

## 민속신앙 상징물에 의한 패션문화상품 디자인 연구

- 장승과 솟대를 중심으로 -

김 지 영

충북대학교 패션디자인정보학과 부교수

## Fashion Cultural Products Design using Folk Belief Symbols

- Focused on Changsuengs and Sotdaes -

Ji Young Kim

Associate Professor, Dept. of Fashion Design Information, Chungbuk National University

(투고일: 2014. 8. 21, 심사(수정)일: 2014. 9. 11, 게재확정일: 2014. 12. 10)

### ABSTRACT

The purpose of this study is to design fashion-cultural products by reviewing the symbolism in Changseung and Sotdae, which are folk belief sculptures. This study was performed by literature reviews of Changseung and Sotdae in order to look into the characteristics of folk belief and traditional culture, and the designs were developed from the symbolism extracted from Changseung and Sotdae with photoshop CS5 and illustrator CS5. The Symbolism of Changseung and Sotdae were as follows: First, Changseung and Sotdae express the 'symbiotic world view' that human beings need to devote one's life to nature. Second, original materials were saved in order to achieve the 'pursuit of essence'. Third, 'simple esthetic expression' was symbolized through the undivided condition between art, religion and life. And fourth, 'empathic humor' was seen through the basis of emotional sense of affinity. The first concept of design development was 'Pursuit of Essence', which was inspired by the characteristics of 'symbiotic world view' and 'pursuit of essence'. Changseungs were expressed as simple and abstract, and Sotdaes as simplified and modern by symmetrical and rotating copy. The second concept, 'Touch of Humor' was inspired by 'simple esthetic expression' and 'emphatic humor'. The face of Changseungs was exaggerated in a humorous ways and Sotdae was developed as sub-motives. The items for the fashion-cultural design were T-shirts, bags, and scarves. Total of 24 items were developed with 4 differently styled designs for each concept. This study was based on basic culture and attempted to diversify the traditional culture items. It hopes to raise the value of traditional culture, and furthermore help build up national competitiveness.

Key words: Changseung(장승), design(디자인), fashion-cultural product(패션문화상품), folk belief(민속신앙), Sotdae(솟대)

## I. 서론

포스트모더니즘의 영향으로 서구 중심의 관점에서 벗어나 지역성의 가치가 재인식 되면서 우리의 문화적 정체성을 회복하려는 노력이 활발히 진행되고 있다. 미국의 문화인류학자 마거릿 미드(Margaret Mead)는 문화란 수직 전통문화시기부터 수평 외래문화시기를 거쳐 교차 절충문화 시기로 발전하며, 이때에 이르러서야 개성 있는 문화가 가능하다고 하였다. 한국인의 의식 원형을 오랫동안 탐구한 이규태는 광복 이후 반세기 동안 서양문화의 맹목적인 수용으로 전통문화가 외래문화에 흡수되어 고사한 경우가 많다고 하였다.<sup>1)</sup>

식민시대와 근대화를 겪으면서 민족의 풍습이나 전설, 신앙 등을 다루는 민속문화는 지배계급에 의한 주류문화가 아니라 하위문화에 속하여 상대적으로 중요성이 간과되었고 홀대받았다. 특히 일제 식민 시대에 한국의 전통적인 풍습이나 신앙은 조직적인 탄압과 말살정책으로 사라지기 시작했다. 1970년대 새마을운동은 농촌개혁 과정에서 민속신앙을 미신으로 규정하여 금지시켰고, 급속한 근대화 과정을 거치면서 민속신앙은 자취를 감추게 되었다. 1980년대 이후 전통문화에 대한 인식의 변화로 민족문화를 부흥시키기 위한 정책들이 나오면서 미신으로 취급되던 민속신앙은 보존되어야 할 전통문화, 향토문화의 한 부분으로 여겨지게 되었다.

민속신앙은 우리 민족의 전통적인 가치관과 생활관이 내재되어 있는 중요한 기층문화(基層文化)라 할 수 있다. 오늘날 우리는 서양문화의 무분별한 수용으로 빚어진 문화적 위기를 극복하고 우리 문화의 독자성을 확보해야 할 중요한 시점에 있다. 민속신앙의 대표적인 상징물인 장승과 솟대는 고유의 형태적 특성으로 인해 현대까지 비교적 잘 알려져 있는 조형물로 오랜 세월을 함께 한 민속 문화의 자산이다.

