

중국 고대 주기(酒具) 문화가 현대주기 디자인에 미치는 영향에 관한 연구

A study on the influence of Chinese traditional 'JUGI(酒具)' culture on the modern bottle design

장설교, 이동훈
동서대학교 디자인 & IT 전문대학원

Xuejiao Zhang, Lee Dong Hun
Design & IT Graduate School, Dongseo Univ.

요약

고대 주기의 조형 디자인에 관한 연구를 통하여 현대 주기에 응용될 수 있는 디자인 요소를 발굴하고 전통을 계승한 차별화된 중국 주기 디자인의 이론적 근거를 제안하고자 한다.

Abstract

To the 'JUGI(酒具)' culture in ancient China on the basis of the conclusions reached, the development of modern bottle design with the status quo for Chinese wine with the design of innovative and local Chinese-style design ideas.

I. 서론

1. 연구 배경

술은 고대 중국 문화사에서 중요한 위치를 차지하고 있는데 국가의 경사를 축하할 때나, 갓은 길흉사를 치를 때나, 친인척들의 모임에서 모두 술을 마시게 된다. 예로부터 술이 없으면 예의에 어긋난다고 할 정도로 술 문화는 중국 고대 사회에서 정치, 경제, 예술, 종교, 군사 등 각 방면과 관련을 맺고 있다. 술의 문화는 중국 민족문화의 중요한 구성 요소로서 술이 있으면 주기가 있기 마련이고, 주기는 술 문화를 고스란히 담고 있다. 그러므로 술 문화의 연구는 주기에서부터 시작된다고 할 수 있다.

중국의 고속적인 경제발전으로 수출입 무역액의 확대와 더불어 점점 많은 양주가 중국 주류 시장에서 그 비율을 높여가고 있다. 중국 천년의 문화를 담고 있는 중국 술은 기회와 도전에 직면하게 되었는데, 국내적으로는 양주와의 경쟁에서 국외적으로는 중국 술의 세계화를 위한 기회가 동시에 주어졌다. 때문에 주기는 술의 기능과 정신의 매개체로서 그 디자인 가치가 아주 중요하며 세계속에서 중국 술의 차별화된 가치를 부각시키기 위한 중요 요소가 될 수 있다.

역사를 되돌아 봐야만 미래의 발전 방향을 알 수 있듯이 중국의 시대별 주기 문화를 연구하는 것은 적극적이고 현실적 의의를 가진다. 현재 많은 전문가들이 주기의 문양과 색채, 공예에 대해 연구를 하고 있는데 대부분은 역사적 사실로 진술할 뿐, 문화적 측면에 관한 탐구는 이루어 지지 않고 있다. 본 논문은 고대 주기의 조형 디자인에 관한 연구를 통하여 현대

주기에 응용될 수 있는 디자인 요소를 발굴하고 전통을 계승한 차별화된 중국 주기 디자인의 이론적 근거를 제안하고자 한다.

2. 연구 목적

- 1) 고대 주기의 사회 역사 배경, 조형 특징 등에 대한 연구를 통하여 중국의 전통적 조물 문화사상을 결합시키고, 고대 주기 발전 및 변화의 대체적 윤곽을 정리하여 고대 주기 디자인의 이론적 근거를 찾아낸다.
- 2) 현대 주기 디자인 현황을 조사하여 장단점을 분석하고, 고대 주기의 디자인 이론을 현대 주기 디자인에 적용할 수 있는 이론적 근거를 찾아낸다.

3. 연구 방법

- 1) 우선 선행연구를 통하여 중국 고대 주기의 역사적 자료와 이미지를 수집하고 분석을 진행한다.
- 2) 고대 주기 조물 문화의 함의를 총괄하고, 사회 역사에서 주도적 위치를 차지했던 주기의 발전순서에 근거하여 분류를 진행하고 내용을 도표로 표현한다.
- 3) 인터넷 설문 조사를 실행하여 결과를 도출한다. 현재의 중국 주기 디자인의 부족한 점과 사람들의 소비수요를 찾아내고 적합한 디자인 이론을 제시한다.

II. 본 론

1. 주기의 기원 및 함의

술을 빚는 기원은 농업과 동시에 시작된 것으로 최초에는 전문적인 주기가 없었고 오직 간단한 나무 조각, 조가비와 자갈과 같이 가공을 하지 않은 천연물을 이용하였다.¹⁾ 주기가 출현되기 시작한 시기는 6000년 전의 신석기 시대로서 발굴한 문화유적에서 최초의 도자기로 된 주기가 출현되었다. 때문에 중국의 고대 주기의 시작은 도자기로 된 주기이다.

주기는 광의와 협의로 나눌 수 있는데, 광의의 주기는 제조, 저장으로부터 사람들의 입 속으로 들어가는 전 과정을 거쳐 사용되는 그릇이다. 협의의 주기는 술병과 술잔으로 본 논문에서는 술병에 대한 연구만 진행하고자 한다.

