

한국문화 이미지의 세계화에 관한 연구

무형문화재의 시각화를 중심으로

송진희, 김제중

호남대학교 산업디자인학과

song, Jean-hee / kim, je-joong

Dept. of Industrial Design, Honam Univ

• keywords : cultural Image of korea, visualization, globalization

1. 서론

문화경제 시대가 도래하면서 한국적 정체성, 문화 이미지는 어떻게 정립되어야 하는가에 대한 관심이 곳곳에서 일고있다. 따라서 문화유산에서 독창적인 요소를 발굴하여 정체성과 독창성을 찾아내어서, 세계에 알리어야 할 것이다. 문화재의 가치를 학술적, 유물적 차원에서만 들 것이 아니라, 이를 현대적 의미로 새롭게 조명하고, 우리만의 독특한 이미지 개발에 새로운 계기를 마련해야 할 것이다. 이를 위해서는 한국의 이미지를 대표할 수 있는 무형 문화재의 이미지를 시각화는 시도가 절실히 필요하다.

본 연구에서는 우리 나라 문화유산 중 유형문화를 중심으로 시각적 상징화를 실행했던 기존연구와 다르게 무형문화재 중심으로 시각화를 통하여 이를 세계에 알리는 방안을 수립하고자 한다. 특히 기존의 유형문화재에 연구는 상당수 있었지만, 무형문화재는 형태가 없어서인지 이를 시각화하고, 세계에 알리는 방안에 대한 연구는 거의 없었다. 이러한 시점에서 무형문화재에 대한 연구가 필요하다고 본다.

1-1. 연구의 필요성

우리만이 가질 수 있는 고유의 자산인 무형문화재의 시각화를 위한 기초 자료가 있어야, 이를 계승하고 발전시킬 수 있는 토대가 마련될 것이다. 그러나 우리의 현실은 무형문화재에 대한 구체적이고, 체계적인 자료가 잘 정리되어 있지 않은 상태에 있으며, 자료가 있다하더라도 산발적으로 되어 있거나 체계적이고 심층적인 연구되어 있지 않다. 그러나 본 연구의 과제인 무형문화재의 시각화를 위한 체계적이고 정리된 자료가 나온다면, 디자이너들이나 다른 분야의 연구자들이 이에 관련된 자료를 쉽게 얻을 수 있을 것이다.

이에 본 연구는 디자이너뿐만 아니라 이에 관련 연구자들이 쉽게 체계적으로 연구할 수 있는 토대를 제공하여, 이 분야를 더욱 승화 발전시킬 수

있다는 측면에서 본 연구의 필요성이 제기된다.

1-2. 연구의 목적

본 연구에서는 무형문화재 현황을 분류한 후, 이중에 시각화가 가능한 음악(악기), 무용, 놀이와 의식 등 70여 가지를 선택한후 지역별로 대표적인 것을 시각화하는 작업을 하였다.

이러한 연구를 바탕으로 디자이너와 다른 연구자들이 이에 대한 자료 수집을 위한 시간적인 소모를 적게 하고, 오히려 한국의 무형문화재에 관한 구체적이고 다양한 정보뿐만 아니라 시각화의 사례를 제공함으로써, 창의적인 풍부한 디자인의 기초자료를 제공하는데 의의가 있다. 이러한 무형문화재의 정보제공은 점차 소멸되고, 잊혀져가는 한국의 문화이미지를 더욱 쉽게 접근할 수 있도록 하는데 목적이 있다. .

1-3. 연구의 범위

중요무형문화재와 시도 무형문화재 그리고 전국무형문화재 현황을 조사한후 각 지역의 전문가와 문화유산담당자들과 협의하여 본 연구에서는 지역의 특성을 잘 표현하고 우리에게 친숙해져 있으며 시각화가 용이한 10개의 무형문화재를 대상으로 했다.

1-4. 연구의 추진방법

연구의 추진방법은 단계별로 나누어 실시하는 방안을 구상한다.

1단계: 기본조사

2단계: 자료분석

- 국내 무형문화재 자료조사

3단계: 디자인 시스템 개발

-디자인 정보의 체계화 연구

-시각화의 연구

4단계: 세계화 방안 연구

- 세계화의 방안

- 시각화를 통한 상품화 사례

2. 무형문화재의 시각화

2-1. 무형문화재 현황

한국의 무형문화재는 크게 중요무형문화재와 시도 무형문화재로 나눌 수 있다. 중요 무형문화재는 서울을 비롯하여 117개가 등록되어 있다. 경기도(서울시, 인천시, 경기도) 지역은 45개이었으며, 강원도는 2개, 충청도(대전, 충청북도, 충청남도)는 7개, 경상도(부산, 대구, 울산시, 경상북도, 경상남도)는 24개, 전라도(광주시, 전라북도, 전라남도) 20개, 제주도 3개, 전국일원 16개이었다.

