

전통문양을 활용한 패턴 디자인교육 프로그램 개발에 관한 연구

A study on the Development of Programs for Pattern Design Education Using the Traditional Patterns

임태경

국민대학교 교육대학원 디자인 공예교육 전공

Lim, Tae-Kyung

Major in Design Education, Graduate School of Education, KMU

김관배

국민대학교 공업디자인학과

Kim, Kwan-Bae

Dept. of Industrial Design, KMU

• Key words: Design education, Traditional patterns, Education program

1. 서론

산업화 과정 속에서 무분별한 서구 문명의 유입과 무비판적인 문화 수용은 우리의 가치기준과 전통문화에 대한 인식을 흐리게 했으며 우리 것의 소중함을 외면하고 외래문화를 선호하는 사상을 낳게 하였다. 그러나 전통문화는 오랜 역사를 통해 민족의 보편적인 정서와 미의식을 전해 온 것으로, 전통문화를 바로 이해하고 계승할 수 있을 때에야 비로소 우리 가운데 흐르는 정서와 미의식을 제대로 발휘할 수 있을 것이다.

전통문화 가운데 특히 문양은 한 시대의 모든 조형 예술의 특징을 가늠할 수 있는 충분한 사료적 가치를 지니고 있다. 문양은 한 민족 문화의 소산으로 각 시대 대중들의 생활 풍습이나 정서를 상징적으로 표현한 것이다. 이러한 상징적 표현은 오랜 역사를 통해 변화와 발전을 거듭하면서 한 민족의 보편적인 미의식을 축적시킨다. 즉, 한국 문양은 곧 한국인의 생활 정서나 의식의 표현이다.

우리만의 문화적 정체성을 이해하고 계승, 발전시켜 잠재력을 최대한 발휘할 때에 세계적으로 인정받는 높은 수준의 디자인이 가능할 것이며, 이를 위해서는 전통문양의 현대적으로 새롭게 디자인하여 전통의 가치를 재조명해야만 한다.

이에 본 연구에서는 우리의 전통 문화를 오늘날의 디자인에 접목시키는 교육의 필요성을 인식하여, 학생들로 하여금 한국 전통문양을 개념적으로 이해하고, 각 문양을 패턴별로 분류하여 활용적 측면에서 현대적으로 재해석하여 패턴디자인에 접목시키는 능력을 기르는 디자인 교육 프로그램 개발을 하고자 한다.

2. 이론적 배경

2-1. 한국 전통문양의 개념 및 분류

문양은 언어나 문자와 마찬가지로 그 민족과 그들이 살아온 환경에 따라 고유한 형태를 지니게 마련이며, 나름대로의 독특한 성격을 나타내기 위해 이를 전통문양이라 일컫는다.

우리 인류가 이루어놓은 미술의 역사를 더듬어 볼 때, 그 동안 쓰여온 문양의 종류와 유형을 크게 구분해보면 첫째 기하학 문양, 둘째 종교 및 신앙을 상징한 문양, 셋째 동·식물 문양, 넷째 자연 문양, 다섯째 길상 문양 등으로 구분할 수 있다. 이 문양들은 때에 따라 기호나 문자의 역할을 하기도 하였으며, 어느 경우에는 회화로 나타나고, 또 어떤 때는 추상적으로 표현되거나 사실적인 상형으로 표현되기도 하였다.

문양의 크고 작음, 단순함과 복잡함에 상관없이 이들이 각기 다른 뜻을 지니고 있음은 분명한 사실이다. 그러므로 문양의 사용에 있어서 중요한 점은 그 문양의 성격에 따라 물건의 용도가 다르며 문양이 배풀어진 자리 역시 지정되어 있다는 점을 인식하고 문양의 올바른 의미를 아는 일이라 할 것이다.