주기는 발전과정에서 다음과 같은 분야와 긴밀한 연관을 가지고 있다. 1. 과학기술 : 한 시대의 주기 디자인은 그 당시 가장 새로운 과학기술 성과, 생산 방식과 공예수준을 채용하여야만 사람들의 생활에 적합하고 선호하는 주기 조형을 디자인할 수 있었다. 2. 주기와 문화. 중국의 전통문화의 토양 속에서 창조된 주기는 당시 사회 법규와 예법 관념의 제한을 받게 되는데, 신분과 지위가 서로 다른 사람들이 사용하는 주기의 외형, 중량, 품질 등이 서로 다르다. 이는 당시의 철학사상과 사회적 의의를 반영한다. 3 주기와 심미. 최초 주기의 디자인은 완전히 실용적 목적을 가지고 있었다. 사회의 진보와 더불어 사람들은 점차 사용과 심미를 결합시켰는데, 도자기 주기의 디자인이 약간의 리듬감이 있는 곡선, 문양, 자연과 신에 대한 숭배가 출현되기 시작했을 때, 원시적 심미적 관념이 탄생하게 되었다.

2. 주기의 분류

주기의 성질에 근거하여 12 종류로 나눌 수 있다. 도기, 칠기, 옥기, 자기, 청동기, 금은 주기, 유리기, 상아기, 짐승 뿔 주기, 말조개 주기, 대나무 주기 등이 있다.

역사의 왕조를 따라 주기의 발전계도는 신석기 시대에서 서하까지는 도기 주기를 주로 사용하였고 동 주기는 보조적 역할을 하였다. 상시기 때는 동 주기를 주로 사용하였고 다음으로 칠 주기가 사용되었다. 진한시대는 칠 주기를 주로 사용하였고, 동 주기는 보조적 역할을 하였다. 당,송(唐宋)에서 명,청 시기에는 자기가 가장 유행되었고, 금은과 옥으로 된 주기도 비교적 유행되었다. 이로부터 고대사회에서 주도적 위치를 차지하는 주기의 순서는: 도자기 주기, 청동 주기, 칠 주기, 자기 주기라는 것을 알 수 있다.

본 논문은 4 종류의 주기를 기본적인 틀로 하여 주기의 조형적 특징을 분석하였다.

종류	출처	사진	조형특징
도자기 주기	중국섬서 출토		배와 같은 이고 동물의 도안도 있다 ²⁾
도자기 주기	중국하남 출토		병의 외측에 손잡이가 두개 있다
	신석기시대상 형주기		주기 조형이 생동감이 있다
청동기 주기	중국고대 상조		의식이 개최 사용의 주기.
	중국고대 서주		생물을 표현한 디자인의 방법
	전국시대.명칭 새개 술병.		곡선조형, 중심의 S의 형상
옷의 주기	중국진나라		상세히 표현하였다.
자기 주기	중국당나라.백자.		용을 채용하여 나타내었다.

3. 중국 주기의 현황 분석

술을 판다는 것은 사실 일종의 문화적 품위를 가진 정신적 감성 상품을 판매하는 것과 같다. 술은 마신다는 것은 생활 철학의 브랜드를 마시는 것과 마찬가지로인데, 현재 시장에서의 주기 디자인은 간단하고 실용적인 특징을 갖고 있다. 아래표는 술의 종류와 주기의 재질에 따라 중국 술 제품의 종류에 대한 분류이다.

종류	술병의 재질	술병의 특징
맥주	유리와 깡통 따개	간결하고 명쾌하다
포도주	짙은 색의 유리	길고 산뜻하다
황주	유색의 유리	전통적이다
백주	유리 자기 비닐	본국의 영토

4. 현대주기 디자인의 장점

1) Heineken 맥주

Heineken Paco의 금속 주기 디자인은 시대적 풍모를 표현하는데 기존의 맥주 패키지의 개념을 버리고 간략한 스타일의 Heineken를 대표하는 녹색과 은색이 조화를 이루고 있다. 참신하고 독특한 디자인과 더불어 Heineken은 고객들에게 끊임 없이 품질이 좋고 맛이 좋은 맥주를 제공한다. Heineken은 시종일관 외면과 내면의 통일을 요구하는 원칙을 추구한다. 이러한 시각과 미각의 참신한 자극은 시대적 트렌드를 추구하는 사람들로 부터 환영을 받고 있다.



▶▶ 그림 1. Heineken 맥주의 포장

2) 중국의 예술가이며 화가인 HuangYan이 디자인한 "청화 Absolut" 는 각별히 눈부시다. 익숙한 Absolut 술병은 청화 유색(釉色) 에 감싸였는데, 이는 Absolut와 중국의 당대 예술의 완벽한 결합이다. 게다가 수묵의 기묘한 결합은 HuangYan의 "청화 Absolut"가 이국적이며 환상적인 중국풍을 표현해주고 있다.



