욕구 혹은 표현 욕구의 산물은 아니다. 또 동일 위치에 그림을 겹쳐서 그리는 것, 즉 어떠한 특정 동굴 속의 어느 특정 위치(마술에 가장 적합하다고 생각되는 위치)에 그림을 그리는 것이 가장 중요했다고 추측된다. 주술의식이 있을 때마다 특정 위치, 그림 위에 또 그렸기에 겹쳐 있는 현재 상황을 만들었을 것이다. 장 클로트(Clottes, 2022)에 의하면, 전 세계적으로 깊숙한 동굴은 영혼과 죽은 자, 또는 신이 있는 초자연적 장소로 여겨졌다. 위험이 따를지 모를 이런 깊은 동굴에 들어가려면 분명하고 특별한 목표가 있어야만 할 것이다. 앙드레 르루아 구랑(Leroi-Gourhan, 2012)에 의하면 성소(聖所)로 쓰인 것과 같은 동굴에는 의례적으로 그곳을 다시 열거나 특수한 상황이 생겨 전수자들이 그곳을 새롭게 방문할 일이 생겼을 때만 갔을 것이라 하였다. 주요 리얼리즘 동굴벽화 이미지의 연대기는 아래와 같다(Figure 1).

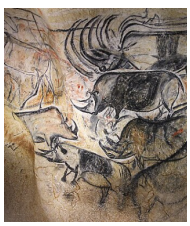
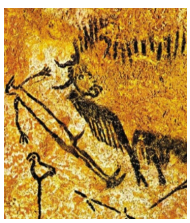
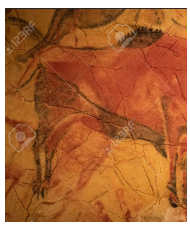
Cave of El Castillo(Spain)	Chauvet Cave(France)	Lascaux Cave (France)	Altamira cave (Spain)	Les Combarelles (France)
				
약 40,000 BP	약 36,000 –32,000 BP	약 17000 ~15000 BP	약 16,500 ~14,000 BP	약 13000 ~11000 BP
Aurignacian	Aurignacian	Early Magdalenian	Magdalenian	Magdalenian

Figure 1 Major Paleolithic cave paintings
Image sources: https://commons.wikimedia.org, Getty open content program

3. 2. 신석기시대: 이원론적 세계관, 상징기호의 등장

구석기시대의 인간은 죽음의 공포와 굶주림에 대한 불안으로 가득차 있었고, 외부의 적이나 식량의 결핍, 고통, 또는 죽음으로부터 마술이라는 수단으로 자신을 방어하고자 했지만, 그에게 닥쳐오는 행운이나 불행을 현상 배후에서 점지해주는 어떤 힘, 신과 연결시키지 않았다. 반면 신석기에 들어 인간은 농경 생활을 시작하면서 비로소 자신들의 생존이 자신들의 노력과 관계없이 그 해의 비와 햇빛 등 기후 등 환경과 조건에 의존하고 있다고 의식하게 되었을 것이고, 이러한 축복, 혹은 벌을 주는 선악 사이의 온갖 정령에 대한 개념을 탄생시켰을 것이다.

즉 구석기는 종교가 없는 시대였던 데 반해, 신석기시대에는 피안(彼岸)을 의식하게 된 것이다. 그 결과 이러한 미지의 절대적 존재에 대한 관념—애니미즘—이 탄생해 양분화된 이원론적 세계관이 성립되었다. 즉 현실의 동식물 등 모든 대상에 현실 외의 다른 정령, 신령이 존재한다는 세계관이다. 아르놀트 하우저(Hauser, 1999)에 의하면, 구석기시대의 일원론적 마술이 감각 본위로서 구체적인 것을 고수하는 반면, 이원론인 애니미즘은 정신적인 것, 추상적인 것에 기운다. 구석기의 공감 주술론에서는 현세의 생활이, 신석기의

애미니즘은 피안의 세계가 관심의 초점이 된 것이다(Table 5).

Table 5 Prehistoric formative expression method

시대	표현 형식	기반 사상과 특징.
구석기시대	리얼리즘 동물	일원론적 사고 / 공감 주술론, 대상과 일치
신석기시대	상징 기호	이원론적 사고 / 애니미즘, 길상, 천상의 증표 등장

당시 사피엔스들의 마음속에 개념적 요소가 기존의 감성적, 감각적 요소들을 압도하게 되어 실물의 묘사는 점차 상형문자 기호로 변하여 사실성이 거의 없거나, 전혀 없는 일종의 속기기호로 변모한다. 구석기시대의 마술 중심의 일원론적 세계관의 이미지 표현이, 이원론적 세계관의 이미지 표현, 기호 사용으로 대체된 것이다. 구체적인 모습과 형체 대신에 상징과 암호, 추상과 생략, 일반적인 전형과 인습화된 기호 등이 사용되었고, 구석기시대의 누구나 알아볼 수 있는 형상이나 체험(리얼리즘 이미지)은 사유와 해석, 정리와 수정, 강조와 과장, 왜곡과 추상 등에 의한 이미지로 대체되었다.

3. 3. 피안의 상징: 길상 기호의 등장

신석기시대 이미지는 사물의 이념이나 개념, 또는 본질을 포착하려 하고, 대상의 묘사보다 상징의 창조에 주력한 결과, 개념의 고정 불변성에 의존하여 상형문자와 같이 인습화된 기호가 제작되었다(Hauser, 1999). 아리엘 골란(Golan, 2004)에 의하면, 이 상형문자와 같은 기호 이미지는 의사 전달을 위한 것일 뿐 아니라, 몇몇 공통적 관념을 반영하는 조건부 기호로서 역할도 하였다. 르루아 구랑(Leroi-Gourhan, 2012)은 선사시대 언어 활동의 특징으로 넓은 의미에서의 심벌화 능력을 들며 심벌을 제작, 이름 짓는 행위는 상징이 대상을 지배하는 것이라 하였다. 즉 대상의 표상, 심벌을 소유한다는 것은 이에 미치는 힘이 있다는 것이다.

