

# 한국 전통 암각화 문양을 응용한 문화상품 디자인 개발에 관한 연구( I )

-울산 반구대 암각화의 거북, 배, 사람얼굴 문양을 중심으로-

박 순 천

조선대학교 디자인학부 패션디자인전공 조교수

A Study on the Cultural Commodities' Design Development  
with Applying to the Korea Traditional Rock Art Pattern( I )  
-With Turtle, Ship, Human's Face Patterns of Ulsan Ban Gu-Dae Rock Art as the Central Figure-

Soon-Chun Park

Assistant Professor, Dept. of Fashion Design, Chosun University

(2006. 3. 16 투고)

## ABSTRACT

With the basis of objective truth by the subjective sensibility and the Rock art's history and the molding the Rock arts image motive, the conclusion like this; The first, Rock art express the imagination variety as symbols of abundance, fecundity, stable life's present mourning and absolute respect and the spirit. The second, the new motives are developed by making formative images with deeply understanding essential side in the Rock arts. With this, the pattern is repeated with making motive's repeat units and the new pattern is developed by 45-angle iteration. These cultural products were used to produce necktie, scarf, and clothing making commonly efficient use in actual life- with 3D simulation.

Through developing Rock art pattern, it is great the possibility of development for expressing Korea images with making an excavation. A competitive design as to the international period can be developed with applying to the variety department-cultural products development

Key words: rock art pattern(암각화 문양), turtle(거북), Ship(배), human's face(사람), motive design(모티브디자인), cultural product design(문화상품디자인)

## I. 서론

20세기를 거쳐 현대에 이르기까지 원시미술을 통한 예술적 가치의 발견과 새로운 조형적 가능성은 원시예술의 발생 근원과 본질에 대한 연구의 필요성으로 이어지고 있다. 이러한 맥락에서 우리나라 미술의 원류인 암각화의 연구는 시대적·지역적 특색을 지닌 원시예술의 보고라고 할 수 있다.

암각화를 통해 우리 조상들의 문화에 좀 더 가까이 다가갈 뿐만 아니라, 생명력이 강인한 우리나라 암각화의 문양들을 연구·조사함으로써 현대적인 문양개발이라는 의의를 찾을 수 있겠다.

암각화라 함은 선사시대에 바위나 절벽 등에 쪼기 기법이나 갈아내기 기법 등을 사용하여 어떠한 형상을 새긴 것이다.

구석기시대부터 시작된 선사시대는 신석기와 청동기, 철기시대를 거치면서 이어져 왔다. 신석기시대에도 빗살무늬나, 점열무늬, 격자무늬 등의 기하학적 문양이 토기에 새겨져 있었다. 그러나 이러한 문양들은 일상용기와 무기, 의기 등에 활발히 제작되었는데, 그러한 유물들에서 남아있는 회화적 표현을 엿볼 수 있다. 그 대표적인 작품 유형으로 바위 표면에 새겨서 나타난 바위그림인 암각화라는 것이 있다. 이 암각화에서 특히 눈길을 끄는 것은 규모와 예술적 가치를 가장 인정받고 있는 반구대(盤龜臺) 암각화의 문양으로 여기에는 거북, 고래, 물개, 들소, 배, 호랑이, 멧돼지, 사슴, 개 그리고 이름을 알 수 없는 동물들과 사람의 다양한 형상 등 약 200여 점의 형태를 살펴 볼 수 있다.<sup>1)</sup> 암각화에 그려진 동물들은 섬세하게 사실적으로 묘사되어 있는 것이 아니라, 각 동물의 특징을 살리는 방향으로 대담하고 단순화되어 그려져 있기 때문에 대사의 세부를 생략하고 굵고 힘찬 선과 면으로 그려진 동물의 단순화된 형태는 우리에게 때 묻지 않은 소박한 원시의 생명력을 느끼게 하고 있을 뿐만 아니라, 생명의 힘과 직설적인 표현성은 우리의 심상이 표현되어 선사시대의 주술적 세계관 속에 담겨있는 독특한 형태미와 조형성을 느낄 수 있다.

이렇듯 원시미술에 대한 이전까지의 인식은 미개

인이나 야만인에 의한 조잡하고 불품없는 비예술로 간주되는 것이 일반적이었다. 그러나 이러한 암각화 문양의 발굴은 현대적 감각에 맞는 한국적 이미지로 표현할 수 있는 민족의 상징문양으로서 개발할 수 있는 무한한 가능성이 있다. 그러므로 암각화에 담긴 모형을 바탕으로 상징적인 모티브를 개발하고, 이를 현대적으로 재해석, 패턴을 제작하고 다양한 분야에 적용함으로써 경쟁력 있는 문화상품디자인을 개발하고자 한다.

따라서 본 연구에서는 한국 전통 민족문화 발굴의 현대화를 통해 암각화 문양의 가치를 최대한 살리면서 현대적인 감각을 접목시킴으로써 우리의 전통문화 속에서 독창적인 아름다움을 찾고 새로운 문화상품을 개발하는데 그 목적이 있다.

