

전통주술문양의 시각적 분석을 통한
한국적 캐릭터의 시각적 표현에 관한 연구

A study on the visual expression of Korean style character design
through the visual analysis on traditional magic pattern

신승택(Seung-taek Shin)

남도디자인연구소

이현주(Hyun-joo Lee)

남도디자인연구소

I 서론

1. 연구목적
2. 연구방법 및 범위

II 전통주술문양의 이론적 분석

1. 전통주술문양의 개념
2. 전통주술문양의 소재조사
3. 전통주술문양의 한국적 정체성

III 전통주술문양의 이미지 규정

1. 전통주술문양의 디자인적 의미
2. 전통주술문양의 조형적 분석
 - 2-1. 글자문양
 - 2-2. 그림문양
 - 2-3. 글자와 그림의 혼합 문양
3. 전통주술문양의 기호적 분석

IV 전통주술문양을 활용한 12지신 캐릭터의 시각적 가능성

1. 개발사례
2. 연구개발
 - 2-1. 시각적 모티브
 - 2-2. 디자인 전개
3. 전통주술문양의 디자인적 가능성

V 결론 및 향후 연구과제

(要約)

우리의 전통문화 유산에서 새롭게 디자인 모티브를 발굴하고 시각적으로 상징화하는 연구는 과거의 것과 현대의 것을 융합 시키므로써 형태와 미학의 조화 속에 새로운 한국적 디자인을 창조하는 일이며, 미래의 가치를 찾는 작업이고, 새로운 전통 문화를 만드는 일이라고 할 수 있다.

본 연구는 우리 전통상징문양과 12지신 캐릭터에서 디자인 모티브를 발굴하고, 전통과 현대의 이미지를 접목하여 참신하고 세련된 감각과 흥미를 유발할 수 있는 캐릭터에 대한 표현연구를 통해 독특한 한국적 캐릭터를 개발하여 이를 현대 디자인에 다양하고 실질적인 활용방안을 제시하고자 했다. 이는 전통상징문양의 시각적인 효과와 캐릭터 개발만이 아닌, 우리만의 고유한 문화요소로 정체성과 독창성을 표현하여 외래문화 속에서 우리의 한국적 아이덴티티(Identity)를 찾고 한국적 디자인으로 미래의 세계시장에서 새로운 국가경쟁력을 갖기 위함이 그 목적이다.

(Abstract)

What find the motive of new design from Korean traditional cultural inheritance and symbolize it visually is to create a new design of Korean style into the harmony of shape and aesthetics by harmonizing past design and modern one, to discover the value of the future, and to make a new traditional culture.

This study is to find the motive of design from Korean traditional pattern and character of the twelve horary signs, to develop unique Korean style character by studying character to cause novel and refined sense and interest through the mix of traditional image and modern one, and to propose a plan to apply in various and practice the Korean style character to modern design. In addition, the purpose of this study is to discover the identity of Korean style from foreign culture by presenting identity and originality with our peculiar cultural elements as well as to develop the visual effect and character of traditional pattern, and to have national competitiveness with Korean style design from the world market of the future.

(Keyword)

Korean traditional pattern , Character, Identity

I 서론

1. 연구목적

오늘날 선진각국은 자국의 문화 이미지 구축과 더불어 현대화된 그들만의 고유 문화 이미지를 활용하여 높은 부가가치를 창출하고, 타문화와 차별되는 정체성을 부각시킨 디자인으로써 그들의 스타일을 상품화하고 있는 실정이다.

우리는 세계적으로 자랑할 수 있는 독창적인 문화유산을 갖고 있음에도 불구하고 이를 산업디자인에 접목, 활용하는 기술이 선진국에 비해 낙후되어 있다. 이는 전통문화 요소에 기초를 둔 우리 고유의 현대 상품디자인 개발에 대한 이해가 부족했기 때문이다.

예로부터 캐릭터는 아름다운 시각적 가치를 부여함과 동시에 풍요로운 정서 제공과 시각적 만족을 주는 역할을 해왔고, 인간의 생활상이나 정신적, 문화적 상황을 바탕으로 한 특유의 미적 의식을 구체화함으로써 생활문화의 한 측면을 이루어 왔다. 따라서 캐릭터에는 그 나라의 문화와 정서가 담겨지게 되므로, 캐릭터 디자인의 활용은 문화를 전파하는 의미 외에도 국가 이미지를 홍보하는 상징물로서의 역할을 할 수 있다.

캐릭터가 다양한 의미와 표현 세계를 가지고 우리의 생활 속에 확산되는 이유는 상징성과 이미지를 함축하고 있기 때문이다. 따라서 상징적 가치를 가진 캐릭터는 상품의 이미지를 강조하여 호감도와 친근감을 높여주고, 상품의 정체성을 유지시켜 주는 힘을 가지며 현대인들의 꿈을 실체화시킨다.

현재 우리 나라는 지구촌 최대의 스포츠 행사인 월드컵 축구대회를 앞두고 있다. 월드컵은 올림픽과 더불어 인류의 화합과 공존공영(共存共榮)의 장으로 인식되고 있으며, 특히 개최국의 입장에서는 자국(自國)의 이미지를 선양(宣揚)하는 계기로 적극 활용하고, 문화산업을 통한 경제활성화 모색을 정책적으로 추진하는 것이 오늘날의 추세이다. 이러한 경향은 1966년 영국대회에 캐릭터가 처음 등장하면서 비롯되었으며 월드컵 축구대회를 일회성 이벤트가 아닌 개최국의 이미지를 종합적으로 홍보하는 계기로 삼기 위한 캐릭터의 개발과 활용은 앞으로 더욱 활성화될 것으로 전망된다.

본 연구는 전통과 현대의 이미지를 접목하여 참신하고 세련된 감각과 흥미를 유발할 수 있는 캐릭터에 대한 표현연구와, 문양의 시각적 재구성성을 시도하여 독특한 조형세계와 상징성을 가진 전통주술문양의 새로운 가능성을 모색하고 그에 따른 발전 가능성 및 한국적 캐릭터가 대중들에게 자연스럽게 접근될 수 있는 길을 찾는 데 그 목적이 있다. 나아가 전통주술문양의 시각적인 효과와 캐릭터 개발만이 아닌 우리 전통문화의 독창성을 세계 속에 드러내 보이고, 외래문화 속에서 우리의 한국적 아이덴티티(Identity)를 찾는 길을 모색하고자 한다.

2. 연구방법 및 범위

개인의 소원을 비는 주술적 상징문양에 관하여 체계적으로 구분하여 서술하고 전통주술문양을 내용적, 형태적으로 분류하여 성격을 파악함으로써 특유의 조형미를 연출하는 요소와 장식성, 그리고 독특한 조형적 가치에 중점을 두어 현대적인 재구성의 기본으로 삼는다.