2-2. 패턴 디자인의 개념 및 원리

문양은 개념상 모티프와 패턴으로 나뉜다. 패턴은 모티프가 모여서 이루는 문양의 전반적인 조형단위를 말한다. 따라서 패턴 디자인이란 모티프를 여러 가지 방법으로 구성하여 반복된 문양의 조형단위 또는 표면장식을 나타내는 것을 의미한다. 패턴의 종류에는 사각형, 삼각형, 육각형, 팔각형, 다이아몬드, 오지(Ogee), 브릭(Brick), 스케일(Scale), 스트라이프(Strip) 등이 있다. 이러한 패턴을 편이음(사방보내기), 스텝이음(천지스텝, 평스텝), 대칭이음, 레일로드 이음, 원웨이, 토웨이, 파이브스타(Fivestar), 스팟(Spat), 카운터 체인지 이음(Counter change jointing), 노리피트(No repeat) 등의 배열에 의해 제작한다. 패턴 디자인의 원리엔 균형, 조화, 통일과 변화, 대비, 리듬, 긴장, 강조가 있다. 패턴 디자인을 제작하는 과정에는 모티프 설정, 아이디어발상, 패턴 사이즈 선정, 배열 선정, 구성, 채색, 패턴 디자인 완성의 단계를 거친다.

3. 전통문양의 활용방안에 따른 연구

3-1. 문양의 종류에 의한 활용방안

전통문양을 활용함에 있어서는 문양별 종류를 디자인 교육 프로그램에 맞추어 나누어 본다.

문양의 종류로는 첫째, 식물형의 연꽃문양 : 일찍부터 연꽃은 여러 문화, 종교에서 문양으로 사용되어왔다 그 모양은 크게 보아 연꽃을 옆에서 바라 본 것과 위에서 내려다 본 것으로 나누어 볼 수 있는데 꽃잎을 펼쳐 연속무늬로 구성된 후자의 것을 특별히 연판문(蓮瓣紋)이라 부르기도 한다. 또한 연꽃만을 따로 떼어 나타내기도 하였지만, 연잎, 연밥이 함께 등장하기도 한다.

둘째, 동물형의 용문양 : 용은 왕의 권위의 상징물로 궁중유물에 많이 등장한다. 흔히 발가락이 5개인 용은 황제, 4개인 용은 제후, 3개인 용은 재상을 상징하여 중국의 황제만이 5개를 사용할 수 있었다고 하지만 실제 도상에서 그리 엄격하게 지켜지는 것은 아니었다. 절에 있는 용은 불법을 수호하는 호법신이요, 굿판의 용은 비를 내리게 하는 용왕신이요, 민가의

때문에 붙은 용은 잡귀를 물리치는 영물이다. 어떤 고정된 정형으로부터 자유로우며, 상상의 존재답게 친의 얼굴을 가지고 있는 것이 한국의 용이다.

셋째, 기하학형의 번개문양 : 번개를 상징하는 지그재그 모양, 2자모양, 또는 갈지자 모양의 무늬를 말한다. 주로 청동기 시대의 거울에서 나타나는 장식무늬지만 지금까지는 번개를 상징하는 네모, 마름모를 여러겹 포갠것 같은 선문을 새긴 신석기시대 토기에 나타나는 무늬이다. 우리나라 유물에서 뇌문 형식이 보이는 것은 대개 청동기 이후이지만, 그 선형적인 모양은 신석기시대 죽문토기 계통에서 볼 수 있다. 청동기의 거친 무늬거울에서 발전되어 현재는 도안화 되어 각종 공예의 장식으로 이용되고 있다.

넷째, 태극문양 : 태극은 사상(四象), 즉 노양(老陽), 노음(老陰), 소양(小陽), 소음(小陰)으로 나누어지며, 다시 사상은 팔괘(八卦)로, 팔괘는 육십사괘(六十四卦)로 끊임없이 진화해 나가며 만물을 관장하는 기운을 이룬다. 또한 무극이 태극(無極以太極)이므로, 모든 원은 곧 태극이 된다. 청동기시대의 거울이나, 고인돌, 암각화에 새겨진 원은 그 자체가 태양이고 하늘이고 우주이며, 태극이기도 하다.

이와 같이 네 종류의 문양을 모티브로 하여 이를 토대로 아이디어 발생기법을 이용하여 재구성된 새로운 패턴의 모티브를 제작해보기로 한다.