이에 연구의 범위는 울산 대곡리 반구대 암각화(국보 285호), 반구대 바위그림(보물 605호)인 큰 암벽에 새겨진 그림을 대상으로 많은 암각화 문양 중에서 '거북', '배', '사람 얼굴' 문양으로 제한하고자 한다.

연구방법은 첫째, 우리나라의 암각화에 대한 선행연구 및 문헌조찰을 통하여 암각화 문양의 조형적 특징과 상징성을 살펴본다. 둘째, 울산 반구대 암각화에 나타난 문양을 살펴본 후 거북, 배, 사람 얼굴 문양을 선정하여 모티브화 한다. 셋째, 패턴물을 개발한 후 3D 시뮬레이션 기법을 활용하여 문화상품(넥타이, 스카프, 의류 등)으로 제작한다.

## II. 이론적 배경

### 1. 한국의 암각화의 개념

일반적으로 바위에 그려진 그림을 '바위그림' 이라고 하며 이 '바위그림' 이란 용어는 서양에서 널리 쓰이는 'rock art'나 중국의 '암각'에 대체될 수 있다. 이는 기법 상으로 '새겨진 것'과 '그려진 것'으로 구분된다.<sup>2)</sup> 바위그림이란 동굴(cave site)이나 한테(open site) 유적에 있는 바위벽에 동물, 식물, 광물성 물감으로 칠하거나 뿌려서 그리거나, 또는 돌이나 금속으로 쪼고 갈거나 그어 파내는 기법으

로 그린 그림을 말한다.<sup>3)</sup>

선사시대 암각화의 연구는 이미 17세기부터 시작되었다.<sup>4)</sup> 그리고 암각화는 전 세계에 광범위하게 퍼져있다. 유럽에서는 노르웨이, 스웨덴 등 스칸디나비아 지역에서부터 스페인 남부까지, 동으로는 시베리아를 거쳐 아시아를 관통하여 러시아의 연해주까지 그리고 중국 대륙의 대부분, 북미 캐나다에서 남미 브라질까지, 태평양 남쪽 오스트레일리아 대륙과 여러 섬들에 이르기까지 암각화가 없는 지역이 없다.<sup>5)</sup>

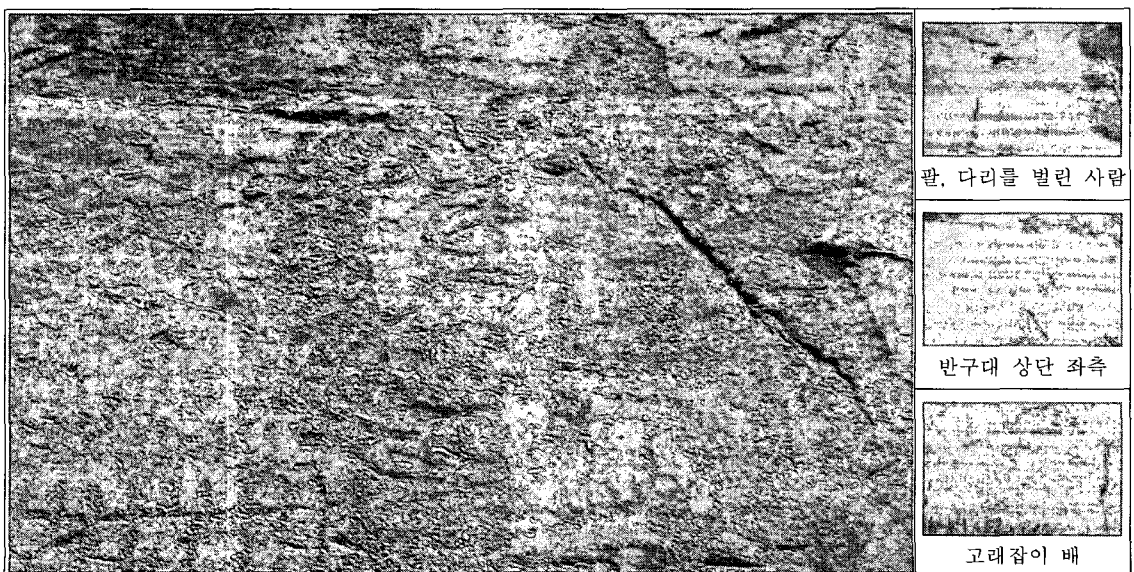
한국에서 암각화가 발견된 것은 1970년대의 초반으로 지금까지 15, 6군데의 유적이 남부지방을 중심으로 분포되어 있다. 그 중 가장 오래된 선사시대 미술의 유적은 신석기 시대 또는 청동기 시대의 것으로 추정되는 울산 반구대 암각화와 울산 천천리 암각화 및 포항 칠포리 암각화 그리고 영일 경주지역의 암각화다. 현재로서는 회화 작품으로 가장 오래된 유적은 위에 든 암각화들이다.<sup>6)</sup>