본 연구의 목적은 전통 민속신앙 조형물인 장승과 솟대에 내재된 상징성을 고찰하고 이를 토대로 패션문화상품을 디자인하여 우리의 민속 문화를 문화관광자원으로 활용하며 이를 통하여 민속문화의 재인식과 전승에 기여하기 위한 것이다. 전통문화를 이용

한 패션문화상품 연구는 꾸준히 이루어지고 있는데, 최근에도 김지영, 오윤정<sup>2)</sup>이 유네스코 기록유산 직지를, 송미정, 박혜원<sup>3)</sup>이 가야 유물을, 김혜경, 전희관<sup>4)</sup>이 백제 지역문화를 기반으로 한 디자인 연구를 실시하였다. 그러나 대부분의 연구가 지배계급에 의한 고급문화를 중심으로 한 것으로 일반 서민들의 삶과 역사가 투영된 민속문화에 대한 접근은 아직 부족한 실정이다. 이에 본 연구에서는 전통문화 중 서민을 중심으로 한 민속문화를 기반으로 역사적 가치를 민족의 직접적인 생활에서 찾고 서민의 삶이 지니는 학문적 가치를 재조명하여 현대적 적용 가능성을 모색하고자 한다.

연구방법으로는 문헌고찰을 토대로 디자인의 영감을 얻어 캐드를 활용한 디자인을 개발하였다. 문헌고찰은 민속신앙을 형성하는 전통사상과 문화를 살펴보고 장승과 솟대의 기원과 역할, 특징 등을 고찰한 후 그 상징성을 도출하였다. 디자인 개발은 도출된 상징성을 토대로 장승과 솟대에 의한 디자인 컨셉을 설정한 후 모티프를 개발하여 패션문화상품에 적용하였다. 디자인 제시는 포토샵 CS5와 일러스트레이터 CS5를 활용하여 3D 맵핑의 형태로 제시하였다.

## II. 민속신앙과 전통문화

### 1. 민속신앙의 개념 및 특징

민속신앙이란 민간에 의해 전해 내려오는 신앙으로 흔히 민간신앙이라 하며 고유신앙, 향토신앙, 토속종교 등으로 다양하게 불리기도 한다. 통상의 종교가 교조, 교리, 교단과 같은 체계적인 종교 형식을 갖춘 데 비해, 민속신앙은 교조가 없이 자연발생적인 특성을 지니며 교리나 교단, 조직적인 전도활동 없이 사람들을 통해 전승되어 온 특징이 있다. 대부분의 신자가 일반 서민이나 대중으로 이들이 생활 속에서 일어나는 문제를 해결하는 과정에서 발전되었다.

민속신앙은 인간의 이해관계가 걸린 현실의 삶과 관련되므로 범위가 방대하다. 김태곤<sup>5)</sup>은 민속신앙을 민간인이 신앙하는 자연적 종교라 정의하며 계절제, 가신신앙, 동신신앙, 무속신앙, 풍수신앙, 귀신신앙,

점복, 금기 등으로 분류하였고, 최준식<sup>6)</sup>은 크게 가(家)신앙, 마을신앙, 무속신앙으로 구분하였다. 한국의 민속신앙은 주로 가정이나 마을이라는 지역 생활 공동체를 바탕으로 발전되었으며, 무속신앙이 가정과 마을 공동체 전반에 영향력을 행사하였다. 첫째, 가정을 중심으로 한 가(家)신앙은 제사를 통한 조상숭배를 통해 장남을 중심으로 한 가부장제를 공고히 하였고 가문을 통합시켜 주는 역할을 하였다.<sup>7)</sup> 또한 집을 지키며 집안의 운수를 좌우하는 다양한 신을 섬겼는데, 집을 다스리는 성주신, 출산과 양육을 책임지는 삼신, 부엌과 불을 다스리는 조왕신 등이 대표적이었다. 둘째, 마을신앙은 마을이 단위가 되어 행해지는 집단신앙의 유형으로 마을사람들의 건강과 안녕, 농경의 풍요나 풍어(豐漁)를 기원하였다. 마을신앙의 대상으로는 천신(天神), 일신(日神), 성신(星神), 산신(山神) 등과 같은 자연신과 장군신, 대감신과 같은 인신(人神) 등이 있는데 보통 여러 신에게 동시에 제사를 드리는 경우가 많았다. 집단의식을 행할 때 마을 사람들이 기원을 고하는 곳이 제당인데, 제당에는 수목이나 암석 등의 자연물이나 신당, 장승, 솟대 등이 사용되었다. 셋째, 무속신앙은 흔히 무당(shaman)이 의식의 주재자가 되는 신앙의 형태로, 무당은 탈아(脫我)상태에서 신령이나 죽은 자와 교류하여 문제를 해결하며 무당이 행하는 곳에는 언제나 음악과 춤이 어우러졌다.