이때 고대 상징기호는 다양한 의미를 지녀 종속 표식, 소유 표시, 이정표 등의 역할도 있으나, 가장 주된 기능은 어떤 최고의 힘을 향한 간절한 염원이 기호로 반영된 것이다. 그 간절한 바람이란 환경에 따라 위협으로부터의 보호(벽사) 기능일 수도 있고, 본인과 가족의 행복, 안심 등 길상과 관련된 것일 수도 있다. 바로 이 이원론의 세계관에서 천상계의 신 옆에 두었던 신성시한 문양을 인간 옆으로 갖고 오기 시작한 것이 길상 기호의 시작이다. 즉 신성한 신의 표시였던 기호를 인간이 빌려서 쓴다고 믿은 것이 길상 기호이다. 예를 들어, 그리스 신화에서 올리브 나무와 올리브 잎은 신성시되는 특별한 상징이었다. 수도 아테네의 상징이기도 한 이 올리브 잎은 후에 금화 동전에서 로마 황제 이미지와 함께 사용되고, 나아가 로마 군인의 계급표시가 되었다. 즉 천상, 피안의 것이 길상으로 사용된 것이다. 길상은 천상계의 증표이자, 신성함의 상징 증표이다. 천상계의 증표를 현상계에 사용함으로써 행운을 가져오는 사유방법이다. 그 사례는 올리브 잎, 장미 잎, 한국의 무궁화 꽃, 동양의 복숭아 등 전 세계적으로 다양하고 무수히 많다.

이처럼 인간은 길상 이미지(Auspicious image)를 활용하여 내부의 불안감을 조절하게 된다. 그 결과 길상 기호(Auspicious sign)를 공간에 사용함으로써 공간을 조정하게 되었다. 이처럼 공간에 길상 기호(Auspicious sign)를 표현함으로써 안정감을 갖는 현상은, 인간이 언어 활동을 기반으로 하는 심벌 체계에 속하게 되었다는 것을 의미한다. 사유가 언어를 통하여 구체적으로 실현해야 할 표상, 심벌 이미지를 만들고, 현상에 작용하여 안심, 안정감을 부여한 것이다.

길상 이미지는 인간이 불안감을 달래고 마음을 안심시키고 안정시킨다는 기능으로 탄생한 것이기에, 길상 개념은 호모 사피엔스가 마음이라는 개념을 인지한 이후 생겨났다고 보는 것이 타당하다. 이들 길상 문양의 초기 탄생 시기는 정확하게 알 수가 없으나, 불의 사용 이후로 추측할 수 있다. 즉 인간은 추위, 야생의 적, 어둠, 식중독, 굶주림 등 외부환경으로 인한 위협에 맞서 불을 사용함으로써 어느 정도 외부를 컨트롤할 수 있게 되었다. 외부환경에 대한 조절능력을 획득한 이후에, 인간은 마음 내부의 불안한 요인을 조절하고자 벽사와 길상을 활용하기 시작했다고 추측된다.

이들 초기 인류가 무작위로, 임의로 제작하고 탄생시킨 길상 이미지가 보편적 개념으로 주변에 널리 공유된 것은 단체가 생성되어, 신성한 곳에 대한 구분이 생기고 공동체의 보편적 신성함의 표시가 형성된 데에서 유래하였다고 추측된다. 본 연구에서는 이처럼 고대 문양 및 상징 중에서, 평안과 행복을 기원하고 숭배하는

상징들을 성스러운 문양, 길상 문양 (Auspicious motif), 길상 그래피즘, 행운 표상 등 다양하게 부르고 있으나, 내용과 역할은 동일하여 길상 기호(Auspicious sign)로 통칭하겠다. 또 후대 길상 기호로 계승되는 선행 이미지를 길상 기호의 전사(前史) (prefiguration of auspicious signs)로 칭하겠다. 길상 기호 전사(前史)와 길상 기호의 구분은 작용이 신이 아닌 인간(자신· 가족· 공간)을 향하는가, 내용이 복이나 벽사의 기원인가, 그 의미가 공동체에 공유되어 반복되는가, 즉 작용대상, 작용내용, 공유 여부로 구분하였고, 이 세 요건이 모두 충족될 때 '길상 기호'로 보고 그 이전 단계를 '길상 기호의 전사(前史)'로 보았다. 이 구분에 따라 개별 사례를 검토하였다.

4. 원시 길상 기호의 발생 원리 및 분기

길상 기호는 청동기 이후 전 세계로 전파되었으며, 각 지역의 신화와 문화를 받아들이며 전승되어왔다. 길상 기호(Auspicious sign)의 제작 원리와 분기(分岐) 과정을 다음과 같이 고찰하였다.

4. 1. 3가지 발생 원리: 흔적 · 모방 · 상징

이원론적 세계관의 성립과 함께 인간은 신성한 세계의 증표를 인간계로 끌어와 길상 기호로 삼기 시작하였다. 그런데 그 '끌어오는' 원리에는 몸을 직접 찍어 남기는 '흔적', 대상을 닮게 그리는 '모방', 그리고 형상에 의미를 관습으로 결부시키는 '상징'이 있다. 즉 길상 기호는 이 세 가지 방식, 원리로 제작되고, 이 발생 방식은 이후 세계 각지로 전파하는 분기(分岐) 방식까지 결정하였다.