자료조사를 통해 전통주술문양의 조형적 특성을 파악하여 캐릭터디자인 개발 아이템을 선정하고, 새롭게 디자인 모티브를

발굴하여 독창적인 한국적 캐릭터를 개발하고자 한다. 향후 본 연구를 발판으로 2002년 월드컵을 겨냥한 캐릭터 문화상품 개발 프로젝트를 진행할 계획이다.

II 전통주술문양의 이론적 배경

1. 전통주술문양의 개념

인간은 문자를 사용하기 이전부터 이미 생활 속에 하나의 종교적, 습관적 표현방법으로 외계의 사물과 사건에 대하여 자유롭게, 그리고 인위적으로 의미를 창작하고 상징화하여 다채로운 표현 양식을 만들어 사용해 왔다. 어느 세대, 어느 민족이든 그들 나름의 독특한 고유 문양이 있고 그 속에는 생활 속에 깃들여진 상징적 의미가 내포되어 있다.

문양은 보편적 의미로 말하면 무늬의 개념으로 국한되지만, 그 범위를 확대하여 생각해 보면 문양이 표현된 물체의 재료에 따라 또는 점, 선 등의 질감(Texture)에 따라 공예, 회화, 건축 등의 공간을 구성하는 요소로서 장식적 효과를 하는 것이다.

문양의 발생과 그 기원에 대해서는 장식설, 공간 공포설 등 여러 가지 학설이 있으나 그 가운데에서도 문자 및 기호와의 관련설은 매우 흥미롭다. 고대 인류가 자연에서 일어나는 모든 현상과 사물의 모양을 모방하여 그림을 새겨 의사전달 수단으로 삼게 되었고, 혹은 주술적인 효력을 빌기 위한 방법으로 쓰여지던 일종의 부적(符籙)을 사용함으로써 비로소 기호와 문자가 나타나게 되는데, 그 상형은 결국 문양의 시원이 된다고 할 수 있다.¹⁾ 인류는 점차 그러한 문양에 어떠한 상징적 의미를 부여하기 시작하였고 점차 일정한 약속에 의해 기호로 쓰여지면서 언어의 역할을 대신하게 되었다.

특히 우리 민족은 자연의 질서에 순응하면서 풍부한 상상력과 재능을 발휘하여 미적이고 다양한 상징들을 문양이나 민화, 부적 등으로 표현하고 창조해 왔다. 각기 다른 의미와 소재인 상징물들은 몸에 지니는 장신구나 의복, 가구, 건축 등 의식주 환경에 실용 미술로서 자리잡았고 개개인에게는 주술적 의미를 담은 마스코트와 같은 역할을 담당했다. 이처럼 소박한 서민문화를 통해 옛 사람들은 우리 민족만의 독특한 캐릭터를 가진 전통문양을 더욱 발달시켰다.

2. 전통주술문양의 소재조사

문양의 종류와 유형을 크게 나누어 보면 기하학적 문양, 종교 및 신앙 상징문양, 동·식물문양, 길상문양 등으로 구분할 수 있다. 이 문양들은 어느 시대에는 기호(記號)나 문자로서의 역할을 하였는가 하면, 어느 시기에는 회화(繪畵)로 나타나고 또 어떤 경우에는 추상적으로 표현되었는가 하면 사실적인 상형으로 표현되기도 하는데, 이러한 몇 가지 형식은 시대의 흐름에 따라 서로 반복하여 나타나기도 한다. 문양이 표현되어진 대상도 바위나 자갈, 도자기, 청동기, 목기, 직물 등 다양하지만 그 무늬의 표현기법에 있어서도 음각, 양각, 채화, 투각, 상형, 상감 등 다양한 기법이 쓰여져 왔으며 이 또한 시대에 따라 반복현상이 엿보인다.

1) 임영주 : 한국전통문양 제1권 기하학적 문양과 추상문양, 예원, 17. (1998).

2-1. 의복 및 직물 소재

복식에 사용된 문양의 종류는 동물문, 식물문, 자연문, 그리고 도(圖), 점(點), 선(線) 등으로 구성된 기하문, 길상적 의미를 모티브로 한 길상어문 등으로 분류할 수 있다. 조선시대 복식 문양은 이러한 여러 가지 도상들을 가지고 단독 형식, 연속무늬 형식, 기하학적 형식 등으로 배치하여 표현했다.

왕과 왕실의 보 및 흉배 문양에는 대체적으로 길상(吉祥)의 의미를 갖고 있는 용, 봉황, 기린, 거북 등 상상 속의 동물 캐릭터들이 많이 사용되었는데, 이는 왕실의 위엄과 존엄을 강조되기 위한 것이다. 관리의 흉배 문양에는 관직의 성격에 따라 그 상징성이 잘 반영되어 있다.

흉배는 관복에 부착하여 품계를 나타내는 표지에 그치는 것이 아니라 여러 가지 문양을 제한된 공간 내에 조형적으로 배치하고, 이를 가슴과 등, 어깨에 달아 의복의 아름다움을 강조한 장식품, 다시 말해 용(用)과 미(美)를 겸비한 생활 조형물이다. 초기에는 중국 문화의 영향을 많이 받았으나 점차 독자적인 양식을 이루어 우리 고유의 복식미를 완성시킨 조형물로 자리 잡았다.²⁾

(1) 동물문

- ① 용문(龍紋) ② 봉황문 ③ 학문 ④ 박쥐문 ⑤ 나비문

(2) 식물문

- ① 사군자문 ② 과일문 ③ 목단문 ④ 포도문 ⑤ 연화문 ⑥ 석류문 ⑦ 당초문

(3) 자연문

- ① 구름문 ② 물결문

(4) 기하문(幾何紋)

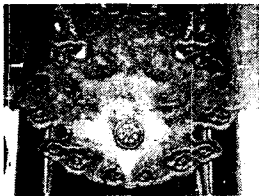
- ① 금문 ② 태극문 ③ 길상 문자도안문



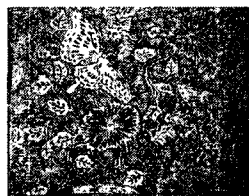
[그림 1] 쌍학 흉배



[그림 2] 쌍학흉배를 단 문무관의 흉복인 단령의 앞



[그림 3] 구름문양의 운판



[그림 4] 나비 문양의 능화판

2-2. 예술 및 공예 소재

2-2-1. 부적

부적은 나뭇잎, 죽순, 나무껍질이나 가죽, 대쪽, 형짚, 종이 등 주로 평면재료에 그리거나 찍은 것을 말하고 돌, 뼈, 이빨, 발톱, 뿔, 깃털, 씨앗, 귀금속 등을 그대로 또는 일정한 모양으로

2) 국립민속박물관 자료총서 2 흉배, 국립민속박물관, 8. (2000).