이 밖에도 넓은 의미에서 보면 민속신앙에는 액운을 물리치고 소원을 성취하기 위한 주술과 금기, 춘하추동의 계절에 따라 풍요와 안녕을 기원하는 세시풍습, 운명이나 일의 성패를 미리 점치고 불운을 방지하고자 한 점복이나 부적신앙 등도 포함된다. 이처럼 민속신앙은 과거 서민들의 세계관과 생활방식의 틀을 형성하였으며 다음과 같이 그 특징을 정리할 수 있다.

첫째, 다신론적 특징으로 유일신이 아니라 자연에 존재하는 수많은 정령을 섬겼다. 신은 전문적인 한 가지 능력에 대해서는 초월적인 힘을 지녔으나 다른 능력은 한계를 지닌 존재로 전능함이 부여된 기성종교의 신에 비해 인간다운 존재로 그려진다.<sup>8)</sup> 둘째, 현세구복의 주술성이 특징적이다. 민속신앙은 생존과

후사에 대한 인간의 본능적인 욕구에서 비롯된 구체적인 목적을 지니며 기성종교에서 보이는 내적수련과는 거리가 멀다. 현세구복을 위한 주술은 형식이 단순하고 원시적인데, 재산이나 안전을 기원하거나, 적이나 귀신을 물리치고 승전을 기원하기도 한다.<sup>9)</sup> 셋째, 공동체적 특징을 지닌다. 민속신앙은 생활공동체를 위한 신앙으로 나 보다는 가족 전체, 마을 전체를 위한 신앙으로 발전되어 공동체를 통합시키는 역할을 하였다. 넷째, 의례 중심적인 특징을 지닌다. 의례는 종교적 구원을 얻는 중요한 장인 동시에 사람들이 직접적으로 종교를 대면하는 계기가 된다.

## 2. 민속신앙과 전통문화

민속신앙은 긴 역사동안 많은 외래종교의 유입에도 불구하고 서민의 생활 속에서 고유의 가치관과 문화를 형성해 왔다. 렘베르크(E. Lemberg)는 한 민족의 특성은 '역사와 문화, 공동조상과 언어, 고전문화와 종교'로 되어 있다고 하였다.<sup>10)</sup> 문화는 소속 집단을 통해 습득하고 전달받은 내용이 사회적 맥락에서 전수, 계승된 것이다. 이 과정에서 자연스럽게 관습이 형성되는데, 관습은 처해있는 생활에서 얻은 지혜와 경험에서 최선의 타당성을 얻어낸 결과로 대중의 생활에서 반복하여 전승된다.<sup>11)</sup>

문화는 공식적인 향유 계층에 따라 그 성격이 달라지는데, 임재해는 문화 담당층의 신분에 따라 고급문화(high culture)와 민속 문화(folk culture)로 구분하였다.<sup>12)</sup> 고급 문화를 주도하는 계층이 지배 계급, 상류 계급, 엘리트라면, 민속 문화를 주도하는 담당층은 피지배 계급이자 일반 대중이다. 고급문화의 담당층인 조선조의 양반이나 오늘날의 엘리트들은 외국문화를 받아들이고 익혀 지배층을 옹호하는 문화를 창조한다. 반면, 민속문화의 담당층인 서민은 민속문화를 통해 선조의 문화를 전승하고 공동의 노동을 통해 유대 관계를 형성하며 문자보다는 말에 의한 구전문화에 익숙하다. 이처럼 민속 문화는 공동체의 문화가 구전의 형태로 전승되고 생산자와 수용자가 같은 공동체 구성원으로 특정한 매개자 없이 더불어 향유된다. 특히 관혼상제나 통과의례, 세시풍속 등과 같은 민속문화를 형성하는데 있어 민속신앙은

중요한 역할을 하였다.

민속신앙은 집단 구성원들 간에 계승되어 행동양식과 사고방식에 영향을 미치며 집합적 사고와 가치관을 형성한다. 또한 오랜 역사동안 전승되면서 생활의 지혜를 제공하고 사회 운영의 원리로 가치를 제도화시킨다.<sup>13)</sup> 이처럼 민속신앙은 자연환경, 사회구조, 역사와 제도 등과 유기적인 관련을 지니며 전통문화의 기저를 형성하여 왔다. 근대화를 거치면서 민속신앙은 미신으로 치부당하고 멸시받기도 하였으나 1980년대 이후 민족문화에 대한 인식의 제고와 함께 전승되어야 할 전통문화의 한 부분으로 여겨지고 있다.