이에 대한 근거로 서로 독립된 두 이론 전통을 제시한다. 제임스 조지 프레이저 경(Frazer, 1995)은 공감 주술을 접촉의 법칙(한 번 닿았던 것은 계속 작용한다—Law of Contact)과 유사의 법칙(닮은 것은 닮은 결과를 낳는다—Law of Similarity)으로 설명하였다. 한편 미국의 기호학자 찰스 샌더스 퍼스(Peirce, 2006)는 기호가 대상과 맺는 관계를 지표(index) · 도상(icon) · 상징(symbol)으로 삼분하였다. 이 퍼스의 세 가지 기호 중 신체—손 접촉의 흔적(네거티브 핸드—negative hand stencil)은 '지표'에, 유사한 대상에 대한 모방은 '도상'에, 관습의 결부는 '상징'에 대응한다. 특히 프레이저의 공감 주술의 두 법칙(접촉의 법칙, 유사의 법칙)은 퍼스 기호학의 세 항목에서 앞 두 항(지표, 도상)에 바로 대응하고, 마지막 상징(관습이 성립시키는 상징)만이 주술이 미치지 않는 범주이다. 이는 앞서 3장에서 고찰한 '주술'에서 '기호'로의 이행을 확인해준다. 물론 하나의 기호가 세 가지 성질을 겸하여 갖출 수 있다. 즉 네거티브 핸드는 접촉의 흔적이면서 손을 닮았다는 점에서 도상적이기도 하고, 태양문양도 생명과 신성이라는 의미를 획득한 뒤에는 상징으로도 기능해 왔다. 다만 본 구분은 그 기호가 최초로 성립된 시기의 주된 원리를 기준으로 삼았다.

또한 앞으로 다룰 구석기시대 동굴벽화의 네거티브 핸드는 당시 무엇을 의미했는지 현재로서는 정확히 확인할 수 없고, 후에 실험을 통해 확인된 네거티브 핸드의 제작 방법과 그 네거티브 핸드들이 서로 연결되지 않은 대륙들에서 전달과 관계없이 자연발생적으로 반복적으로 출현했다는 사실만을 알 수 있다. 이는 막심 오베르, 애덤 브럼, 무하맛 람리, 토마스 수티크나, 와휴 삽토모, 부디안토 하킴, 마이클 모우드, 헤릿 판 덴 베르흐, 레슬리 킨슬리와 앤서니 도세토(Aubert et al., 2014)의 연구에 의해서 확인하였다. 따라서 본 장에서는 기호가 지닌 의미에 관해서는 논하지 않고, 형식의 계승에 대해서만 논하겠다. 바르부르크(Warburg, 2021)가 잔존(Nachleben)으로 살아남아 전승된 것은 그 형식이며, 거기에 담긴 의미는 시대마다 재충전되어 다를 수 있다고 한 논리를 따른다.

4. 2. 흔적: 신체 접촉에 의한 지표, 핸드 프린팅 사례

첫째, 흔적에 의한 기호를 고찰한다. 네거티브 핸드는 거의 동일한 방법(붉은 염료를 입에 머금고, 손을 벽에 대고 그 위에 날숨을 세차게 불어 제작한다)으로 전 세계의 동굴벽화 입구와 안에 제작되었다. 유럽의 동굴뿐만 아니라 인도네시아 술라웨시(Sulawesi, 약 3만 9천 년 전; Aubert et al., 2014), 파타고니아의 쿠에바 데 라스 마노스(Cueva de las Manos), 오스트레일리아의 암벽 등 전 대륙에서 반복적으로 확인된다. 즉 상호 접촉이

불가능한 시공간에서 출현하였다. 이 형식은 재생성(polygenesis)의 대표적 사례로, 전파가 아니라 인간 신체와 지각이라는 공통된 구조에서 각각 탄생하였다. 손을 그린 것이 아니라 손자국을 남긴 것, 접촉에 의해 이루어진 이미지이다. 즉 형상과 대상 사이에 유사성의 관계가 아니라, 신체가 실제로 동굴 벽에 닿았다는 사실에 따른 인과 관계로 탄생한 이미지이다(Figure 2).

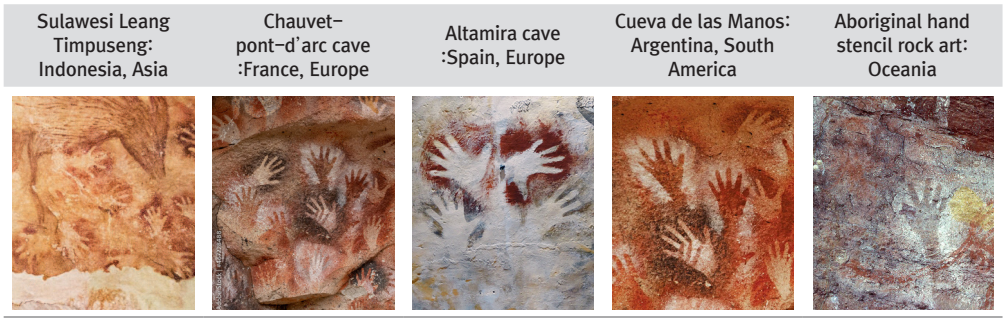


Figure 2 Independently Emerged Hand Stencils across Continents
Image sources: https://commons.wikimedia.org, Getty Open Content Program.

퍼스의 기호학 용어로 '지표(index)'에 해당되며, 프레이저(Frazer, 1995)의 "접촉의 법칙(한 번 닿았던 것은 분리된 뒤에도 계속 작용한다)"에 해당한다. 이 네거티브 핸드는 "내가 여기에 있었다"는 존재의 각인이고, 접촉 주술의 논리에 따르면 그 각인은 이후 부재중에도 지속하여 작용한다. 네거티브 핸드의 제작 방식은 입에 머금은 안료를 벽에 닿은 손 위로 내뿜어 제작하는 것으로, 마이클 로르블랑셰(Lorblanchet, 1991)가 손 위치를 바꿔가며 실험적 재현연구를 수행한 바 있다. 이 방법은 르루아 구랑이 지목한 손과 입(도구 기관과 언어의 기관)이 이미지 제작에서 협동하였음을 보여주는 사례이기도 하다.

다만 이 구석기의 네거티브 핸드의 의미(보호나 기원)는 확언할 수 없고, 후대의 벽사 기능에 대한 사례가 문서로 남아있다. 벽사란 위협을 그것과 같은 종류의 힘으로 되받는 이미지를 의미한다. 고대인에게 있어 간절한 바람 중 하나가 안전이었을 것이며, 그 간절한 바람은 각각이 처한 환경에 따라 발현되었을 것이다. 이하에서 논하는 벽사 기능은 후대에 문서화된 사례로부터 소급하여, 기능 유비(機能類比, functional analogy)로서의 해석이다. 구석기 네거티브 핸드는 앞서 규정한 '길상 기호'의 세 요건에 대한 충족을 확인할 수 없으므로 본고에서는 '길상 기호의 전사(前史)'에 해당되며, 길상 · 벽사 기능은 마노 피카 · 함사 등 요건이 문서로 확인되는 후대 사례에서부터 해당된다.