2-2. 무형문화재의 시각화 과정

1) 무형문화재의 선별

2) 선별된 무형문화재의 시각화

● 살풀이

나쁜 기운을 푸는 살풀이춤은 수건춤으로 백색의 치마저고리를 입고 가락에 맞춰 슬픔을 품어 환희의 세계로 승화 시키는 인간 감정을 아름다운 춤사위로 표현하는 무용이다.



그림1) 살풀이의 장면



그림2)살풀이의 시각화

● 진주 검무

'진주검무'는 경남 진주 지방에 전승되는 여성검무로 대궐안 잔치때 행사하던 칼춤이다.



그림3) 진주검무의 장면



그림4) 진주검무의 시각화 표현

● 강령탈춤

황해도 강령리에서 예부터 전승되어온 탈놀이로서 사실적인 얼굴 모습을 묘사한 인물탈을 쓰고 장상춤을 추는 아담하고 부드러운 점이 황해도 봉산탈춤과 다른 특징이다.



그림5) 강령탈춤의 장면

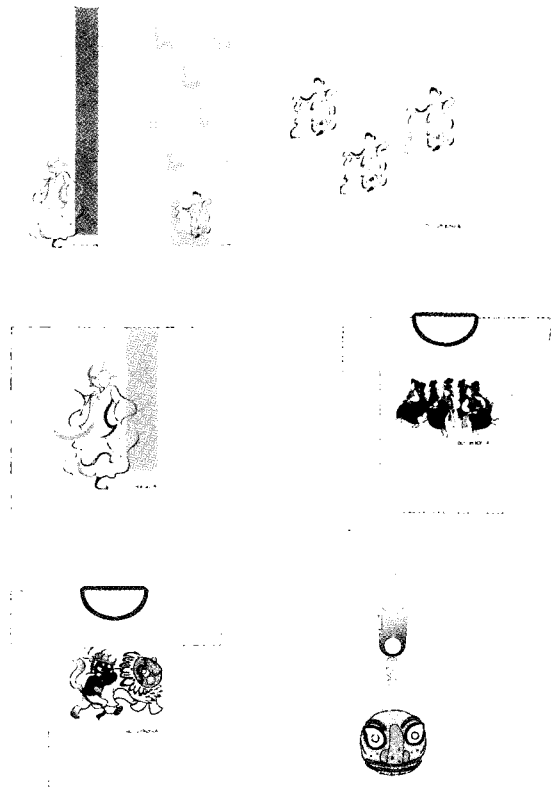


그림6) 강령탈춤의 시각화

2-3. 무형문화재의 시각화를 통한 상품화

본 장에서는 무형문화재의 시각화를 활용하는 실제적인 방법을 제시하여, 세계인에게 우리 문화의 우수성 및 이해도를 증진시키는데 목적을 두고 다양한 예를 제시하고자 한다. 이를 통해 문화적 가치를 상품에 불어넣음으로써 경제적인 가치와 문화적인 가치를 고양한다. 이에 우리 나라의 '고유디자인' 방향을 제시하고, 한국 문화이미지의 정체성 확립을 꾀하는데 있다. 이에 구체적인 시각화 활용 사례는 다음과 같다

● 스카프, 손수건, 티셔츠, 키홀더



3. 결론

가장 지역적인 것이 가장 세계적이 될 수 있다는 이미지를 구축하기 위해서는 한국문화를 대표할 수 있는 무형문화재를 지역별로 조사하였다. 이미지를 찾아서 이를 발전시킴으로서 독창적이고 고유성 있는 시각화작업을 추진하고 전략적 차원의 세계화 방안에 대해 연구했다. 본 연구결과물은

1. 한국 문화이미지 상징화의 기초자료가 된다.
2. 지역문화상품의 기초자료로 활용할 수 있다.
3. 국가 디자인 경쟁력 강화 및 디자인 정책방향 제시가 가능하다.
4. 국민적 정체성 형성에 기여한다.
5. 궁극적인 국가 이미지홍보에 기여할 것이다.