## 2. 울산 반구대 암각화의 특성

우리나라에 암각화의 존재가 알려진 후 가장 활발하게 연구되어진 암각화는 울산 대곡리 반구대

암각화(그림 1) 로 국보 285호로 지정되어 있으며, 국내 암각화의 중요한 자료로 평가되어진다. 이 암각화는 울산의 수원지로 되어 있는 태화강 상류의 대천댐 상류에 위치한다. 이 댐은 일반인에게 반구대로 알려져 예로부터 뛰어난 명승지로 알려져 있다. 암각화는 암벽 중에서 가장 넓고 반반하게 다듬어진 하나의 암면에 집중되어 있으며 약간수가 그 주위에 흩어져 있다. 가장 많은 암각화가 새겨진 암면은 북쪽을 향하고 있고 동쪽에 암벽이 약간 튀어나와 있어 거의 종일 햇볕이 들지 않는데 석양 무렵에만 사냥이 암면을 비추어 음각된 그림들이 선명하게 나타난다. 그러나 이 암각화는 평상시에는 저수지에 잠겨있어 볼 수 없으나 봄의 갈수기에는 모습을 드러낸다.<sup>8)</sup>

울산 반구대 암각화는 동물상 암각화의 대표로서 대부분의 동물그림이 모여 있는 부분을 주암면이라고 하는데, 주암면의 크기는 세로 3m에 가로 6.5m쯤 되는데 일일이 쪼아서 형태를 만든 그림들이 밀집되어 있다. 한 암면에 밀에 깔려 있는 것을 제외하고도 2백 2, 3십 종류의 동물들이 문양으로 모두 합하면 3백 종류가 꼭 차 있는데 이것은 세계에서 도 유례가 없다.<sup>9)</sup>



〈그림 1〉 반구대암각화(蔚山大谷里盤龜臺岩刻畫, 국보 285호): 울산 울주군 언양읍 대곡리 산 234-1<sup>7)</sup>

반구대 암각화의 내용들을 주제별로 나누어보면 크게 인물과 동물 그리고 기타로 나눌 수 있는데 가장 빈번히 등장하는 중요한 것이 동물이다. 특히, 사슴, 호랑이, 멧돼지, 고래 등의 포유류를 많이 묘사하고 있다. 여기에는 총 187점의 그림이 확인되고 불확실한 형상까지 포함하면 모두 200여점의 그림이 새겨져 있다.<sup>10)</sup> 제작기법은 윤곽이나 내부의 특징 또는 표피의 무늬 등을 선으로만 묘사한 것이 있고 윤곽을 선을 새긴 후 내부를 모두 쫓아낸 것이 있다.

이처럼 그 형태에 의해서 선각화와 면각화로 나누는 외에 선이나 면을 쫓아냈는가 아니면 같았는가 등으로 더 세분될 수 있으나 여기서는 선각화와 면각화로 분류하고자 한다.

### 1) 선각화(線刻畵)

선각화는 윤곽선을 돌린 후 그 안쪽에 여러 형태의 곡선이나 직선을 새기거나 또는 점을 찍기도 하였다. 이 중점을 찍은 것 몇 가지는 호랑이 표범 등의 표피무늬를 묘사한 것으로 생각된다.<sup>11)</sup>

선각은 대부분 육지동물로 되어 있으며 약간의 바다 동물이 섞여 있다. 선각 동물들은 모두 머리를 우측으로 두고 있는데 몸체가 길며 머리는 앞부분이 수직으로 잘려 기이한 모습을 하고 있다. 그리고 서있는 인물상이 하나 있는데 팔을 굽혀 옆구리에 대고 있다. 또한 선각의 동물 한 마리가 있는데 머리가 작고 등의 목덜미 쪽이 불룩하게 올라오고 다리와 꼬리가 매우 짧게 표시되었다.<sup>12)</sup>

선각화는 바위면 전체에 어느 정도 시간 차이를 두고 되도록 겹치지 않게 새겨졌다. 또 선각화를 새긴 사람들이 앞에 새겨진 면각화를 되도록 인정하고 보호하려고 노력한 흔적들로 보아 연속성이 서로 유지되고 있는 것으로 생각된다.<sup>13)</sup>

### 2) 면각화(面刻畵)

선각화가 앞면 전체에 여기저기 흩어져 배치되어 있는 반면 면각화는 숫자도 선각화보다 훨씬 많고 구도적으로도 짜임새가 있는 편이다. 이 면각화는 바다동물 즉 고래, 거북 등이 절반이상을 차지하고

있으며 그밖에 인물상이 11개나 보인다. 육지동물들도 양, 사슴, 개 등으로 추정되는 비교적 온순한 동물로서 대체로 짧은 꼬리를 갖고 있다. 그림들은 그들의 형태에 따라 크기가 거의 일정한 크기로 묘사되어 있다. 이들은 실제와는 거의 일치되지는 않으나 어느 정도 비례를 지켜 묘사한 듯 하다. 육지동물에서 다리의 묘사는 앞뒤 한 쌍씩 4개로 나타낸 것과 앞뒤 모두 하나씩만 나타낸 것이 섞여있으나 대체로는 앞뒤 모두 한 쌍씩 묘사한 것이 많아 왜곡 원근법이 주로 쓰인 것으로 보인다.<sup>14)</sup>

## 3. 암각화의 조형적 분석

### 1) 암각화의 조형적 특징

반구대 암각화는 사실주의에 바탕을 둔 추상주의적 표현양식으로 냉엄한 자연현상에 신성의 존재를 인정하고 그들과 싸우거나 타협하면서 살아가야했던 생활 철학적 양식으로서 우리 민족문화의 독자적 미술양식을 형성했던 작품으로 볼 수 있다. 조형요소로서 그 의미를 분석하면 다음과 같다.<sup>15)</sup>

표현기법과 대상에서 선사인은 신성의 의미와 영원불멸의 상징으로 암벽을 선택하였고, 종교와 미술의 병존관계를 보여주는 모티브로서 동물을 표현하였다.