만든 입체적인 형태의 조형물을 포함한 유감 주술적인 주술물까지 모두 포함해 보통 부적(符作)이라 한다.

부적은 신화의 상징문(紋)과 공유하는 형태가 많으며 재액과 사귀, 역신을 막고 행운을 가지고 올 것으로 믿는 신위적인 상징물이다. 이런 부적의 본질적인 개념은 길상(吉祥)의 뜻과 귀신을 쫓고 재앙을 물리치는 벽사(辟邪)의 두 가지라 할 수 있으며, 그 표현은 소재에 의해 자연물, 인물, 추상적인 기호, 문자, 문양으로 대별할 수 있다. 또 같은 내용의 부적이 대량으로 필요하게 됨에 따라 부인(符印)이 만들어지고 인쇄술과 판화의 기원도 이에서 출발하게 되었다.

부적은 사용되는 목적에 따라 각각의 구체적인 내용의 의미가 구별되어져 있다.

(1) 기복(祈福) 부적

- ① 장수부 ② 부귀부 ③ 금은자래득부 ④ 학업성취부 ⑤ 취직부 ⑥ 화합부 ⑦ 기자안산부

(2) 벽사(辟邪)부적

- ① 귀신불침부 ② 삼재멸부 ③ 퇴병부 ④ 재액소멸부

(3) 호신(護身)부적

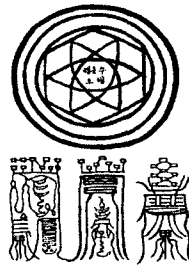
- ① 옥추영부 ② 구성비부 ③ 금강부 ④ 팔부신장부

(4) 소원성취(所願成就)부

- ① 소원성취부 ② 구령삼정 소원성취부 ③ 백해소멸부 ④ 복두칠원 성원부 ⑤ 극락왕생정도부 ⑥ 파지옥생불토부

(5) 도덕(道德)부

- ① 가화만사성 ② 소문만복래 ③ 연년익수



[그림 5] 만사대길부



[그림 6] 박쥐 부적

2-2-2. 민화

민화가 오늘날의 그림과 가장 다른 점은 그림이 일종의 주술적인 효과를 지닌 매개체로 이용되었다는 점이다. 사람들은 민화가 여러 가지 재앙으로부터 보호해주고 소원도 이루어 준다고 믿었다. 민화에는 장식적 필요이든 주술적 필요에 의한 것이든 많은 상징적 도상들이 내포되어 있는데 그러한 상징적 표현은 서민들의 일상 생활에서 느끼는 회노애락의 의사소통을 가능케 할뿐만 아니라 의사소통의 바탕이 되는 공동의 세계관을 매개해 주는 역할도 해왔다.

다양한 유형으로 이루어진 민화는 생활형식의 오랜 역사와 밀착되어 형성되어, 내용이나 발상 등에는 한국적인 정서가 짙게 내재해 있다.



[그림 7] 작호도

민화는 정통회화에 비해 묘사의 세련도나 격조는 뒤떨어지지만, 익살스럽고도 소박한 형태와 대담하고도 파격적인 구성, 아름다운 색채 등으로 특징지어지는 양식은 오히려 한



[그림 10] 문자도

국적 미의 특색을 강렬하게 드러내고 있다.

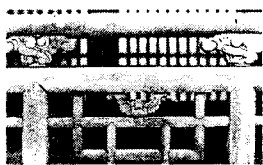
민화는 장식할 장소와 용도에 따라 종류를 달리하는데 이를 화목(畵目)별로 분류하면 ① 산수도 ② 축수도 ③ 어해도 ④ 십장생도 ⑤ 화조도 ⑥ 화훼도 ⑦ 풍속도 ⑧ 문자도 ⑨ 책거리도 ⑩ 소과도 ⑪ 영수도 ⑫ 도석도 ⑬ 신앙도 등이 있다.

2-3. 건축 및 가구 소재

경복궁 자경전을 비롯하여 창덕궁, 덕수궁 담장에는 안팎으로 여러 가지 길상적인 장식문양들이 벽돌로 짜맞추어 표현되어 있다. 경복궁 자경전 후정의 담장은 여러 빛깔의 벽돌을 가지고 글자나 무늬를 놓아 선을 두르고 그 가운데에 십장생이나 초화, 초충의 문양 또는 당수부(唐壽福)를 넣어 쌓은 이른바 꽃담장으로 꾸몄다. 그 중 문자 도안문양을 보면 만(萬)·수(壽)·복(福)·강(康)·녕(寧) 또는 만수(萬壽)·무강(無疆)·부귀(富貴)·다남(多男)·희(禧) 등이 도안되었다. 한편 만자문(卍字紋)·아자문(亞字紋)·희자문(喜字紋)·귀갑문(龜甲紋) 등이 배경무늬를 이루고 있는데, 이 또한 문자를 기하학적인 문양으로 도안화시킨 상징문양이다. 이러한 문자문양은 궁궐에만 아니라 사찰의 담장, 일반 서민의 살림집의 판벽이나 담장, 가구 등에도 여러 가지 모양으로 도안한 재미있는 형태로 다양하게 나타나고 있다.³⁾



[그림 10] 봉황문양



[그림 10] 박취문양의 난간



[그림 11] 경복궁 자경전 담장

3. 전통주술문양의 한국적 정체성

문양은 대상, 목적, 위치에 따라 어떤 문양을 배치하고 어떤 양식으로 구성되느냐를 분명하게 의도함으로써 일정한 질서에 의해 그 나라와 민족의 독특한 미술양식을 지니게 되며, 생활 속에 깃들여져 상징적인 의미를 부여하고 있다. 이러한 상징성은 그 시대의 문화 특성과 시대상을 읽어내는 중요한 척도

3) 임영주 : 앞의책, 162.

가 되기도 한다.

추상과 구상으로 표현된 우리 상징문양들은 왕의 곤룡포(袞龍袍)에서부터 서민들의 밥상 보자기까지, 지붕의 꼭대기에서 들계단 아래에까지 나타나지 않은 곳이 없다. 이처럼 전통 문양이 사람들의 생활과 밀접한 관계를 유지하면서 생활 문화의 한 부분으로서 확고한 위치를 차지하고 있었던 이유는 그것이 지니고 있는 의미와 상징성 때문일 것이다. 또한 우리 선조들이 이 땅에 살아오면서 남겨놓은 독특한 믿음과 사물을 단순화시키는 습성 또는 추상성의 공통된 경향에서 느껴지는 우리 민족만의 조형관을 전통상징문양에서 엿볼 수 있다.