민속신앙은 한국인의 정서와 토양에 맞는 전통 문화에 큰 영향을 미쳤고 의례과정에서 행해진 각종 춤과 놀이, 노래 등은 생활과 밀접한 예술의 형식으로 발전되었다. 그 대표적인 예가 마을굿 형식의 별신굿인데, 여기서는 풍물과 춤, 무당들의 무악과 굿놀이, 탈춤 등의 각종 예술 양식이 축제 형식으로 이루어 졌으며 고유의 전통 문화로 자리 잡았다. 마을마다 전승되는 풍물잡이와 하회 별신굿의 탈춤, 강릉 단오굿의 관노 가면극, 경기 민요인 성주풀이 등은 민속신앙과 더불어 전승된 것들이다.<sup>14)</sup> 이처럼 민속신앙은 한국인의 의식구조와 심성, 전통적인 가치관이 형성되는데 중요한 역할을 하였다.

정리하면, 민속신앙은 공동체 집단의 결속과 통합을 유도하며 신앙을 행하는 과정에서 음악과 춤이 어우러져 다양한 예술 활동의 기원이 되었으며 갈등을 해소하고 개인의 문제를 해결하는 과정에서 인간 심성을 순화시키는 기능을 하였다.<sup>15)</sup> 민속신앙은 민족적 개성을 토대로 과거와 현재를 잇고 새로운 역사를 창조할 수 있는 구심점을 제공하기 때문에 민족의 정신을 계승하는 중요한 가치를 지닌 전통 문화라 할 수 있다.

### Ⅲ. 장승과 솟대에 대한 고찰

#### 1. 장승과 솟대의 일반적 고찰

##### 1) 장승

장승은 사람의 머리모양을 새겨 마을이나 절 입구

에 기둥모양의 형상을 세운 것을 말하며 긴(長) 나무 뜻말(杵)이라는 의미이다.<sup>16)</sup> 장승은 구전되어 내려오면서 다양한 명칭으로 불렸는데, 신라와 고려시대에는 장생표주, 장생, 목방장생표(木榜長生標), 석비장생표(石碑長生標), 국장생석표(國長生石標) 등의 명칭이 사용되었다.<sup>17)</sup> 고려 후기부터 조선시대까지는 장생(長杵), 장승(將丞), 당승 등의 명칭으로 불렸으며 이밖에도 벽슈, 벽시, 법시, 수살이 등 복잡하고 다양한 명칭이 있었다.<sup>18)</sup>

장승의 기원은 신석기, 청동기 시대의 일종의 수호신상으로 씨족, 부족민의 공통적 염원을 담은 기능을 하다가 삼국시대에는 불교로 융합되어 전승된 것으로 본다.<sup>19)</sup> 유교적 통치이념을 기반으로 한 조선시대에 들어 지배층 문화에서 소외된 불교, 도교가 민간 신앙과 결합하게 되었고, 임진, 병자 양란을 거치면서 공동체문화의 중심으로 부상하게 되었다.<sup>20)</sup>

장승은 재질에 따라 목(木)장승(그림 1)<sup>21)</sup>과 석(石)장승(그림 2)으로 구분된다. 목장승은 경기, 충청, 강원 등 중부 이북 지역에서 많이 전해지며 석장승보다 압도적으로 많은 편이다. 목장승은 주로 소나무나 밤나무를 사용하였고 자연재해에 오래 견디지 못하므로 주기적으로 새로 깎아 세웠다. 석장승은 남부 및 도서 지역에서 집중적으로 전해지며 얼굴부분을 음각하거나 양각해서 표현하였다. 장승에는 성별이 있는데, 남상과 여상은 각각 문무관 복장과 족두리를 쓴 신부의 복장을 하고 있다는 점만 다르며 표정은 동일하다.<sup>22)</sup> 본래 남녀 한 쌍 이상으로 만들어 세우는 것이 보통이며 여러 개의 장승이 함께 서 있는 경우도 많다.

