

조선시대 민화의 이미지 재구성을 통한 디지털 패턴의 연구

A Study of digital pattern which leads the image re-composition of Chosun times folk tale

추민영

동서대학교 디지털 디자인 대학원

Choo, Min-Young

Dong-seo Univ. Graduate School of Digital Design

오치규

동서대학교 디지털 디자인학부

OH, Chi-Gyu

Dept. of Digital Design, Dong seo Univ.

• Key words: Digital Computer Graphic Design, digital pattern, Animal folk tale

1. 서론

디지털 컴퓨터 그래픽디자인(Digital Computer Graphic Design)은 정보화 사회의 급속한 도래로 더욱 가시화되면서 이미 그 영역은 정치, 경제, 문화, 환경, 건축 등 사회 전 부문에 걸쳐 정착되고 있다. 컴퓨터 그래픽 디자이너, 애니메이터, 포토그래퍼 등은 서로 밀접하게 연관되어 있지만 서로간의 구분이 불분명하다 하겠다. 디지털 기술의 지속적인 발달은 이들 사이의 경계를 점점 더 모호하게 만들었고, 이미지들은 문화산업과 커뮤니케이션 도구를 통해 순식간에 전 세계로 퍼져나가고 있기 때문이다. 가히 컴퓨터의 역할이 더욱 더 중요해지고 있는 것이다. 이렇게 볼 때 컴퓨터그래픽은 유용한 도구라고 생각한다.

민화는 우리 민족의 생활 모습을 그림에 담은 예술이며, 민중과의 커뮤니케이션을 위해 존재한 실용적 목적으로 쓰여진 생활화이다. 민화는 당시의 시대적 상황을 묘사함으로써 정치 경제 사회의 전반적인 흐름을 이해하게 해주었고, 그 당시 사회가 지니고 있던 가치기준을 엿 볼 수 있다.

조선의 민화는 세사풍속(歲事風俗)에 따라 그려지고 장식되는 특수한 장(場)과 시(時)를 가지는 상징이 있는 생활화이며, 멋과 흥을 가진 독특한 화풍으로 방랑화공, 불화공, 궁중화원 등의 무명화가들에 의해 그려진 민족화 즉 민속화라고 할 수 있다.

본 고에서는 컴퓨터 그래픽을 활용 조선 민화에 담겨 있는 미의식과 정서의 재구성을 통해, 보다 대중적이고 친근감 있는 한국적 민화 패턴을 연구하여 다양한 디자인 상품에 접목시키는 것에 목적을 두고 있다.

2. 연구 범위 및 방법

한국적 이미지를 나타내는 조선민화를 소재로 민화가 지닌 조형적 특징을 컴퓨터 그래픽으로 표현 재구성한다.

전통 민화 재구성을 통한 디자인은 민화의 동물을 주제로 패턴 디자인을 연구하고자 한다.

첫 번째로는 위엄이 있으면서도 무섭지 않고 능글한 자태를 가진 우리의 호랑이 이미지를 여러 방향의 패턴디자인으로 재구성을 시킨다. 문양에 따라 면이나 벽이 색채와 무늬, 즉 문양으로 이루어지지 않은 형태는 없다.

두 번째는 민화의 색채에서 찾아 볼 수 있는데 호랑이 패턴디자인을 고유의 색채와 대비 시켜 선명하고 다채로운 색조로 그려진 작품을 만든다. 호랑이 민화에서는 실제의 고유색과는

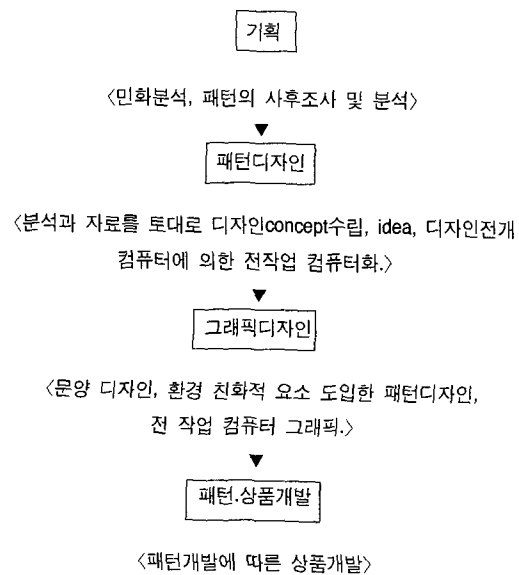
무관한 상징적인 색채가 평면적이고 직접적으로 표현되어 있다. 우리민족은 색을 사용할 때 대부분 눈으로 보여지는 이미지와 자기 자신의 감정이나 지각보다 색이 가지고 있는 의미와 상징성에 많은 영향을 받아 왔다. 이러한 관점에서 민화의 다양한 이미지와 색채를 컴퓨터 그래픽에 응용, 디지털 정보화 시대에 대중에게 빠르게 전달할 수 있는 색 문화의 시대적 가치로 형성해 나가도록 할 것이다.