예컨대 사찰이나 민간건축의 몇몇 담장들은 궁궐의 화초담과 같은 섬세하고 규칙적인 구성미를 나타낸 것이 아니라 깨진 기와 조각이나 잡석을 써서 흙담에 초화문양을 꾸며서 오히려 소박하면서도 추상화된 아름다움이 돋보이는 것을 볼 수 있다. 이러한 문양들은 오랜 생활경험에 의해 얻어진 자연과의 조화를 기반으로 이루어진 것이다. 그 문양들을 자세히 보면 꼭 담장에만 아니라 도자기에서, 벽살문양에서도 나타나며 기와 외당에서도 공통적으로 쓰여지고 있음을 볼 때, 이들 문양들은 오래 전부터 전해 내려오는 전통적인 사상이 깊숙이 영향을 미쳐 왔음을 말해준다.⁴⁾

이러한 전통문양들은 자연에 대한 외경, 신령스러운 정감과 이상세계의 동경, 행복의 기구, 애정의 충만과 길상(吉祥)의 축복을 상징하고 있으며 우리 민족 고유의 미의식과 정서가 담겨져 있다.

III 전통주술문양의 이미지 규정

1. 전통주술문양의 디자인적 의미

문양의 실체는 그냥 아름다운 것만이 아니다. 아름다운 것 이전에 상징적 의미가 더 중요하다. 아무리 단순한 문양이라도 그 하나에 우주의 섭리가 깃들여 있을 수도 있고, 반면에 아무리 현란하고 아름다울지라도 그저 장식에 불과한 경우도 있다. 중요한 점은 사물의 진실을 바로 보기 위해서는 그 문양의 성격에 따라 물건의 용도가 다르며 문양이 표현되어진 자리가 지정되어 있다는 것이다.⁵⁾

우리 선조들이 풍부한 상상력과 재능으로 미적이고 다양한 상징들을 창조하여 사용해 왔던 우리의 문양이 갖는 의미는 대중매체가 없었던 그 시대에 인간의 염원(念願)을 신성화시키는 사인(sign)물로서 뿐만 아니라 우리 민족의 정서를 함축한 한국적인 시각언어임에 틀림없다. 우리의 전통주술문양은 민족 집단적 가치 감정이 통념에 의해 고정되고 상징적 기호에 의해 표현된 캐릭터라 할 수 있으며 단순히 감사의 대상이 아닌 어떤 정서나 기원을 전달하는 매개체 구실을 하는 생활미술의 한 부분으로 자리하고 있었다.

2. 전통주술문양의 조형적 분석

2-1. 글자문양

글자 문양은 주로 한자의 의미를 그대로 부적화하여 나타낸 것으로 무엇을 의미하는가를 쉽게 알 수 있으며 상징적인 문

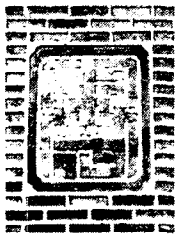
4) 임영주 : 앞의책, 24.

5) 임영주 : 앞의책, 161.

자가 선정되었을 경우 예를 들어 일(日)자가 사용될 때 몇 번 쓰여졌는가에 따라 의미가 변화되기도 한다. 글자 자체를 기하학적이고 단순한 형태로 변형시키기도 하고 단독으로 쓰이기보다는 쌍접이나 두 개 이상의 글자가 모여 반복, 대칭 등의 형식으로 이루어져 있다. 이들은 대부분 길이가 긴 직사각형의 형태를 가지고 있어 시각적인 면에서도 질서와 안정감을 느끼게 한다.

한자고전체문은 글자문양 중 가장 많이 쓰여진 형식으로 여러 글자가 모여 문양을 이루고 구성되어진 글자 그림문(紋)으로 그림과 부호가 복합 구성된 부문(符紋)이다. 근대에 와서는 수많은 글자들을 조합하여 원형이나 사각형, 방사형 등의 기하학적 형태 또는 특정 대상의 형태를 모방한 것도 있다.

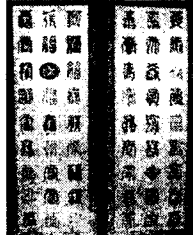
길상을 의미하는 한자문은 한(漢)의 영향으로 사용되기 시작하여 조선시대에 이르러서 많이 나타나는데, 전통복식의 금박 무늬나 능화판, 가구 금구장식, 궁중보자기, 조각보 그리고 건축의장에서 다양하게 찾아볼 수 있다. 만(萬)·수(壽)·복(福)·강(康)·녕(寧) 또는 만수(萬壽)·무강(無疆)·부귀(富貴)·다남(多男)·회(回) 등과 완자문(卍字紋)·아자문(亞字紋)·회자문(回字紋)·귀갑문(龜甲紋) 등이 문자를 기하학적인 문양으로 도안화시킨 상징문양이다.



[그림 12] 회자문으로 된 경복궁 글뚝의 벽돌 장식



[그림 13] 글자로 이루어진 탑 형태의 부적



[그림 14] 수자를 다양하게 변형시켜 장식한 병풍

2-2. 그림문양

2-2-1. 구상문(具象紋)

그림문양에는 신상, 불상, 도사, 신선, 도깨비 얼굴 등의 인물상, 4수(주작, 현무, 백호, 청룡)와 동물신상, 십이지신상과 십장생, 석류문, 연화문 등이 주로 그려져 있다. 이들은 대담한 과장과 왜곡된 선을 이용하여 그림의 종류에 따라 단순화된 방법이나 도식화된 문양을 사용하는 등 회화의 온갖 표현양식으로 그려져 있다. 또 판화로 된 부적도 있는데 학, 매, 독수리, 까치호랑이 등의 문양이 해학적으로 표현되어 있음을 알 수 있다.



[그림 17] 삼조도



[그림 18] 호랑이 삼재부



[그림 15] 나비문양 경첩



[그림 16] 물고기 문양이 새겨진 도자기

2-2-2 추상문(抽象紋)

가장 기본적인 시각 구성요소라고 할 수 있는 점, 선, 면을 이용하거나 해와 달, 성점(星占) 등의 문(紋)의 변화를 이용함으로써 현대적인 단순미나 조형미를 가진 기하학적인 형태를 표현하였거나 의미를 알 수 없는 자연물과 인공물을 상징화하는 등 다양한 형태들이 있다.

추상문은 형태의 대소(大小)에 의한 비례감, 주제나 의미를 의식하지 않는 자유로운 조형, 추상화된 선들이 주는 자유롭고 동적인 울동감 등 매우 독특하고 조형성이 뛰어나다는 특징을 가지고 있다.