장승의 형태는 크게 얼굴에 따라 귀신 얼굴의 귀면형(鬼面形)과 사람 얼굴의 인면형(人面形)이 있다. 귀면형은 통일신라시대 귀면와(鬼面瓦)에서 근원을 찾을 수 있는데, 눈꼬리가 위로 치솟고 주먹코에 송곳니가 입술 밖으로 드러나 있다. 귀면형(그림 3)은 수호신으로서 무서운 모습을 부각시키기 위해 다소 과장된 형태를 보이며 불교의 사천왕상이나 금강역사의 모습을 본 떠 통방울 눈, 주먹코, 송곳니를 한 장승도 있다.<sup>23)</sup> 인면형(그림 4)<sup>24)</sup>은 더욱 다양한데 모자를 쓰거나 산발, 상투, 민머리 등의 머리형을 하

였다. 눈은 통방울 형과 눈꼬리가 치켜 올라간 형 등이 있고, 코는 주먹코, 납작코, 세모코 등 다양한 형태가 있는데 특히 주먹코가 가장 선호되었다. 웃음을 띠거나 성난 듯한 입매에 송곳이나 옥수수 모양 이빨이 달렸고, 귀는 붙이거나 생략하기도 하였다.<sup>25)</sup>

장승의 기능으로는 첫째, 마을에 잡귀나 역병, 재앙 등이 들어오지 못하게 하는 마을 수호신으로서의 역할로<sup>26)</sup> 장승 앞에서 무당과 마을 사람들은 굿을 하면서 평화와 풍년을 기원하였다. 둘째, 장소나 경계 표시의 기능으로 마을이나 사찰 입구에 장승을 세워 농경 및 땃감을 얻는 땅의 경계를 표시하였다. 셋째, 길을 일러주는 이정표의 역할로 인접 지역에서 '한양 50리'처럼 주요도시까지의 거리가 써어져 있었다.

이처럼 장승은 마을 공동체를 위한 하위신으로 서민의 삶과 친밀한 관계를 형성하며 다양한 염원을 얼굴에 표현한 것이 특징이다. 형식에 구애받지 않은 자유로운 표현과 순박한 정서가 더해져 서민의 생활에 개입되어 온 민속 신앙 상징물이라 할 수 있다.

## 2) 솟대

솟대는 긴 장대나 돌기둥 위에 나무나 돌로 만든 새를 얹힌 조형물을 말하며, 동제를 지낼 때 마을의 안녕과 수호, 풍농을 기원하기 위하여 마을의 하위신이나 주신으로 모셔졌다. 청동기 시대부터 사용된 것

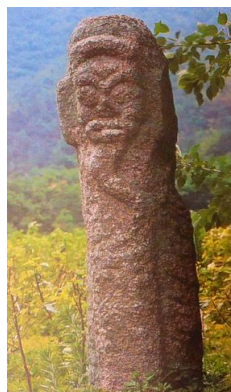
으로 보이며, 오릿대, 짐대, 진대, 수살대, 선돌, 당산, 원담, 돌무더기, 왜가리, 성주기둥 등 다양하게 불렀다.

솟대의 발생근원은 우주나무(cosmic tree)와 하늘새(sky birds)의 결합에서 비롯된 것으로 추정된다.<sup>27)</sup> 솟대는 명칭에서 알 수 있듯이 '솟아 있는 장대'가 필수조건인데, 장대나 기둥은 성역의 경계를 결정하며 초자연적 존재가 지상으로 하강하는 통로가 되었다. 새는 하늘을 날 수 있기 때문에 지상에서 인간들의 메시지를 가지고 하늘에 있는 천신에게 전달해 준다는 믿음의 대상이었다.<sup>28)</sup> 솟대에 사용된 새는 오리, 까마귀, 기러기, 학 등 종류가 다양하였는데, 특히 우리가 많았다. 오리는 농사에 필요한 물을 가져다주고 홍수에도 살아남게 하는 능력이 있다고 여겨졌으며 땅, 물, 하늘에서 모두 활동할 수 있어 해양신의 매개자이자 천신의 사자로 여겨졌다.<sup>29)</sup> 또한 철새인 오리는 주기적인 속성을 지니며 산 자와 죽은 자 사이의 영혼의 순환여행을 하는 존재로 여겨졌다.<sup>30)</sup>