역사시대로 내려오면, 손 이미지는 벽사 기능을 지닌 이미지로 사용되었고 고대 로마에서는 호부(護符)로 마노 피카(mano fica, 주먹에 엄지를 끼운 손 모양)가 새겨진 청동 · 산호 등을 몸에 지니고 다녔다. 아울러 중세 이후 이슬람과 이스라엘에서 다섯 손가락을 편 손, 함사(hamsa) 이미지가 벽사 이미지로 공유되었다.

이들 사례는 손을 내밀어 막는다는 신체 동작이, 손바닥 이미지로 새겨서 지니는 도상으로 번역되어 수만 년을 관통해 내려온 것으로 해석될 수 있다. 신체 기호는 신체만 있으면 되기에, 시공간의 단절을 넘어 재탄생하여 길상 · 벽사 도상 가운데 가장 긴 지속성을 보여준다.

4. 3. 모방: 공통 대상에 의한 도상, 태양·달·별 사례

둘째, 모방 원리는 대상의 공유를 조건으로 삼는데 특히 태양, 달, 별과 같은 천체는 어느 대륙에서나 같은 형태로 떠오르기에 유사의 법칙이 작동하는 대표적 도상(icon) 사례이다. 이들 도상 이미지는 전 세계에서 유사한 핵심형태로 귀결되며, 각 지역에서 제작하였기에 양식은 지역별로 달랐다. 핵심형태로 귀결이란 태양은 원반 · 동심원 · 방사선 형태로 귀결되고, 달은 초승달로 귀결되는 것을 말하는데, 이는 도상의 논리 때문이다. 즉 보름달을 원형으로 그리면 태양과 구별되지 않으므로, 달 형태의 핵심은 태양이 취할 수 없는 눈썹형 초승달 형태로 귀결된다. 별도 태양과 구분되기 위해 방사형의 점, 또는 다각의 별 모양으로 형상화되었다.

아리엘 골란(Golan, 2004)에 따르면, 고대 동방 문명(이집트와 메소포타미아)에서 태양신은 숭배의

대상이었으며 태양은 원판형으로 표현되었고, 로제트(Rosettes) 문양은 처음에는 하늘을 상징하다가 나중에 태양의 상징으로 바뀌었다. 로제트 문양은 원과 방사가 인류 보편의 조형 충동임을 보여주는 좋은 사례이다. 그 외에 태양 표현으로는 동심원과 원와문도 다원발생(polygenetic)한 문양 사례이다(Figure 3).

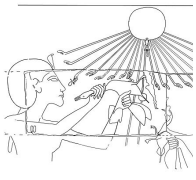
아텐 부조	트룬홀름태양전차(부분)	태양형기(太陽形器)	정문경(다뉴세문경)
원반 + 방사광선	원반 + 동심원 + 나선	원반 + 5방사	원반 + 방사 + 동심원
			
이집트 14 th c. BCE선묘 모사 @메트로폴리탄	북유럽 청동기 4 th c. BCE @덴마크 국립박물관	중국 13~11 th c. BCE @삼성퇴박물관	한국 3rd~2th c. BCE @숭실대학교 한국기독교박물관

Figure 3 Polygenesis Emergence of the Auspicious Sun Pattern across Cultures

이집트와 메소포타미아에서 탄생한 태양문양의 방사형, 북유럽의 원반형, 중국 청동기의 방사문양, 한국 다뉴세문경 등이 전파나 연결 없이 천체를 모방한 결과 핵심형태로 귀결된 태양 도상들이다. 이처럼 유라시아 대륙의 동과 서에서 동시에 도상이 같은 형태로 자연발생적으로 탄생하였다. 또 이 도상들이 실제로 길상으로 쓰였음이 문서로 실증되는 사례가 대영박물관 소장 카시트 바빌로니아(16~12c. BCE)의 경계석 쿠두루(kudurru)이다. 이 돌의 상단에 달의 신은 초승달 형태, 태양신은 원반 형태, 샛별 금성의 신은 팔각성 형태로 새겨져 있고, 신들을 불러 축복을 내리는 길상 내용과 파괴한 자에게 저주를 내리는 벽사 내용(Meli-Shipak II kudurru, 12c. BCE, 대영박물관)이 비문에 새겨져 있다.

아텐 부조와 삼성퇴 태양형기는 수혜 방향이 신을 향하는지 인간을 향하는지 확정되지 않으므로 '길상 기호의 전사(前史)'에 해당하며, 쿠두루에 이르러 비문에 세 요건이 모두 문서화되어 '길상 기호'로 볼 수 있다. 다만 천체 대상의 동형 표현이 동일한 의미를 뜻하지는 않는다. 같은 원반이 어느 문화에서는 신이고, 어느 문화에서는 역법이었으며, 성혈의 홈이 별자리인지, 기도 자국인지도 확정할 수 없다. 이에 따라 의미성은 제외하고 유사한 자연물의 형태 표현에 대해서만 고찰하였다.

또한 모방에서 형태는 핵심형태로 귀결되나, 각 양식은 지역별로 다르다. 대표적 사례로 "날개 달린 태양 원반"을 고찰하겠다. 고대 근동에서 전파 경로가 문헌(Riegl, 1992)과 유물로 추적되는 드문 도상 계보로, 1단계 이집트에서 태양 원반에 매의 날개를 결합한 이 도상은, 2단계 아나톨리아(Anatolia)의 히타이트(Hittite)제국으로 건너가 왕권의 표장이 되고, 3단계 아시리아(Assyria)에서는 신, 아슈르(Aššur)의 상반신과 결합하고, 4단계 아케메네스(Achaemenid) 페르시아(Persia)에서 파라바하르(Faravahar)로 변형된다(Figure 4).