기하학적 문양 중에 시원(始元)적인 것이 점문이다. 칸딘스키(Kandinsky, W.)에 의하면 점은 기초평면 속으로 파고들어, 영원히 자기를 주장하고 있다. 그렇기 때문에 점은 외적인 의미에서나 내적인 의미에서 특히 그래픽의 원천적인 요소⁶⁾라고 하는데, 우리 나라에서는 단독으로보다는 점끼리의 조합, 또는 다른 문양들과의 복합적인 사용이 더 많았으며 주제적인 다른 문양의 효과를 위해 종속적으로 사용되기도 하였다.

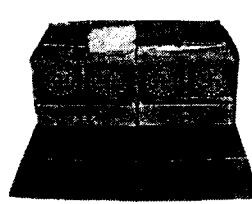
선문은 점문과 더불어 시원적인 문양으로서 대개는 여러 개의 선이 평행으로 함께 쓰이는 것을 기본 단위로 하였으며 그 방향에 따라 수직, 수평, 대각 평행선을 이루었다. 이외에도 직접적인 선의 연장에 의해 이루어지는 삼각문, 방형문, 십자문, 곡직문 등이 있다.

지그재그 모양 또는 갈 지(之)자 모양의 무늬인 뇌문(雷紋), '亞'자 모양을 연속시킨 무늬는 아자(亞字)무늬, 만(卍)자 모양으로 전개시킨 완자(卍字)무늬 등은 다같이 회문(回紋)의 일종이다. 회문은 단독으로는 거의 사용되지 않고 띠 형태로 다른 무늬의 가장자리를 장식하거나 패턴화되어 사용되었으나 점차 기하학적인 도형으로 도안화되어 생활용품들에 부분적인 장식적으로 사용되었다.

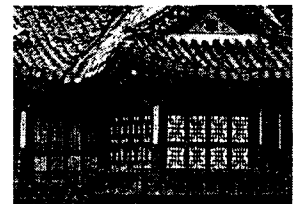
번개무늬는 선사시대 이래 우리 나라에서 사용되어 왔는데 신석기시대의 것은 소용돌이 모양인 와권문과 비슷하여 그 기원이 와권문이었으리라는 추측을 낳는다.

완(卍)자문은 발생적으로는 태양의 운동을 상징한 것이라고 하며, 나아가서 태양의 기호로 사용하였다고 한다. 이러한 발생설의 합리성은 무엇보다도 이 형태가 지닌 물리적 운동성에 있는 것으로서 자전과 동시에 공전하는 동적 울동에 있음이 분명하다. 완자문은 태양승배나 태양의 기호로서 뿐만 아니라 만(萬)과 같은 의미로 사용되어 길상만복(吉祥萬福)을 의미했다. 창호에 보이는 완자무늬창은 그 변형과 함께 수많은 미려한 창살무늬를 탄생시키기도 하였다.

아(亞)자문은 간혹 번개무늬라고도 말해지는데, 이 문양의 감각은 이미 그 모형인 번개무늬의 형태를 벗어나서 전혀 다른



[그림 19] 만자문양이 새겨진 실상자



[그림 20] 완자문, 아자문 비롯한 여러 가지 창살무늬

6) Kandinsky, W., 차봉희역 : 점선면, 열화당, 25. (1983).

이미지를 형성하고 있으며, 그 단순한 형태감과 문양으로서의 높은 기능성 때문에 사용빈도가 매우 높았으므로 이것을 아자문이라고 따로 구분해야 할 것이다. 아자문은 단독으로는 거의 사용되지 않고 가장자리를 장식하는 연속무늬로서 보통 띠 형태로 사용되었으나 창살에서는 아자창의 기본형과 더불어 기하학적인 비례를 이용한 많은 변형들이 사용되었다.

2-3. 글자와 그림의 혼합문양

추상형, 반추상형, 단순화된 구상형 등 회화의 여러 가지 표현양식으로 그려져 있는 그림과 더불어 문자의 한계성을 탈피하고, 문자의 형태가 변형되거나 해체되는 등 자유롭게 재구성되어 있다. 특히 민화나 문자도에서는 동시대의 서양화와는 다르게 원근법이나 명암, 음영 등을 배제하고 그려진 대상의 상징적인 의미나 개인의 염원을 표현하는데 중점을 두었다. 예를 들어, 책거리도를 보면 그림을 보는 사람 쪽에서 본대로 그려진 필통, 그림 앞에 섰는데도 마치 그림의 뒤쪽에서 본 것처럼 그려지는데 들쭉날쭉 제멋대로 쌓인 책들이 한데 어우러져 있어 여러 각도에서 보고 그린 원근법이 중첩되어 있다. 그 외에도 번개무늬나 아자문과 같은 반복적이고 기하학적 패턴이 가장자리를 장식하거나 대칭을 이룬 것들도 있는데 단순한 형태감과 문양으로서의 높은 기능성 때문에 장식적 효과가 뛰어나다.



[그림 21] 여러 가지 동식물과 글자가 조화를 이룬 문자도

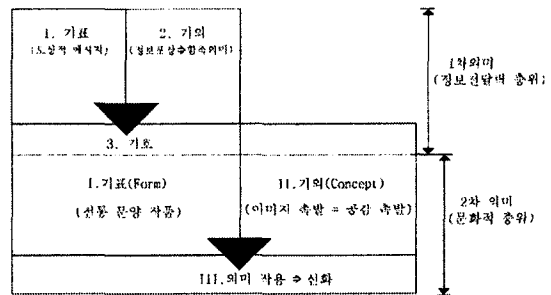
전통상징문양의 소재들은 음양의 상생상극(相生相剋)의 자연학적 원리에 부합되는 것으로, 암호화된 추상무늬나 자유로운 형태의 문양이 많이 등장하게 되며 조형성이 뛰어난 것이 특징이라 할 수 있다. 그리고 민화적인 표현방식에서 보여지듯 대상에 대한 표현이 개념적인 형태로 나타나기 때문에 원초적인 방식을 핵심으로 한 자유로움이 나타나지는 것이며 이러한 특징을 몇 가지로 요약해보면 다음과 같이 정리될 수 있다.