선과 면에서는 육지짐승들의 산만해지기 쉬운 것을 안정적인 삼각구도와 마름모꼴의 구도로 선각으로 표현하였고 바다동물들은 면각표현으로 주로 나타내었다.

운동감에서는 전체적으로 수직과 수평의 적절한 조화로 안정과 변화, 변화와 안정이 균형 있는 리듬이 있으며, 면표현으로 많이 나타난 바다동물들은 수직적 상승구도를 취하고 있으며, 선표현으로 많이 나타난 육지짐승은 수평적인 형태를 보이며, 대상간의 사선의 대립적 구도를 취하는 점이 특히 주목할 만하다. 또한 바다동물은 정면의 모습으로 육지동물은 측면의 모습으로 되어있다. 이것은 바다동물은 정면으로, 육지동물은 측면으로 그려야 만이 그 모습이 잘 드러날 수 있으며 무엇인지 알아보기가 쉬웠기 때문일 것이다.

공간감에서는 좌측에서부터 시작하여 여백으로 열어주고 다시 표현대상이 등장하다가 다시 닫기를 이루며 표현대상의 공간적 성격 곧 먼 곳을 향하는 좌측에서는 바다동물을 표현하였고, 시선이 가까운 곳에는 육지짐승 등을 표현하여 좌측은 시선이 멀리 뻗어나가고 강한 운동감이 은은하게 나타나고, 우측은 공간이 주위를 감싸면서 느리고 가볍게 표현되어 있다.

간결성에서는 대상의 표현에서 그 대상의 전부의 묘사보다는 그 대상이 가지는 형태를 면밀히 관찰하여 그것을 통하여 특징을 찾아내고, 오늘날의 시각으로 조형성을 연구해 볼 때, 창의적인 표현양식으로 각각의 대상에 그들의 기원과 자연에 대한 의식, 사상, 감정 등을 복합적으로 간결화 하여 표현하였다고 본다.

## 2) 암각화의 상징적 의미

대부분 형상이 갖는 상징적 이미지들은 그것 자체를 드러내는 모형(shape)은 독자적일지라도 그것들이 지니는 일반적 패턴은 공통된다. 즉, 암각화의 제작 시기는 언어체계 형성의 이전이었기에 그 당시 선사인들에게 있어서 그것은 하나의 의사소통의 수단이었을 것이다. 따라서 암각화에 나타난 문양들은 함축적 의미들로 가득 찼으며 집단적 행위에 의한 의식적 행동이었다는 것을 근거로 하고 있는 상징적 표현인 것이다.<sup>16)</sup>

이렇듯 각 문양에 따른 상징성을 심도 있게 연구할 가치가 있음을 알 수 있고 민족문화사적으로 암각화 문양을 발체하여 국민들에게 보급할 의무감도 주어지고 있다고 하겠다.

한국의 암각화의 이론연구에서 역사적 배경 및 학술적 이론에 대해서 더욱 자세하게 연구할 필요성이 있으며 문화사적으로 커다란 의미를 부여할 수 있음을 알 수 있다. 따라서 울산 반구대 암각화 문양 중에서 작가가 임의로 선택한 거북, 배, 사람얼굴 문양으로 제한하여 상징성을 살펴보면 다음과 같다.

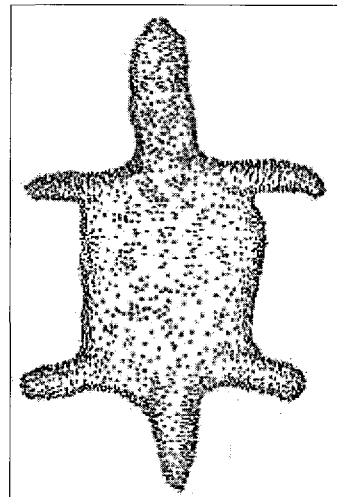
### (1) 거북이

일반적으로 장수의 의미가 있는 거북이는 일종의

거북신앙으로서의 역할을 한 것으로 보인다. 특히 옛 가락국의 가요증구지가에서 보듯이 거북이는 신령스러운 존재로서 지도자의 탄생이나 생명의 근원 등으로 여겨지는 동물이다. 또한 남성의 상징으로서 우측의 남성상이 가지는 의미를 보충해주는 역할로서, 부족의 지도자나 수장 등의 출현을 기대하거나, 지도자가 성스러운 의식 등을 수행하는 것을 환층 더 고취시키는 의미 등이 가미된 표현으로 볼 수 있다.<sup>17)</sup>

거북은 남을 공격하거나 뺏을 줄 모르고 오로지 제 것으로만 생활하는 아주 서민적이며 평화로운 동물이 거북인 것이다. 서구인들의 상징을 부여하여 좋아하는 동물들이 대개 사납고 공격적인 면을 가지고 있는 반면에 우리 한국인들이 좋아하는 동물은 대개가 온순하고 비공격적인 성향을 띠고 있다. 특히 거북과 같은 동물은 저 넓은 바다에서 떠내려와 물으로 올라오는 상징성이 마치 신과 인간을 매개하는 어떤 전령사 같은 이미지에 부합될지도 모른다. 그래서 구지가에서 보듯 왕의 출현을 예고하는 상징적 동물로 등장하게 되었는데도 모른다.