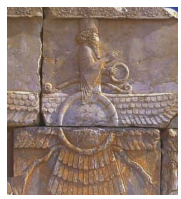
Disc + wings only	Winged disc with supporters	Upper body of deity	Full figure of deity
			
Egypt, Stela of Saiah 825–721 BCE @ metmuseum	Neo-Hittite 10th–9th c. BCE @ metmuseum	Assyrian Relief, 9th–7th c. BCE @ metmuseum	Achaemenid Persia 6th–4th c. BCE @ Persepolis

Figure 4 The Diffusion Genealogy of the Winged Sun Disc: Egypt → Hittite → Assyria → Persia,

각 문화는 원반과 날개라는 형태의 핵심은 유지하면서 지역별 조형 어법에 따라 도상을 변형하였다. 같은 움직임이 아시아에서도 확인되어, 장미경과 이미나(Jang & Lee, 2020)에 의하면 중국 한(漢)나라 고분 벽화와 고구려 고분 벽화에서 해와 달은 원반이라는 핵심형태를 유지하면서, 그 안에 태양을 상징하는 '삼족오(三足烏)'라는 신화적 서사(달을 상징하는 두꺼비와 함께)를 채웠다. 서아시아가 태양 원반에 날개를 달았다면, 동아시아는 원반 속에 새를 넣어 신화를 담아냈다. 이처럼 태양 형태의 핵심적 형태는 동과 서에서 동일하나, 양식은 전혀 다른 사례로 전파와 지역화가 동시에 이루어졌다. 그 결과 모방계열은 대상이 공유되므로 형태의 핵심은 어디서나 다시 제작되고(재생성), 그 형태를 다루는 양식과 결합은 계보를 따라 이동하였다(전파성).

4. 4. 상징: 관습에 따른 전파, 연꽃 사례

셋째, 대상의 공유 없이 관습이 의미를 지탱하는 상징에 대해 고찰한다. 상징은 기억하고 전승하는 공동체가 있어야만 기호화된다. 따라서 관습 상징기호 계열은 교역, 종교, 이주를 따라서 전파된다. 그 전파(diffusion)가 잘 실증된 사례인 '연꽃'을 고찰하고자 한다.

연꽃의 출발은 이집트, 나일강의 연꽃으로 아침에 피고 저녁에 닫히는 습성으로 태양의 운행과 겹쳐 해석되어, 창조 신화에서 최초의 태양이 연꽃에서 떠오르는 것으로 도상화되었다. 이러한 연꽃 형상의 계보를 연구하고 실증한 알로이스 리글(Riegl, 1992)은 『양식의 문제』에서 이집트의 로터스(연꽃) 문양이 그리스의 팔메트로, 팔메트가 아칸투스로, 아칸투스가 연속 파상의 당초 문양과 아라베스크 문양으로 이어지는 연결이 각지의 독립적 발명이 아니라 하나의 연속적 계보임을 형태 분석으로 논증하였다. 아시아에서는 실크로드를 타고 팔메트 계열의 인동문(忍冬紋)과 당초문(唐草紋)이 중국에 전파되고, 연화 문양이 불교 도상 체계의 중심(연화좌蓮華座, 연화화생蓮花化生)이 되면서 동아시아 전역으로 확산되었다. 임영주(Lim, 1983)에 따르면, 고구려 고분 벽화의 연화문, 백제 · 신라 와당의 연판, 고려 불화와 조선 단청의 보상화(寶相華)와 당초 문양은 모두 이 연꽃 문양의 전파 결과이다. 즉 한국의 연화문과 당초문은 '이집트 → 서아시아 → 간다라 → 중국 → 한국'으로 형태 계보를 따라 생성되었다. 그리고 이 전달의 운반체가 불교라는 사실에서 상징에서 신앙 체계가 전달을 전담하였음을 알 수 있다. 이외에도 실크로드 등 상품의 교역 체계가 전달하는 운반체가 되는 경우도 있다.

연꽃 길상 기호는 서구에서는 기호의 의미를 잃고 장식화의 길을 걷고, 동양에서는 길상의 의미를 유지한 채 전파되었다. 즉 리글(Riegl, 1992)은 『양식의 문제』 3장에서 이집트의 연꽃 같은 모티프가 신성한 상징을 이해하지 못하는 다른 문화권에 수용되면서 순수하게 장식적인 것이 되었다 하였다.

연꽃 문양 계보에서도 형태는 매체를 따라 지역별로 다르게 표현되었다. 이집트의 석조 기둥머리에서 연꽃은 입체적인 종모양이 되고, 그리스의 도기 채색에서는 부드러운 연속 파상의 팔메트가 되었으며, 불교의 석조 연화좌에서는 방사대칭의 정면형이, 직물과 단청에서는 흐르는 당초 문양이 되었다. 재료와 기법이 장식의 형태를 규정한다는 젬퍼(Semper)의 논리가 연꽃 모티프 안에서 검증된다. 하지만 동시에 그 모든 지역적 변형에도 불구하고, 한 맥락으로 계보 자체는 이어졌다는 리글의 논증도 성립한다(Figure 5).



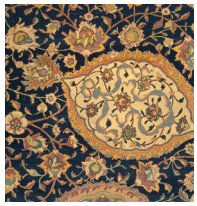
Egyptian blue lotus column capital, 25th–24th century BCE, ©Manchester Museum Acc. 5102



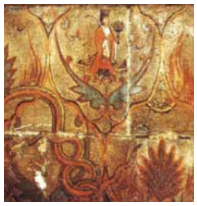
Greek amphora with lotus-palmette festoon 7th–6th century BCE ©The Metropolitan Museum of Art



Corinthian capital with acanthus leaves Greece, 4th century BCE ©Archaeological Museum of Epidaurus



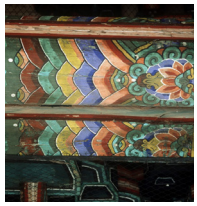
The Ardabil Carpet (detail), 1539–1540, Iran. ©V&A Museum No. 272-1893



인동당초문 고구려 5세기 ©오회분 5호묘 벽화



부여 외리 연화문전, 보물343호, 백제 7세기 ©국립중앙박물관



창덕궁 돈화문 모로단청 조선 17세기, ©한국민족문화대백과사전

Figure 5 The Lotus Sign: Formal Development and Religious Diffusion Upper: Riegl's formal genealogy / Lower: diffusion via Buddhism

리글과 젬퍼의 이론은 배타적이지 않고 층위를 달리하여, 계보의 연속은 리글의 주장을 따를 수 있고, 각 지점의 형태적 표현은 젬퍼의 주장을 따를 수 있다. 이는 논의의 층위가 다른 것이다. 상징계열인 길상 기호는 종교나 교역과 같은 관습 운반체에 의한 전파에 의해서만 전달된다.