▶▶ 그림 2. HuangYan 포장

현재 중국의 40여 산업 군 중에서 포장산업이 12위를 차지하고 있는데 이는 비교적 신흥 업종이다. 중국의 포장 산업은 20여 년의 쾌속 발전을 가져왔고 주목할 만한 성과를 이루었다. 하지만 아직은 "많은 투자, 많은 소모, 많은 오염, 낮은 수익"에서 벗어나지 못하고 있는 실정이다. 중국 주류기업의 포장디자인에 대한 이해와 인식에는 아직 많은 문제점을 안고 있는데 이를 정리해보면 다음과 같다: 1) 같은 종류의 술은 디자인이 비슷하다. 이러한 문제는 많은 회사들이 신제품을 개발할 때, 제품의 순위와 지역의 문화적 환경을 고려하는 것이 아니라 현재 시장에서 유행하고 있는 동종 상품의 디자인을 표절하는 경향이 강하다. 2) 중국 유명 브랜드 주기 디자인의 창의성 부족. 현재 중국을 대표하는 주기 브랜드는 시대적 감성과 개성이 부족하여 브랜드 식별력의 저하를 초래하고 있다. 3) 과도한 포장의 문제. 시장경쟁이 날로 치열해 지는 상황에서 기업들은 최대의 이윤을 추구하기 위하여 항상 제품에 "과도한 포장", "사치적인 포장"을 하게 된다. 가치 구성 측면에서 포장의 원가는 심지어 포장되는 제품의 생산원가를 훨씬 초과하게 되었다. "과도한 포장"은 비단 대량의 재부를 소모할 뿐만 아니라, 극심한 자원낭비, 환경오염을 초래하게 될 뿐만 아니라, 소비자의 이익에 큰 손실을 가져다주고, 사회의 풍기를 손상시키게 된다.

III. 결 론

술병 포장디자인에 대한 조사와 분석을 통하여 훌륭한 중국 주기 디자인은 다음과 같은 점들을 갖춰야 한다는 것을 도출하게 되었다.

1) 에코 디자인의 필요성

자연 생태환경에 오염을 주지 않고, 인체 건강에 악영향이 없어야 한다. 순환적으로 사용하고 재활용 할 수 있어야 하며 지속적 발전을 촉진시킬 수 있는 포장으로 변해야 한다. 세계적인 소비자의 추세가 綠色소비시대에 진입하였는데 환경보호에 불리한 포장은 소비자들에게 받아들여지지 않는 것이다.

2) 트렌드를 디자인해야 한다.

포장은 심미적 트렌드에 순응하여야 하는데 식별하기 용이하고 자체만의 개성이 있어야 한다. 혹은 고귀하거나, 혹은 활발, 혹은 우아해야 한다. 반드시 자신의 스타일을 새롭게 창조해내는 기업만이 경쟁에서 승자로 남을 수 있다.

3) 지나친 사치성을 피하고 실용성을 강조해야 한다. 주기는 술과 함께 가치의 통일성을 가져야 한다.

포장은 제품 자체의 가치, 소비자, 사용 장소에 따라 상이하다. 합리적인 디자인은 이미 포장 디자인 발전의 주류 중의 하나로 되었다. 이는 가장 합리적인 포장구조, 가장 간단한 조형, 가장 낮은 단가를 추종한다.

4) 주기의 개성, 민족성. 지역성을 중점적으로 강조해야 한다.

민족성을 강조하고, 민족의 전통적 요소를 찾아내어 전통문화의 영향력을 충분히 발휘함으로써 전통성과 현대성을 합리적으로 융합시켜 글로벌 시장에 맞는 자체 브랜드를 창조할 수 있어야 한다. 이는 현재 국내 포장 디자인 발전의 트렌드이다.

포장 디자인은 생동감있는 구조적 기교를 응용하여 전통적 요소와 시각적 힘을 갖춘, 그리고 민족 문화적 특징을 갖춘 포장 디자인으로 발전해야 한다. 소비자가 제품을 선택할 때, 감성적이며 직관적으로 공감을 쉽게 불러일으키고 만족을 느끼도록 해야 한다. 문화적 개성을 충분히 표현할 수 있는 포장 디자인 작품이야말로 현대사회에서 더욱 큰 생존의 공간을 확보할 수 있다.

■ 참고 문헌 ■

- [1] 岳洪彬, 杜金鹏. 唇边的微笑—酒具, 上海, 上海文藝出版社, 2002
- [2] 陳振裕. 中國古代青銅器造型紋飾. 武漢, 湖北美術出版社, 1999. 7
- [3] 王仁湘. 民以食爲天—中國飲食文化, 濟南, 濟南出版社, 2004
- [4] 諸毅. 中國古代陶瓷, 烏魯木齊, 新疆美術攝影出版社, 1999
- [5] 顧望, 謝海元. 中國青銅圖典. 杭州, 浙江攝影出版社, 1999. 9

1) 岳洪彬, 杜金鹏. 唇边的微笑—酒具, 上海, 上海文藝出版社, 2002, P34

2) 陳振裕. 中國古代青銅器造型紋飾. 武漢, 湖北美術出版社, 1999. 7, P16