- ① 글자의 혼합형태와 의미의 복합적 구성
- ② 문자의 한계성에서 탈피된 자유로운 재구성
- ③ 반복적, 기하학적인 대칭의 형태
- ④ 양식화되거나 대담하게 과장된 사물의 형태
- ⑤ 표현방식의 다양화(추상형, 반추상형, 단순화된 구상형)

3. 전통주술문양의 기호적 분석

문양이란 문자로써 표현하기 힘든 내용을 그림이라는 시각기호를 이용하여 효과적으로 전달하는 기능을 가진 그림언어라 할 수 있으며 단순히 사물의 표현효과라는 외적 형식 이외에 상징적 의미를 가지고 있다. 이를 우리는 바르뜨(Bartes 1957)의 의미에서 1차 및 2차적 의미생성으로 해석할 수 있는 가능

성을 갖는다. 바르뜨는 1차적 의미인 “기표+기의=기호”라는 소쉬르적 도식에 2차적 의미생성으로서 신화(Myth)의 단계라는 새로운 개념을 추가한다(김치수의 1996:131f). 신화란 의미화 과정을 통해서 텍스트와 실천행위에 걸어서 드러나지 않지만 분명히 있는 새로운 상징체계가 만들어지는 것을 말한다. 기호학적으로 볼 때, 문양으로 구성된 상품은 하나의 텍스트로서 기표와 기의가 결합된 기호이며, 이것은 다시 기표가 되어 이차적 의미, 즉 함축적 의미를 갖는다. 일차적 의미는 기표의 직접적이고 객관적인 의미인 외연적 의미인 반면, 이차적 의미인 함축적 의미는 일차적 의미와 연계된 문양 수용자의 의의적이고 주관적인 개입에 의해서 해석된다. 문양이 내포된 ‘기표로서의 문양’의 신화적 해석을 하자면, 문양은 두 가지 시점에서 고찰될 수 있다. 하나는 정보 전달적 층위의 마지막 항이고, 다른 하나는 문화적 층위의 첫 번째 항이다. 전자의 경우 의미(sense)라 부르고, 후자의 경우는 형식(form)이라 부른다. 또한 기의에 대해서는 개념(concept)이라고 한다.



[표 1] 1·2차 의미 생성 과정

1차 의미를 생성하는 정보전달적 층위에서는 기표→기의→기호의 관계가 2차 의미를 생성하는 문화적 층위에서는 기표(1차 의미 단계의 기호)→기의→의미 작용 순으로 이루어진다. 여기서 의미작용은 신화 그 자체라 할 수 있다. 이 경우에 정보 전달적 층위의 기표와는 반대로 시각기관인 눈으로 지각되며 감각적 현실을 반영함으로써 풍부한 의미를 가지고 있다. 바르뜨에 의하면 신화는 커뮤니케이션의 한 체계이기 때문에 하나의 대상이나 개념이 아니라 [표1]에서 보여진 바와 같이 의미작용(Signification)의 한 양식이라는 것이다.

신화단계의 의미작용은 기호 수용자들이 공유하고 있는 문화적 코드에 의해서 결정되는데, 어떠한 코드(Code)를 사용하는가의 문제는 텍스트(Text)가 놓여진 시간과 공간, 그리고 수용자의 문화적 형성에 좌우된다. 이는 언어적 텍스트와 마찬가지로 이미지에도 해당되는데, 이 두 가지는 상호보완적이다. 그러나 이미지가 텍스트를 설명하는 방식이라기보다는, 텍스트가 이미지의 외연적 의미를 확인하는 것에서 그치는 것이 아니라 이미지의 내포적 의미를 새로이 읽어내는 방식이다. 이러한 논리를 전통주술문양에 적용하면, 문양이 구성하는 이미지는 문양 그 자체와 그 문양이 포함된 거시적 텍스트인 각종 제품들의 이미지도 포함할 수 있다는 논리이다.

우리의 전통주술문양에 나타난 추상적인 형태나 기호는 장식

7) 임지룡, 김영순 : 의미작용과 기호작용의 혼합, 현대문법연구, 18. (1999).

적인 요소로서보다는 메시지 전달 차원에 있어서 영적인 의미 부여를 위한 기호로서의 기능적 표현이라 할 수 있다. 또한 문양 표현의 주종을 이루고 있는 단순화된 선의 이미지와 기하학적인 기호들의 절제된 표현은 매우 디자인적이다. 그리고 무늬가 의미하는 상징성을 배제하더라도 추상적인 무늬나 필체 등이 주는 강한 이미지와 도형 자체가 가지는 강한 시각적 소구력은 전달을 위한 시각적 기호로서의 가치가 충분하다.

IV 전통주술문양을 활용한 12지신 캐릭터의 시각적 가능성

캐릭터가 다양한 의미와 표현 세계를 가지고 우리의 생활 속에 확산되는 이유는 상징성과 이미지를 함축하고 있기 때문이다. 따라서 상징적 가치를 가진 캐릭터는 상품의 이미지를 강조하여 호감도와 친근감을 높여주고, 상품의 정체성을 유지시켜 주는 힘을 가지며 현대인들의 꿈을 실체화시킨다. 또한 캐릭터에는 그 나라의 문화와 정서가 담겨지게 되므로, 캐릭터 디자인의 활용은 문화를 전파하는 의미 외에도 국가 이미지를 홍보하는 상징물로서의 역할을 할 수 있다.

본 연구에서는 전통주술문양과 12지신(支神)을 소재로 캐릭터 디자인을 전개하였다. 우리의 전통주술문양과 12지신이 가지고 있는 대중성(大衆性), 토속성(土俗性), 실용성(實用性), 상징성(象徵性), 신화성(神話性), 익명성(匿名性), 복제성(復除性)과 같은 특성들은 독창적이고 한국적인 시각언어를 창출할 수 있는 시각전달매체(Visual Communication Media)이며 캐릭터로의 활용가능성이 충분하다. 또한 12지신은 개인의 소원을 빌어주는 수호적 의미를 지닌 신비스러우면서도 친근감 있는 마스코트 개념의 캐릭터라 할 수 있다. 따라서 국내뿐만 아니라 별자리 문화에만 익숙해 있는 서양인에게도 문화적으로 차별화된 이국적인 요소로서 재미를 유발시키고 12마리의 동물로 이루어져 있어서 강한 호감을 줄 수 있으리라 생각한다.

1. 개발사례

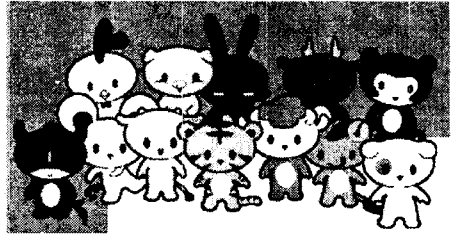
전통주술문양과 12지신 캐릭터를 활용한 기존 개발사례 소개
(1) 마리텔레콤 — 게임산업의 발전에 대응하여 2000년부터 "12지신"으로 휴대폰용 게임시장에 진입

(2) (주)인디컴 — 캐릭터파크 삼국유사, 한국적인 캐릭터 개발 및 라이선싱, 문화관광상품 개발, on-line과 off-line 동시 유통망을 통해 캐릭터산업의 새 지평을 열

(3) 개인작품 — 캐릭터 애니메이션을 위한 12지신 캐릭터 디자인이며, 캐릭터는 애니메이터(Animator)와 페인터(Painter)에서 작업



[그림 22] 마리 텔레콤의 12지신 캐릭터



[그림 23] (주)인디컴의 12지신 캐릭터



[그림 24] 애니메이션을 위해 개인이 개발한 12지신 캐릭터

2. 연구개발

2-1. 시각적 모티브

(1) 소재의 선정

- 한국적 특성과 정서가 잘 반영된 것으로 무늬고, 여유로움, 불규칙, 해학성 등의 특징을 가진 상징문양과 캐릭터
- 각각의 12지신에 해당하는 부적글자로, 일반적인 틀을 벗어나 글자 자체를 기하학적으로 단순화하거나 자유롭게 재구성한 형태



[그림 25] 전통유물에서 발췌한 12지신 부적글자와 12지신상

이러한 전제하에 수집한 소재들을 바탕으로 조형요소를 확정하여 캐릭터 디자인을 전개하고 문화상품의 종류에 따라 적합하게 응용해 보았다.