이는 거북이를 표현하여 무한의 수를 상징하였고 풍요로운 삶을 갈망하는 인간의 원형서의 내재를 뜻하는 것이다. 제작기법은 주로 면조이기 기법을 사용하였다.

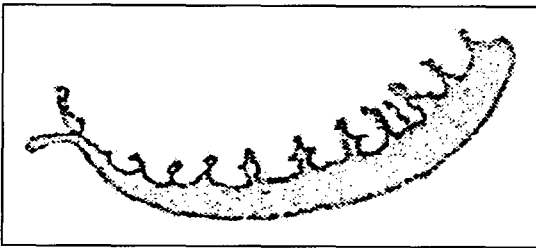


<그림 2> 거북이<sup>18)</sup>

(2) 배

암각화에는 고래나 고기를 잡는 배에는 7~8명에서 20명에 가까운 인원이 타고 있는 듯한 모습이며, 배와 고래와의 크기 비례에서 배를 십여 개 작게 표현하여 사냥하는 장면의 사실적 관찰을 통한 간결화 수법으로 묘사된 것이라 볼 수 있다.<sup>19)</sup>

암각화에는 어로 수렵의 양면성 때문에 수렵어로와 깊은 관계를 맺고 있음이 분명하다. 아마도 이들은 어로나 수렵의 특별한 기술을 가지고 있는 전문 집단일 가능성이 크다. 또 배가 신석기 문화 단계에의 뗏목이나 통나무배로 고래잡이배나 의식을 행하는 배로 추측할 수 있다. 제작기법은 주로 면조르기 기법을 사용하였다.



<그림 3> 배<sup>20)</sup>

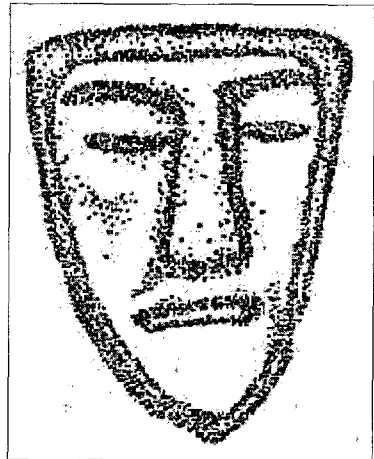
(3) 사람얼굴

암각화에 얼굴상을 새긴 의도는, 집단의 규모가 커지면서 주변 집단과의 빈번한 교류 등으로 발생할 수 있는 구성들의 이탈이나, 체제도전에 대비해야 할 필요성을 느낀 지배자(지배세력)들의 요구였을 것이다. 때문에 집단 공동의 제장인 암각화에 얼굴상을 새겨놓고, 이것을 공동체 모두의 공동조상으로 섬기며, 지배자들은 집단구성원들의 강한 결속력을 존속시키고자 한 것이다. 암각화의 새겨진 얼굴상은 곧 그들의 조상이며 조상숭배의 흔적이 암각화에 남아있는 것을 보여주는 것이다.<sup>21)</sup>

인물상의 가면상은 사냥집단의 우두머리를 나타내며 여기에 나타난 작은 가면은 큰 가면보다 하위 계층 집단의 우두머리라고 할 수 있다. 면각화의 인물상보다는 좀더 세련되게 묘사되어졌다. 반구대 암각화에서 보이는 얼굴상은 그 의미를 가면을 표현한 것으로 보거나 또는 일정한 힘을 지닌 권력자의

상징적인 얼굴상으로도 볼 수 있다.<sup>22)</sup>

결국 암각화의 그림 중에 나타나는 얼굴상을 보면 눈, 코, 입이 뚜렷하게 새겨졌으며 전체적으로 역삼각형의 얼굴모습을 하고 있으며 특히 코부위를 크게 새겨 강조하고 있다. 집단의 결속을 위한 공통의 조상을 표현한 것이며 구석기 시대부터 있어온 조상 숭배의 맥락이 암각화 속에 잔존한 것으로 사료된다. 여기서 암각화에 새겨진 얼굴상은 구석기 시대 유적지에서 출토되는 얼굴모양 예술품의 시대를 달리한 같은 표현물이다. 제작기법은 주로 선조르기 기법을 사용하였다.