세 번째는 민화의 형태를 기하학적인 형태로 발전시켜 지금의 우리 환경에 맞추어 장식적인 패턴디자인으로 활용될 수 있도록 한다.

본 고의 디자인 작업에 있어 수작업을 바탕으로 출발하나 완성되는 디자인은 컴퓨터의 도구이다. 즉 그래픽에서 보다 빠르게 작가의 상상력을 실현, 시각화시켜 나가고자 한다. 이것은 컴퓨터 그래픽의 활용으로 민화 패턴 디자인에 있어서의 제작 결과를 미리 예측해 볼 수 있으며 다양한 표현 방법을 시도, 이미지와 색채 변화의 모양을 여러 각도에서 보는 것이 가능해짐을 의미한다.

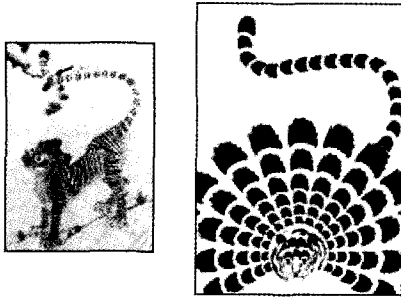
위와 같이 조선 민화의 재구성을 통하여, 한국적인 멋의 다양한 디지털 패턴을 연구해나가고자 한다.

3. 디지털 패턴 개발의 프로세스



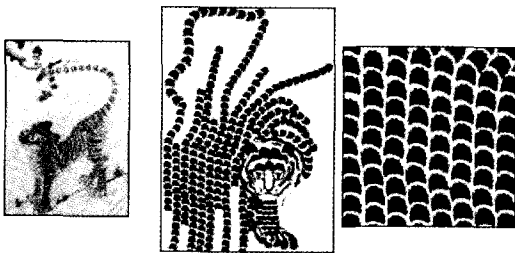
[그림 3-1] 패턴디자인의 프로세스

4. 호랑이 민화로 재구성한 패턴디자인



[그림 4-1] 虎圖 96×71.7 19世紀그림

[그림 4-2] L-A 패턴디자인 · 포스터디자인 호랑이



[그림 4-3] L-B 패턴디자인 · 포스터디자인 호랑이

[그림 4-4] P-A 패턴디자인 호랑이무늬



[그림 4-5] P-B 패턴디자인 호랑이

[그림 4-6] P-C 패턴디자인 호랑이

5. 결 론

민화를 그래픽 디자인으로 재구성 하다보면 본래의 모습과는 다를 수도 있으나, 민화를 그대로 재현하는 것이 아니라 민화 속에 숨어 있는 정신적인 것, 외향적인 것을 재창조하려는 점에서 다르다고 할 수 있다. 민화의 이미지를 현대적 기법으로 화려하면서도 깊은 느낌을 보여 질 수 있도록 할 것이다. 본 고에서는 단순한 심미적인 측면에서의 디자인이 아닌 전체적인 자료 분석과 기획이 겸비된 전통문양의 적극적인 디자인을 추구 하고자 하였다. 디자인으로 염서, 손수건, 스카프, 넥타이, 숄, 머플러, 약세시리 및 커튼, 블라인드, 카펫 등 작은 부분에서 부터 의류의 섬유, 직물, 관광 문화상품, 광고 홍보의 판촉물까지 제품에 이용 될 수 있는 패턴 디자인상이다. 한국적이면서도 국제적일 수 있는 패턴디자인을 응용함으로써 진부한 느낌을 주지 않고, 한국의 아름다움에 대한 인식을 자

연스럽게 접근해 줄 것이다. 현대적 공간개념에 조화되고 전통의 미가 살아 숨쉴 수 있는 올바른 디자인적 개념의 정립 속에서 개발이 이루어지도록 디지털 컴퓨터그래픽의 다양한 표현기법과 효율성을 더욱 증대시켜 패턴 민화 예술 디자인으로써 다시 보여질 것이다.

참고문헌

- 李朝의 民畫 / 고단샤 / 1941
- 컴퓨터 예술의 세계 /곽성근 / 글로벌 / 2000
- 민화를 소재로 한 한국이미지 포스터에 대한 연구 / 한보환 / 1995
- 컴퓨터 그래픽을 이용한 일러스트레이션의 표현기법에 관한 연구 / 강신국 / 2000
- 그래픽 디자인 예술 / 폴란드 · 박효신 / 안그래픽스 / 1997
- 디지털 시대의 정보 디자인 / 클레멘트 · 김옥철 / 안그래픽스 / 2000
- 그래픽 디자인 표현양식에 있어서 비주얼 쇼크
- 민화적 일러스트레이션 연구