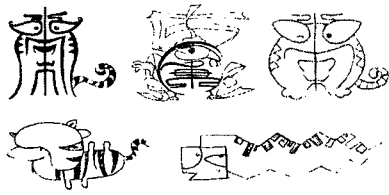
2-2. 디자인 전개

전통주술문양과 12지신 캐릭터의 시각적 모티브는 특유의 조형미를 연출하는 요소와 장식성, 그리고 독특한 조형적 가치 발견에 중점을 두어 현대적으로 재구성하는 것을 기본으로 하였다. 여러 가지 시각적 실험과 시행착오를 거쳐 실제 상품에 적용될 수 있는 구체화된 시각 이미지를 만들게 되며, 활용 가능성이 있는 문화상품의 종류에 따라서는 부분적인 모델 제작까지도 진행하였다.

(1) 12지신 캐릭터

12지신 캐릭터는 전통 판화나 한국화 기법 등 전통적인 표현 방법 이외에도 한국적인 형태 및 선과 색채에 대한 다양한 실험을 통해 가장 적절하고 현대적인 양식화의 표현기법을 찾는

데 중점을 두었다.

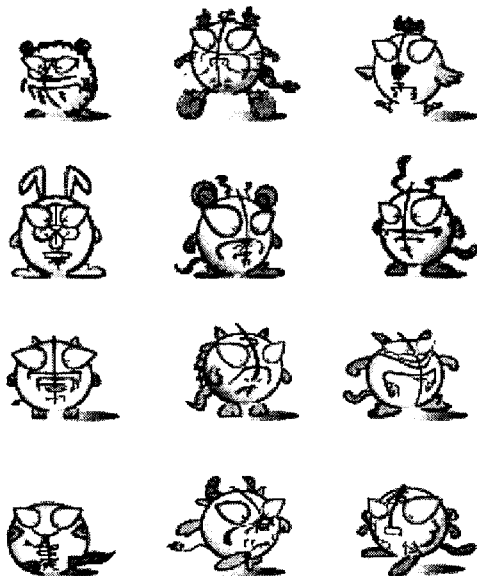


[그림 26] 스케치 단계



[그림 27] 12지신 캐릭터 1안(2D)

각각의 동물들의 외형적인 특징과 성격을 잘 나타내기 위해 일반적인 시각을 배제하고 입체파와 같이 원근이 없는 민화의 시각을 이용하였고, 한국적인 색채를 표현하기 위해 오방색을 중심으로 한 컬러를 이용하여 2D 캐릭터를 개발하였다.

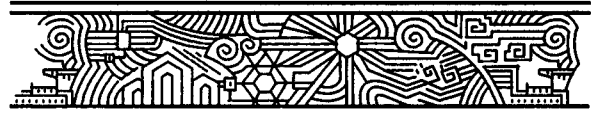


[그림 28] 12지신 캐릭터 2안(3D)

전체적인 형태는 반투명의 구(球)이고, 각각의 동물들의 특징과 부터치를 살린 12지신 부적글자를 이용하여 신비한 에너지를 품고있는 수호천사적인 성격을 가진 3D 캐릭터를 개발하였다.

(2)전통주술문양

전통주술문양은 조형적으로 재구성하고 색상과 형태의 변형, 패턴효과 등의 다양한 방법을 통해 디자인한다.



[그림 30] 십장생을 이용한 패턴

들, 구름, 소나무, 거북 등 십장생 각각의 형태를 기하학적으로 변형시키고 서로 조합하여 장식적인 패턴으로 개발하였다.

3. 전통주술문양의 디자인적 가능성

전통주술문양이 캐릭터로의 의미를 갖는 특징 중에서, 첫째는 문양은 그것을 향유하는 집단 사이에 약속된 기호와도 같은 성격을 가졌기 때문이다. 예를 들어 용, 봉황의 문양을 보고 누구나 상서(祥瑞)와 길상(吉祥)의 기운을 감지하고 원앙의 그림이나 조각보를 지니면 부부간의 애정이 좋아진다고 믿었던 것은 문양을 그린 사람이나 보는 사람들이 지니고 있는 공통된 인식 세계에 바탕을 두고 있기 때문이다.

둘째, 문양이 다른 사물을 연상시킨다거나 현실적 욕망이나 기원을 실어 성취되기를 바라는 것은 주술적 사고의 원리에서 나온 것이다. 예컨대 마을 어귀에 장승을 세우고 자신들을 지켜주는 수호신으로 믿었고 호랑이는 호축삼재(虎逐三災)라고 하여 해를 막아주고 세 가지 고통에서 지켜주는 힘이 있다고 믿었다.

셋째, 문양이 의식의 반영과 정신활동의 소산이며 창조적인 미의 표현 결과로서 주관적 사상과 정서를 나타내는 반면, 집단의 가치관과 감정의 상징형으로 일반화되어 있다는 점이다.

주술문양을 통해 개인의 현세복락적 염원들을 해결할 수 있다는 기대 때문에 전통문양에 나타나는 글씨나 그림들은 신화적 커뮤니케이션 기능을 가지고 있으며 궁중의 왕실에서부터 시골의 민가의 배갯잇 등에까지 장식되어 사용된 것을 보면 상류층과 서민층이 함께 사용하여 온 대중적인 사인(sign)물이라 할 수 있다. 다시 말해 전통 문양은 우리 민족의 가치 감정이 통념에 의해 고정되고 표상된 제 2의 자연 또는 상징적 기호에 의해 표현된 캐릭터라 할 수 있다. 또한 인간의 욕망과 기원을 담은 주술적 대상으로 또는 그런 정서를 표현하고 전달하는 매개체 구실을 하는 상징적 조형물이라고 볼 수 있다.