<그림 4> 사람얼굴<sup>23)</sup>

Ⅲ. 결과 및 고찰

1. 암각화 문양별 모티브디자인

암각화에서 느껴지는 이미지를 토대로 면각화나 선각화 되어진 그림들을 입체적인 형태로 볼륨을 주고 문양이 가진 유기적인 선을 차용하여 생동감 있게 표현하였다. 모티브의 전개에 있어서는 모티브의 배열에 따라 패턴을 다양하게 전개 시킬 수 있다.

<표 1>은 앞서 서술한 여러 가지 암각화 문양 중 대표적인 3가지 문양인 거북, 배, 사람얼굴을 이용하여 각 문양이 가지고 있는 특징을 세 가지로 나눠서 모티브를 제작하였다. 첫째 모티브 1은 원본 이미지를 그대로 살려 모티브를 제작하였다. 둘째 모

<표 1> 암각화 문양과 모티브

순서	암각화종류	암각화문양	모티브1	모티브2	모티브3
1	거북이		 21-①	 1-②	 1-③
2	배		 2-①	 2-②	 2-③
3	사람 얼굴		 3-①	 3-②	 3-③

<표 2> 거북이 문양 패턴

문양	모티브	반복단위	패턴 반복	45도 각도 반복
거북이 ①				
거북이 1-②				
거북이 1-③				

티브 2는 원본이미지를 응용하여 변형시켜서 모티브를 제작하였다. 셋째 모티브 3은 추상적이고 기하학적인 이미지를 부각시켜서 모티브를 제작하였다.

〈표 2〉는 거북이 문양을 응용한 패턴물이며 모티브 1-①은 무한의 수를 나타낸 거북이 3마리의 원형을 사용하여 표현하였으며 또한 움직임의 느낌을 느낄 수 있도록 패턴반복과 45도 반복기법을 사용하여 표현하였다. 모티브 2-②는 3마리의 거북이를 하나로 묶어 기하학적인 분위기를 나타내고자 했다. 모티브 2-③은 거북이의 등껍질을 육각형으로 표현하여 다소 딱딱하고 추상적이지만 3마리의 거북이를 한데 묶어서 현대적으로 표현하였다.

〈표 3〉 배 문양을 최대한 살려 배의 개수를 달리 하여 독특한 느낌의 모티브를 디자인한 것이며, 그 중 모티브 2-①은 두개의 배를 문양과 색의 반전으로 차별하면서 깔끔한 이미지의 모티브로 패턴반복과 45도 반복기법을 사용하여 표현하였다. 모티브 2-②는 크기가 다른 두개의 배를 연결하여 반전시킬 때 우아하면서 고풍스러운 분위기를 느낄 수 있도록 하였다. 모티브 2-③은 네 개의 배를 연결하여 둥근 원을 그리듯이 엮어진 모습이 경쾌하며 활동

적으로 표현하였다.



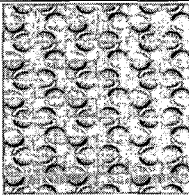
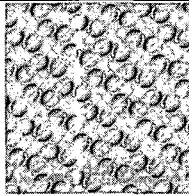

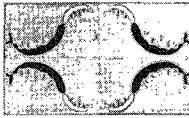
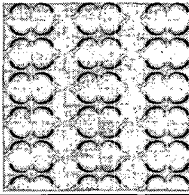
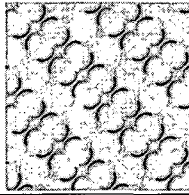
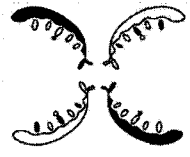
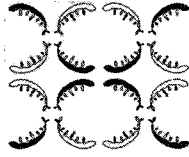
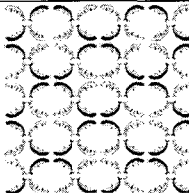
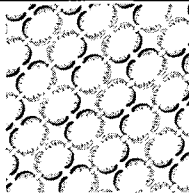
〈표 4〉 사람 얼굴 문양을 응용한 것이며 각 모티브에 반복단위, 패턴반복, 45도 각도반복의 기법을 사용하여 패턴을 개발하였다. 모티브 3-①은 얼굴의 기본 선만을 반복 표현하여 단순하고 깔끔한 느낌의 모티브를 얻고자 하였다. 모티브 3-②는 기본 얼굴에 약간의 웨이브 효과를 이용하여 얼굴의 느낌은 잃지 않았지만 다소 추상적인 느낌의 모티브를 표현하고자 하였다. 모티브 3-③은 흐트러진 효과를 강하게 이용하여 기하학적인 느낌과 동적인 느낌의 모티브를 표현하였다.

## 2. 모티브디자인 패턴의 3D 맵핑에 의한 시물레이션

암각화 문양의 모티브디자인 패턴물의 결과물을 가지고 3D 시물레이션으로 맵핑하여 제시하면 다음과 같다.

3D 맵핑 작업은 암각화의 기본 문양을 살리기 위해서 흰색을 기본 색상으로 정하였다. 단순하면서도 추상적이고 기하학적인 문양을 현대적 이미지에 맞

〈표 3〉 배 문양 패턴

문양	모티브	반복단위	패턴 반복	45도 각도 반복
배 2-①				
배 2-②				
배 2-③				



〈표 4〉 암각화 문양 - 사람얼굴 문양 패턴

문양	모티브	반복단위	패턴 반복	45도 각도 반복
사람얼굴 3-①				
사람얼굴 3-②				
사람얼굴 3-③				

게 디자인한 모티브를 의류와 넥타이, 스카프 등에 3D 맵핑하여 접목한 패턴물을 문화상품으로 개발한다.