4. 5. 소결: 분기(分岐)의 작용 동인, 보편성과 지역성

길상 기호가 전파 경로에서 분기하는 요인으로 환경, 매체, 문자화, 신앙의 4가지 작용 동인을 들 수 있다(Table 6).

Table 6 Four Drivers Operating along the Two Paths of Divergence

동인	전파의 국면에서	재생성의 국면에서
환경	이동한 기호가 현지의 생존 조건에 맞게 재선택됨	공유 환경(하늘·물)이 동형 발생의 토대
매체	현지의 재료·기법이 양식을 재고착	유사한 매체가 유사한 형태를 산출
문자화	문자 체계 편입으로 의미 고정·전파 가속	그림문자의 독립 발생
신앙	종교가 관습의 운반체가 되어 계보를 확장	유사한 숭배 충동의 독립 발생

첫째 동인은 환경으로, 무엇을 길상의 대상으로 삼을지를 결정한다. 하늘과 물처럼 세계 공통의 환경은 재생성의 토대가 되지만, 그 외는 지역적 환경에 따라 길상 소재가 달리 선택된다. 나일강의 청련이 연꽃 상징의 출발점이 된 것은 그 꽃이 그곳에 피었기 때문이며, 벽사의 대상도 각지에서 무엇이 위협으로 경험되었는가를 따라 달라졌다.

둘째 동인은 매체로, 재료와 기법은 형태를 규정한다. 앞서 같은 연꽃 계보가 지역의 재료에 따라 달리 표현됨을 고찰하였다. 즉 매체는 전파되어 온 도상을 그 지역의 양식으로 현지화하는 물리적 원인이다.

셋째 동인은 문자화로, 도상이 문자 체계와 결합하여, 길상 기호는 전혀 다른 국면으로 전개되었다. 예를 들어 물을 표현하는 지그재그 형태는 수메르와 이집트에서 글자가 되었다. 문자화는 의미를 고정하고 확산시키지만, 동시에 문자권 경계에서 확산이 멈추게 된다. 같은 도상이라도 그것을 읽을 수 있는 권역과 없는 권역이 갈라지는 것이다.

넷째 동인은 신앙이다. 신앙 체계는 관습의 가장 강력한 운반체이다. 예를 들어 불교가 연꽃을 연화좌와 연화화생의 도상으로 체계화하여 동아시아 전역으로 확산시켰다. 같은 핵심형태에서도 다른 신학이 실리는 순간 기호는 달라지게 된다. 이처럼 신앙은 전파의 추진체이면서, 동시에 각 지역에서 기호의 의미를 재해석하는 분기의 주요 작용요인이기도 하다.

종합하면 발생의 세 경로(흔적·모방·상징)가 기호의 탄생 원리와 방식을, 갈라진 분기는 이들 동인(환경·매체·문자화·신앙)으로 설명할 수 있다. 네거티브 핸드와 태양은 몸과 하늘이 공유되는 한 어디서나 다시 태어났고(재생), 연꽃은 종교와 상품과 함께 이동했으며(전파), 그 여정에서 환경이 소재를, 매체가 양식을, 문자가 권역을, 신앙이 의미를 나누었음을 고찰하였다(Table 7).

Table 7 Three Principles of Genesis and Modes of Divergence in Auspicious Signs

	흔적	모방	상징
발생	몸을 찍다	대상을 유사하게 그리다	의미를 부여하다
기호 유형	지표(index)	도상(icon)	상징(symbol)
대표적 사례	네거티브 핸드(hand stencil)	태양 · 달 · 별 · 물	연꽃
전개	핸드 프린트 → 함사	원반 · 초승달 · 성혈	로터스 → 팔메트 → 당초
분기 방식	재생성	재생성 + 전파	전파
필요조건	신체	대상은 공유, 양식은 지역별	전달을 통해서만 전파됨
길상 여부	전사(前史) → 후대에 성립	전사(前史) → 쿠두루에서 성립	성립 확인

마지막으로 길상 기호의 보편성과 지역성에 대해 고찰한다. 기호가 근본적으로 시공간과 관계없이 유지되려면 이 두 조건(보편성과 지역성)을 동시에 만족해야 한다. 대상 형태의 핵심을 유지하면서-지키지 못하면 더 이상 그 기호로 인식되지 않는다-동시에 현지의 재료와 언어와 믿음에 맞게 적응, 변화해야 한다. 지키는 동시에 부분적으로 변화하는 것은 기호의 존재 방식이며, 보편성은 지켜진 부분이고 지역성은 바뀐 부분이다. 즉 보편성과 지역성은 대립하는 두 성질이 아니라, 길상 기호가 시간과 매체와 지역을 통과하며 오늘날까지 존속하는 과정에서 남긴 두 측면이다.

5. 결론

본 연구는 의미와 소재 차원에서의 길상 연구가 아닌, 이미지와 길상 기호의 탄생이라는 원천에서부터 정면으로 고찰하였다.