또한 문양에 있어서 글자는 그 본연의 형태적 한계를 뛰어넘어 보다 자유로운 모습으로 전개되고 있는데 이것은 현대의 우수한 로고타입이나 브랜드 심벌에서 볼 수 있는 표현 방법으로, 옛 선조의 솜씨에서 이미 그 원형을 발견할 수 있으며 한자가 지니는 상징성을 활용해서 표현한 문자도나 수많은 글자 문양들 속에서 우리는 타이포그래피에서의 무한한 표현 가능성을 찾아볼 수 있다.

상징문양은 민족 고유의 사상을 고루 담고 있는 것이며 오랜 옛날부터 무의식적으로 형성된 집단의 통속가치, 장식가치, 주술가치가 수용자에게 어떤 효용가치(效用價値)를 발생시킬 수 있도록 믿게 하는 것이 제작에 있어서의 기능이며 이것은 오늘날 디자인의 기능적 측면에 있어서도 마찬가지이리라 본다.

V 결론 및 향후 연구과제

우리의 전통문화 유산에서 새롭게 디자인 모티브를 발굴하고 시각적으로 상징화하는 연구는 과거의 것과 현대의 것을 융합시키므로써 형태와 미학의 조화 속에 새로운 한국적 디자인을 창조하는 일이며, 미래의 가치를 찾는 작업이고, 새로운 전통 문화를 만드는 일이라고 할 수 있다.

전통문화요소에 근거한 본 연구는 우리 전통주술문양에서 디자인 모티브를 발굴하고, 독특한 한국적 캐릭터를 개발하여 이를 현대 디자인에 다양하고 실질적인 활용방안을 제시하고자 했다. 이는 우리만의 고유한 문화요소로 정체성과 독창성을 표현하여 한국적 디자인으로 미래의 시장에서 새로운 국가 경쟁력을 갖기 위함이다.

본 연구결과에 의하면 전통문화요소를 활용한 캐릭터화 디자인의 기본적인 요건은 첫째, 전통성 — 원래의 모티브가 갖고 있는 의미와 이미지가 충실히 반영되어야 한다. 한국적 이미지는 오랜 세월 한민족의 미적 감각에 의해 다듬어지면서 타 문화와 쉽게 구분되어지는 특징적인 양식을 갖고 있다. 다시 말해 한국인의 전통적인 가치체계와 정서, 문화적 배경을 반영하는 요소들 중 다분히 시각적 상징성을 갖고 양식화된 형태이다.

둘째, 독창성 — 전통의 답습적인 작품이 아니라 참신하고 독특한 표현이어야 한다. 따라서 전통소재에 대한 바람직한 이해를 토대로 현대적 해석과 시대적 감각을 바탕으로 창조적인 발상과 표현기법으로 이루어져야 한다.

셋째, 조형성 — 시각심리를 만족시킬 수 있는 아름다움을 지닌 구도 및 형태이어야 한다. 지나친 규격화나 기하학적 모dul화는 자칫 특성 없는 무국적화를 초래할 수 있기 때문에, 특히 표현 양식의 차별화에 초점을 맞추어 우리만의 고유한 문화적 특성이 배어나도록 해야 한다. 그러나 한국적 전통에 의한 조형만을 고집할 수는 없으며, 표현의 다양화를 위해서는 한국적 조형의식의 바탕 위에서 동양적, 서구적인 것을 소화하는 것이 효과적이다.

이외에도 캐릭터의 의미가 정확하게 전달되고 주목과 흥미를 끌 수 있어야 한다.

현재 일본과 미국의 캐릭터가 우리 시장의 80~90%를 차지하고 있으며 그나마 우리가 개발한 캐릭터의 대부분이 외국 것의 모방이거나 혹은 국적 불명의 아류작으로, 정체성과 독창성을 가진 우리 고유의 캐릭터가 절실히 요구되는 실정이다. 더욱이 세계는 다양한 매체에 의해서 지역 및 연령에 관계없이 공통의 취향과 기호를 지닌 동류집단이 새로운 '시장'의 개념으로 자리잡아 가고 있으며, 인간의 행동과 욕구에서 비롯된 정서적 욕구를 표현한 디자인, '제품'이 아닌 '정서'가 중심이 되는 정체성을 추구하고 있다.

이러한 상황으로 볼 때, 우리의 전통주술문양과 12지신 캐릭터는 그 조형성과 쓰임새가 다양하며 많은 이야기들로 이루어져 있고 현대 디자인의 여러 요소를 고루 간직하고 있어 독창적인 캐릭터의 소재로 충분하다. 또한 소박한 서민문화에서 비롯되어 개인의 소원을 빌기 위한 목적으로 쓰였다는 점이나 살아있는 자연에서 기하학적 형태에 이르기까지 표현대상에 따라 그 종류가 다양하다는 점 이외에도 독특한 조형감각이나

후백에서 칼라를 아우르는 색채감각은, 창조적이고 차별화된 이미지와 스타일을 요구하고 자신에게 부여되는 상징과 가치에 더 많은 관심을 갖는 개인의 가치다원화가 이루어지는 요즘의 추세에 더욱 적합한 소재이다.

향후 연구과제로서, 이번에 개발한 전통주술문양과 12지신 캐릭터를 토대로 다음 단계에서는 현대적 해석과 감각을 바탕으로 한 독창적인 아이디어와 특히 표현 양식의 다양화, 차별화에 초점을 맞추어 한국적 조형의식의 바탕 위에서 우리만의 고유한 문화적 특성이 배어나면서도 과거와 현대, 동양과 서양의 것이 잘 융합되어 있는 캐릭터를 개발하고자 한다.

이를 활용하여 최종 단계에서는 한국문화의 정체성 확립과 국가 이미지 홍보의 역할까지 담당할 수 있는 문화상품의 개발을 궁극적인 목적으로 할 것이다.

참고문헌

- 김영현 : 기하학적 전통문양의 디자인적 활용에 관한 연구, 홍익대학교 산업미술대학원, 1994
- 윤열수 : 민화 I, II, 도서출판 예경, 2000
- 한국문화상징사전편찬위원회, 한국문화상징사전 I, II, 두산동아, 1996
- 국립민속박물관 자료총서 2 흥배, 국립민속박물관, 2000
- 단국대학교 : 한국전통 문화요소의 시각적 상징화에 관한 연구, 산업자원부, 1998
- 임영주 : 한국전통문양 제1권 기하학적 문양과 추상문양, 도서출판 예원, 1998
- 임영주 : 한국전통문양 제2권 장생·오복·사랑의 상징문양, 도서출판 예원, 1998
- 최영주 : 한국부적에 나타난 시각언어의 기호론적 연구, 한양대학교대학원, 1997
- 김영순, 남병효, 한지에 : 한국전통문양의 이미지 기호학, 한국디자인학회, 2001
- Kandinsky. W., 차봉희역 : 점선면, 열화당, 1983
- 임지룡, 김영순 : 의미작용과 기호작용의 혼합, 현대문법연구 18, 1999