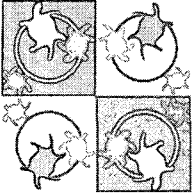


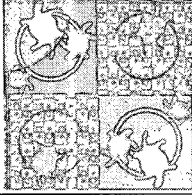
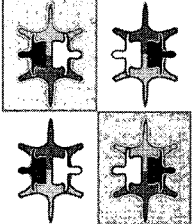


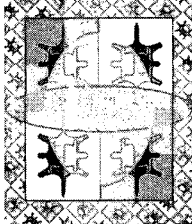
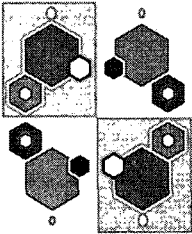


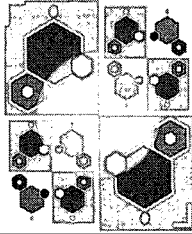
〈표 5〉는 거북이 문양을 응용한 것이며 모티브 1-①은 주황색 그라데이션을 이용하여 거북 3마리의 문양과 조합하여 따뜻하고 동적인 이미지를 의류·넥타이·스카프에 맵핑시켜 나타내었다. 모티브 1-②는 모티브의 기하학적인 분위기를 푸른색 그라데이션이 3마리의 거북과 부드럽게 연결되게 나타내었다. 모티브 1-③은 거북이의 등껍질을 육각형으로 표현하여 푸른색과 붉은색 두 가지의 색상을 반전으로 이용해서 모티브의 딱딱한 느낌을 부드럽게 해주어 추상적이지만 3마리의 거북을 한데 묶어 통일감 있게 표현하였다.

〈표 6〉은 배 문양을 최대한 살리고 초록색과 보라색, 노란색을 주 색상으로 이용하여 의류·넥타이·스카프에 맵핑시켜 나타내었다. 모티브 2-①은 두 개의 배 문양과 초록색의 반전, 포인트 칼라인 어두운 파란색으로 차별하면서 깔끔한 이미지의 모티브를 표현하였다. 모티브 2-②는 크기가 다른 두개의




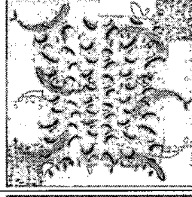
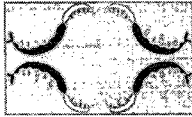


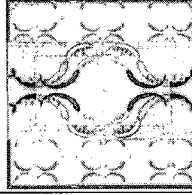
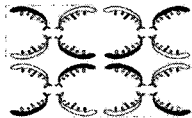


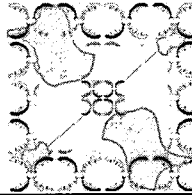
배를 연결하여 반전시켜 고풍스러운 분위기를 느낄 수 있으며 연한 보라색상은 우아한 느낌을 한층 더 해준다. 모티브 2-③은 네 개의 배를 연결하여 둥근 원을 그리듯이 엮어진 모습과 노란색상이 어우러져 한결 경쾌하고 활동적으로 표현하였다.

〈표 7〉은 사람 얼굴 문양을 응용한 것이며 모티브 3-①은 보라색을 중심색상으로 사용하여 얼굴의 기본 선만을 반복 표현하였음에도 불구하고 색상에서 느껴지는 우아한 여성미가 단순하고 깔끔한 느낌의 모티브와 어우러져 의류·넥타이·스카프에 맵핑시켰을 때 한층 더 화려함을 나타내었다. 모티브 3-②는 기본 얼굴에 약간의 웨이브 효과를 이용하여 얼굴의 느낌은 잃지 않았지만 다소 추상적인 느낌의 모티브를 표현하고자 하였으며, 차가운 색상의 푸른색이 갖는 이미지에 얼굴 형태의 크고 작은 모티브가 어우러져 의류·넥타이·스카프에 맵핑시켰을 때 깔끔하고 시원한 느낌의 기하학적인 패턴으로 나타내었다. 모티브 3-③은 흐트러진 효과를 강하게 이용하여 기하학적이고 동적인 느낌의 모티브

<표 5> 거북이 문양 3D 맵핑

문양	모티브	3D 맵핑		
		의류	넥타이	스카프 및 손수건
거북이 1-①				
거북이 2-②				
거북이 3-③				

<표 6> 배 문양 3D 맵핑

문양	모티브	3D 맵핑		
		의류	넥타이	스카프 및 손수건
배 2-①				
배 2-②				
배 2-③				

<표 7> 사람얼굴 문양 3D 맵핑

문양	모티브	3D 맵핑		
		의류	넥타이	스카프 및 손수건
사람얼굴 3-①				
사람얼굴 3-②				
사람얼굴 3-③				

를 중심색인 흰색과 검정, 그리고 푸른색으로 표현하여 색에서 느껴지는 차분함과 모티브에서 느껴지는 화사함이 조화를 이뤄 단아한 느낌으로 표현하였다.