3-2. 문양의 배열에 의한 활용방안

문양의 배열에 의한 활용으로는 전방배열무늬, 사방배열무늬, 이방배열무늬, 일방배열무늬, 가장자리배열무늬, 공간배열무늬 이외에 대칭배열, 원형배열 등을 이용하여 새로 제작된 모티브를 배열해 본다.

4. 전통문양을 활용한 디자인 교육 프로그램 개발

전통문양을 활용한 패턴 디자인 교육 프로그램을 다음과 같이 단계별로 제시해 보았다.

[표-1] 단계별 교육프로그램

단계	내용	분석
1단계	주제 설정 및 분석	4조로 이루어진 조별 활동을 통해 네 종류의 문양을 하나씩 주제로 잡고 이에 대해 분석해 본다
2단계	새로운 모티브 디자인	각 조별 정해진 주제를 가지고 원형을 분석한 결과 아이디어 발생기법을 통해 새로운 형태의 문양으로 디자인해 본다.
3단계	패턴화 작업	새로 제작된 문양으로 각각의 배열법으로 배열해 보고 가장 적합한 배열법을 찾아본다.
4단계	실제 디자인에 적용	각 조별 한가지씩 디자인을 주고 주어진 디자인에 배열방법을 바꿔가며 문양을 적용시켜 본다.
5단계	발표 및 평가	각 조별로 각각의 디자인에 적용시킨 결과를 발표하고 잘된 디자인과 부적합한 디자인을 평가해 본다.

제 1단계 주제 설정 및 분석에서는 네 종류- 식물형, 동물형, 기하학형, 상징형- 의 문양 중 하나의 주제를 정하고 그 원형을 분석한다.

제 2단계 새로운 모티브 디자인에서는 제1 단계에서 정한 주제를 기본 모티브로 분석한 결과 아이디어 창출법에 의해 새로운 디자인의 모티브로 재창조시킨다.

제 3단계 패턴화 작업에서는 새롭게 창조된 모티브를 각각 전방배열무늬, 사방배열무늬, 이방배열무늬, 일방배열무늬, 가장자리배열무늬, 공간배열무늬 이외에 대칭배열, 원형배열 등을 이용하여 배열해 보고 가장 적합한 배열법을 찾아본다.

제 4단계 실제 디자인에 적용시키는 단계에서는 각각 배열된 모티브들을 여러 종류의 디자인-패키지 디자인, 캐릭터 디자인, 광고 디자인 등에 적용시켜 본다.

제 5단계 발표 및 평가 단계에서는 각각에 적용시켜본 문양들이 어떤 디자인에 가장 잘 어울리는지 발표하고 평가해 본다.

5. 결론 및 제언

본 연구에서는 우리의 전통 문화를 오늘날의 디자인에 접목시켜 학생들로 하여금 한국 전통문양을 이해하고, 현대적으로 재해석하여 패턴디자인에 접목시키는 능력을 기르는 디자인 교육 프로그램을 개발하였다. 이 프로그램을 통해 다음과 같은 결과가 나올 것이라 예상할 수 있다.

첫째, 학생들의 전통에 대한 이해와 관심의 폭이 높아질 것이다.

둘째, 전통문양의 종류와 문양 배열방법을 기본 모티브로 활용하여 현대적으로 재해석 된 새로운 문양을 디자인 할 수 있을 것이다.

셋째, 새로운 문양을 다양한 디자인 분야에 실제 접목시킬 수 있는 능력이 향상될 것이다.

넷째, 시각적 사고의 융통성 및 유연성 신장에 도움이 될 것이다.

다섯째, 이를 통해 결과적으로는 우리 가운데 흐르는 정서와 미의식을 최대한 발휘 할 수 있을 것이다.

참고문헌

- 오희선 · 이정우, 텍스타일 디자인론, 교학연구사, 1996.9.
- 임영주, 전통문양자료집, 미진사, 1994
- 신광중 · 조영철 공저, 한국의 전통문양, 대지문화사, 1984
- 이항미, 문화상품을 위한 전통문양 디자인에 관한 연구, 창원대산업대학원, 2001
- 장수경, 한국 전통문양의 종류, 표현유형, 구성형식 및 적용대상에 따른 감성이미지와 선호도, 충남대학원, 1999