신석기시대 이후에 이원론적 세계관의 성립과 함께 신성한 세계의 증표를 인간계로 끌어오는 행위에서 등장한 길상 상징기호는 실용적인 목적을 넘어서 심리적 안심을 포함한 초월적인 관념을 전달해왔다. 일반적으로 상징은 외부를 향하여 지시하는 정보의 역할을 하는데, 길상 기호 상징은 드물게 자신의 마음을 향한 기능을 지녔다. 즉 길상은 불안한 마음을 달래주는 개념으로 탄생하였다. 실제로 이루어지리라는 비과학적 방법론이 아닌, 마음의 위안을 받기 위한 하나의 심리장치인 것이며, 이러한 심리장치는 오늘날과 같이 삭막하게 고도화된 사회에서 더욱 인간의 본성에 대한 작용으로 유효하다.

길상 기호의 활용은 커뮤니케이션 디자인, 제품 디자인, 공간 디자인, 정보 디자인 등 모든 디자인 영역에서 유용하게 적용될 것이며, 본 연구가 기초 토대로 기여할 것이다. 구체적으로 다음 부분에서 기여할 수 있다. 본론에서 언급한 발생 원리는 전통문양을 현대 디자인에 차용할 때 변형의 허용 범위를 판정하는 틀로 사용할 수 있다. 기존의 응용 연구는 길상 문양을 하나의 균질한 '전통 자산'으로 다루었으나, 본 연구는 길상 기호, 길상 문양을 현대 디자인에 차용할 경우, 그 기호가 흔적 · 모방 · 상징 중 어디서 왔는지에 따라 무엇을 바꿔도 되는지에 대한 기준이 된다. 흔적계열 길상 문양은 신체라는 보편적 조건에 기반하므로 매체와 문화권을 가로질러 사용 가능하며, 모방계열 길상 문양은 핵심 형태만 유지하면 지역적 재해석이 가능하다. 상징계열의 길상 문양은 관습을 공유하지 않는 문화권에는 앞서 연꽃의 사례에서 보듯이, 의미성 없는 순수한 장식으로

인식될 것이다. 그렇기에 오늘날 전통 길상 문양의 해외 전개, 현대적 변용에서 참고 기준이 될 수 있다. 특히 모방계열의 길상 기호는 핵심형태를 유지하면서 지역에 적응하는데, 이는 지역화(Localization)의 원리와 같아, 이 부분의 원리적용은 현대화와 해외 문화상품 수출을 위한 한국 길상 디자인의 창작에 기여할 것이다.

그리고 길상 기호의 정보 방향은 디자인의 기능 영역을 확장하는 단서가 된다. 일반적인 시각 기호가 외부를 향해 의미를 발신하는 데 반해, 길상 기호는 내부의 마음을 수신처로 삼는다. 이러한 자기 지향적 정보 기능은 사용자의 정서적 안정을 목표로 하는 사용자의 정서적 안정을 목표로 하는 힐링 그래픽 디자인, App 개발과 디자인, 의례적 제품 디자인, 심리적 조절이 필요한 공간 디자인 등에서 디자인 설계 원리로 다양하게 펼쳐질 수 있다. 이는 길상 기호를 과거의 조형 자산으로 계승하는 차원을 넘어, 현대 디자인으로 이전하는 가능성을 시사한다. 그러므로 길상 기호를 활용한 디자인은 더 이상 과거의 유물과 그의 답습이 아닌, 현대 디자인의 영역으로 확장될 것이다.

References

1. Aubert, M., Brumm, A., Ramli, M., Sutikna, T., Saptomo, E. W., Hakim, B., Morwood, M. J., van den Bergh, G. D., Kinsley, L., & Dosseto, A. (2014). Pleistocene cave art from Sulawesi, Indonesia. *Nature, 514*(7521), 223–227. https://doi.org/10.1038/nature13422
2. Chee, S. I. (2006). 한국 민화의 예술적 가치연구 [Study of the Artistic Value in Korean Folk Paintings]. *Journal of Aesthetics and Science of Art, 24,* 191–225.
3. Childe, V. G. (2013). *신석기혁명과 도시혁명 [Man makes himself]*. Seoul: Joluesung. (Original work published 1936)
4. Clottes, J. (2022). *선사 예술 이야기: 그들은 왜 깊은 동굴 속에 그림을 그렸을까 [Pourquoi l'art préhistorique?]*. Paju: Youlhwadang. (Original work published 2011)
5. Frazer, J. G. (1995). *편집본 그림으로 보는 황금가지 [The illustrated golden bough]* (M. Douglas, Ed.). Seoul: Kachi. (Original work published 1978)
6. Fuse, H. (2018). *洞窟壁画を旅して: ヒトの絵画の四万年 [Traveling through cave paintings: Forty thousand years of human painting]*. Tokyo: Ronsousha.
7. Giedion, S. (2008). *機械化の文化史: ものいわぬものの歴史 [Mechanization takes command: A contribution to anonymous history]* (S. Ekuan, Trans.). Tokyo: Kajima Institute Publishing. (Original work published 1948)
8. Golan, A. (2004). *선사시대가 남긴 세계의 모든 문양 [Myth and symbol: Symbolism in prehistoric religions]*. Seoul: Prunyoksa. (Original work published 1993)
9. Han, H. K. (2014). 알로이스 리글의 '장식론' 고찰 [A study on Alois Riegl’s theory of ornament]. *Journal of Culture Art Contents, 12–13,* 263 –285.
10. Hauser, A. (1999). *문학과 예술의 사회사 [The social history of art]*. Paju: Changbi. (Original work published 1951)
11. Iwasaki, H. (1991). *日本の意匠事典 [Dictionary of Japanese design motifs]*. Tokyo: Iwasaki Bijutsusha.
12. Jang, M. K., & Lee, M. N. (2020). 한·중(韓中) 일월상문(日月象文)의 해와 달 문양 디자인 표현 비교 및 상징성 연구 [A Study on the Symbolism and Formative Expression of the Sun and Moon Pattern Design of the Ilwolsangmun between Korea and China]. *Brand Design Study, 18*(4), 399–408. https://doi.org/10.18852/bdak.2020.18.4.399
13. Leroi-Gourhan, A. (2012). *身ぶりと言葉 [Le geste et la parole]*. Tokyo: Chikuma Shobo. (Original work published 1964)
14. Leroi-Gourhan, A. (2019). *世界の根源: 先史絵画・神話・記号 [Les racines du monde: Entretiens avec Claude-Henri Rocquet]*. Tokyo: Chikuma Shobo. (Original work published 1982)
15. Lim, Y. J. (1983). *한국문양사 [History of Korean traditional patterns]*. Seoul: Mijinsa.
16. Lorblanchet, M. (1991). Spitting images: Replicating the spotted horses of Pech Merle. *Archaeology, 44*(6), 24–31.
17. Meggs, P. B. (2011). *그래픽 디자인의 역사 [A history of graphic design]*. Seoul: Ann Graphics. (Original work published 1983)