#### IV. 결론

기록이 남아있지 않은 역사시대 이전의 시공간은 신비로움을 간직한 수수께끼와도 같다. 그중 구상성이 돋보이는 우리나라 암각화 문양은 우리에게 신선함과 호기심을 자극하는 촉매제 역할을 하기에 충분하다. 주관적 감성과 암각화의 역사성에 기인한 객관적 사실에 근거하여 암각화의 이미지를 표현한 모티브를 조형화하면서 다음과 같은 결론을 얻을 수 있었다.

첫째, 암각화는 사실주의에 바탕을 둔 추상주의적 표현양식으로 냉엄한 자연현상에 신성의 존재를

인정하고 그들과 싸우거나 타협하면서 살아가야했던 생활 철학적 양식으로서 우리 민족문화의 독자적 양식을 형성했던 예술작품으로 볼 수 있다. 이러한 암각화의 조형요소를 분석하여볼 때 표현기법 및 대상, 선과 면, 운동감, 공간감, 간결성 등 다섯 가지 특성으로 나눌 수 있다.

둘째, 암각화의 주 내용인 풍요와 다산, 안정된 삶의 축 등의 현세 기복적인 성격과 절대적인 것에 대한 존경과 정신세계의 강조 등의 상징적 표현으로 다양한 상상력이 표현됨을 알 수 있었다.

셋째, 암각화에 대한 본질적인 측면을 깊게 이해하고 조형적으로 이미지화함으로써 새로운 모티브를 개발하여 작업화 하였다. 이를 바탕으로 모티브를 반복하여 패턴반복을 시키고, 45도 반복을 통해 새로운 패턴물을 개발하였다. 3D 시뮬레이션을 통해 제작한 문화상품으로는 넥타이, 스카프, 의류상품 등 실생활에서 가장 많이 활용할 수 있는 아이

템으로 제작하였다.

본 연구를 통해 우리나라의 이미지와 작품을 세계화하는데 있어 중요한 수단이 되고 있는 문화상품을 개발하고 상품화시킴으로써 한국 전통 암각화 문양의 예술적 가능성을 재인식하고 이를 응용함으로써 조형적인 가치를 평가해볼 수 있는 계기가 되었다. 따라서 암각화 문양을 모티브로 하여 새로운 패턴디자인으로 개발함으로써 고부가가치가 있는 창의적이며 차별화된 문화상품으로 개발할 수 있을 것이다. 이는 우리만의 고유한 문화요소로 정체성과 독창성을 표현하여 외래문화 속에서 우리의 한국적 아이덴티티(Identity)를 찾고 한국적 디자인으로 세계시장에서 새로운 국가 경쟁력을 기르는데 그 의미가 있다고 하겠다.

후속 연구에서는 (I)과 다른 암각화 문양을 사용하여 새로운 패턴디자인의 개발을 통해 다양한 문화상품을 제작하고자 한다.

## 참고문헌

- 1) 황수영, 문명대 (1984). 반구대. 동국대학교. pp. 210-211.
- 2) 임세권 (1994). 한국 선사시대 암각화의 성격. 단국대학교대학원 박사학위논문, p. 1.
- 3) 정동찬 (1996). 살아있는 신화 바위그림. 해안, p. 15.
- 4) Glob, P. V. (1969). *Helleristninger I Denmark, Rock in Carvings in Denmark*. Jutla Archaeological society Publications, p. 286.
- 5) 임세권 (2000). 한국의 암각화. 대원사, p. 40.
- 6) 임두빈 (1988). 한국미술사 101장면: 선사시대 암각화에서 현대미술까지. 가람기획, p. 15.
- 7) www.munyang.com
- 8) 임세권 (2000). 앞의 책, p. 45.
- 9) 임세권 (2000). 위의 책, p. 41.
- 10) 황수영, 문명대 (1984). 앞의 책, pp. 210-211.
- 11) 황수영, 문명대 (1984). 위의 책, p. 244.
- 12) 임세권 (1994). 앞의 책, pp. 32-39.
- 13) 임세권 (2000). 앞의 책, p. 70.
- 14) 임세권 (1994). 앞의 책, p. 33.
- 15) 고재룡 (1997). 대곡리 반구대 암각화의 조형성에 관한 연구. 부산대학교 교육대학원 석사학위논문, pp. 41-42.
- 16) 김현아 (2004). 한국의 암각화를 응용한 도자조형 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문, p. 12.
- 17) 김용운 (1978). 수화의 신비. 정음사, p. 8.
- 18) 서정순 (1999). 반구대 암각화에 관한 연구. 전북대학교 대학원 석사학위논문, p. 46.
- 19) 권이경 (2003). 선사시대 한국 암각화를 응용한 장신구 디자인 연구. 단국대학교 디자인대학원 석사학위논문, p. 34.
- 20) 권이경 (2003). 위의 책, p. 38.
- 21) 권이경 (2003). 위의 책, p. 35.
- 22) 권이경 (2003). 위의 책, p. 35.
- 23) 서정순 (1999). 위의 책, p. 46.