18. Mithen, S. (2008). *노래하는 네안데르탈인 [The singing Neanderthals: The origins of music, language, mind, and body]*. Seoul: Puriwaipari. (Original work published 2005)
19. Mukai, S. (2016a). *디자인학-사색의 컨스텔레이션 [Design studies: A constellation of thoughts]* (H. Shin, Trans.). Seoul: Doosung Books. (Original work published 2009)
20. Mukai, S. (2016b). *세계 프로세스로서의 제스처 [Gesture-miburi- as world process]* [Exhibition catalogue] (H. Shin, Trans.). Seoul: Doosung Paper, In the Paper Gallery. (Original work published 2000)
21. Nozaki, S. (2009). *吉祥図案解題: 支那風俗の一研究 [Interpretation of auspicious designs: A study of Chinese customs]* Tokyo: Yumani Shobo. (Original work published 1928)
22. Peirce, C. S. (2006). *퍼스의 기호 사상 [System of logic considered as semiotic]*. Seoul: Minumsa. (Original work published 1996)
23. Riegl, A. (1992). *Problems of style: Foundations for a history of ornament* (E. Kain, Trans.). Princeton, NJ: Princeton University Press. (Original work published 1893)
24. Saito, A. (2014). *ヒトはなぜ絵を描くのか: 芸術認知科学への招待 [Why do people paint? An invitation to art and cognitive science]*. Tokyo: Iwanami Shoten.
25. Shin, H. K. (2023). 길상 디자인의 근원과 현대적 활용 연구 [A study on the source and modern application of auspicious pattern]. *Design Convergence Study, 22*(1), 47-58.
26. Warburg, A. (2021). *뱀 의식: 북아메리카 푸에블로 인디언 구역의 이미지들 [Bilder aus dem Gebiet der Pueblo-Indianer in Nord-Amerika]* (N. Kim, Trans.). Seoul: Itta. (Original work published 2018)
27. Yoro, T. (2017). *遺言. [Last words]*. Tokyo: Shinchosha.

이미지와 길상 기호의 탄생과 전개 연구: 발생 및 분기 원리를 중심으로

신희경*

세명대학교시각영상디자인과 교수, 제천, 대한민국

초록

연구배경 길상 기호는 종교와 민족, 시대를 불문하고 나타나는 전 세계적 현상이며, 인간이 창조한 최초기의 이미지에 속한다. 그러나 지금까지의 연구는 길상 기호를 의미별로 분류하는 집성 연구이거나, 전통으로 현대 문화상품으로 계승하자는 응용 연구에 머물러 왔다. 어떤 길상 도상은 여러 문화권에 보편적인 반면 어떤 길상 도상은 지역적이다. 본 연구는 길상의 기원을 인간의 본능에서 찾아, 이미지와 길상 기호의 탄생에서부터 고찰하여, 발생과 분기(分岐)의 원리를 다룬다.

연구방법 본 연구는 이미지의 탄생과 그 발전과정에서 근원적 상징기호로서의 길상 이미지가 탄생하고 전개되는 과정을, 다학제적으로 연구하고 고찰하였다. 이론적 좌표는 장식역사의 고전적 논쟁인 젬퍼와 리글의 대립을 층위의 구분으로 취하고, 방법의 원칙은 바르부르크의 잔존(Nachleben) 개념에서 구하였다. 기호 발생의 분석 틀로는 프레이저가 말한 공감주술의 두 법칙과 퍼스의 지표·도상·상징 삼분법을 교차 적용하였다.

연구결과 일원론적 세계관이 리얼리즘 동굴벽화를 탄생시키고, 농경사회로의 변화에 따라 이원론적 세계관에서 개념적 이미지, 곧 상징기호로 진화하게 된 과정을 고찰하였다. 이어 고대 상징기호의 대표인 길상 기호의 파생과 계승을 살펴보았다. 이원론의 세계관 속에서 천상계의 신 옆에 두었던 신성시한 문양을 인간 옆으로 갖고 오기 시작한 것이 길상 기호의 시작이다. 길상 기호는 세 원리로 발생한다. 몸을 찍어 남기는 흔적, 대상을 닮게 그리는 모방, 관습으로 의미를 결부시키는 상징이며, 이는 각각 퍼스 기호학의 지표 · 도상 · 상징에 대응한다. 발생 원리는 이후의 분기 방식까지 결정한다. 그 분기 과정에서 환경이 소재를, 매체가 양식을, 문자화가 권역을, 신앙이 의미를 나누었다. 길상 기호는 시간과 매체와 지역을 관통하여 유지하기 위해서는 형태의 핵심을 지키는 동시에 현지에 맞게 변화해야 했다. 즉 보편성과 지역성은 대립하는 두 성질이 아니라 길상 기호의 계승 과정의 양 측면이었다.

결론 길상 기호는 불안한 마음을 달래주는 심리적 안심 기능을 한다. 즉 길상 기호는 외부를 향해 발신되는 정보가 아니라, 발신자 자신의 마음을 향한 정보로, 불안한 마음을 위로하는 심리 장치로 탄생하였으며, 이 기능은 오늘날 디자인 자산으로 유효하다. 본 연구는 디자인 전 영역에서 길상 기호와 도상의 기초 토대에 대한 연구로서 의의를 가진다.

주제어 길상 기호, 이미지 탄생, 분기, 재생성과 전파, 보편성과 지역성

*교신저자 : 신희경 (shinhk05@hanmail.net)