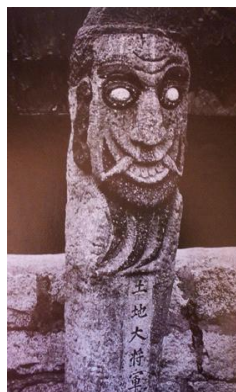
솟대는 재질에 따라 목(木)솟대<그림 5><sup>31)</sup>와 석(石)솟대<그림 6>가 있는데, 목솟대가 훨씬 많다. 긴 장대 꼭대기에 한 마리 나무새를 올리거나 장대 위에 세 갈래의 나뭇가지를 올려 세 마리 새를 올리기도 하였다. 새의 방향은 일정하지 않았으며, 새의 깃털이나 벼짚을 꼭대기에 장식하고 형짚을 둘러 장식하거나 <그림 7><sup>32)</sup>과 같이 부리에 물고기를 물리는



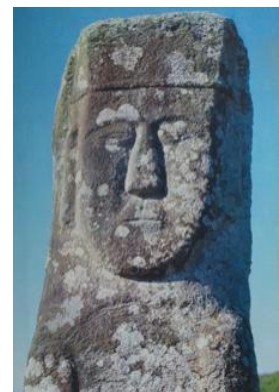
<그림 1> 목장승  
(경기도 울미리)  
- 장승, p. 107



<그림 2> 석장승  
(전남 도갑리)  
- 장승, p. 28



<그림 3> 귀면형  
(경남 문화동)  
- 장승, p. 76



<그림 4> 인면형  
(충남 황락리)  
- 장승솟대신앙(충남지방),  
p. 11

경우도 있었다.<sup>33)</sup> 석솥대는 돌 기둥 위에 새 모양으로 조각한 돌을 얹은 형태이다.

솥대 위에 앉힌 새는 Y자형의 가지로 새 모양을 양식화하여 만들거나, 여기에 ㄱ 자형 나뭇가지를 머리와 목으로 삼고 Y 자형 나뭇가지나 나무판에 연결해 만들거나 오리 모양을 사실적으로 깎아 만들기도 하였다.<sup>34)</sup> 솥대에 앉히는 새의 마리 수는 한 마리가 가장 많지만 두 마리를 마주보게 올리거나 장대 위에 Y자형 나뭇가지를 가로로 뉘여 붙인 후 각 끝에 새 마리를 앉히기도 하였다.

솥대는 마을의 안녕과 수호, 풍농을 위한 경우가 대부분으로 주로 마을 입구에 세워져 강한 신성으로 마을 밖의 부정을 막고, 마을 내에 존재하는 신성을 지키는 역할을 하였다.<sup>35)</sup> 솥대는 독립적인 신앙대상으로서 여겨지기보다는 장승이나 선돌, 탑 등 기타 신앙대상물과 함께 모셔지는 경우가 더 일반적이며 <그림 8>과 같이 장승과 솥대가 짝을 이루는 경우가 많았다. 솥대는 전남, 경북, 경남 등 남부지역에 밀집되며 영호남 지역의 솥대를 합치면 전국 솥대의 90%를 차지할 정도로 집중되는데<sup>36)</sup>, 이는 솥대가 농경 사회의 신앙 체제에 통합되면서 남부지역에서 더욱 강력히 전승되었기 때문으로 보인다.

## 2. 장승과 솥대의 상징성

장승과 솥대는 서민의 삶에 있어 신앙의 대상이자

친숙한 조형물로 오랜 역사를 함께 해 왔다. 유홍준, 이태호<sup>37)</sup>는 미술사의 시각에서 본 장승이 형식에서는 파격미를, 내용에서는 생명의 힘을 보여준다고 하였다. 즉, 발상의 기발함이나 형태의 다양성이 파격적이며, 신앙과 예술이 결합된 특성으로 인해 생명의 힘과 영혼의 신성을 지니고 있다고 보았다. 한편, 박태순은 장승은 회로에탁의 감정을 압축적인 조형으로 표현하면서 현세의 아픔과 절망, 희망 등 공동체의 상상력을 보여주며 '추의 미'가 특징적이라고 하였다.

또한 조옥준<sup>38)</sup>은 장승의 형태에 나타난 조형적 특징을 단순성과 추상성, 해학성으로 고찰하였고, 이정근, 손성주<sup>39)</sup>는 목장승을 중심으로 장승의 조형적 특성을 보다 세분화하여 분석하면서 과장과 강조, 자유로운 표현, 자연미, 단순미, 해학미, 순수미가 특징적이라고 하였다. 한편 솥대에 대해서는 안정일<sup>40)</sup>과 남영란<sup>41)</sup>이 솥대가 형성하는 선에 의한 수직, 수평선과 주변 환경과의 결합에 의해 나타나는 공간성이 중요한 조형적 특징이라고 하였다. 이현숙<sup>42)</sup>은 장승과 솥대에서 공통적으로 발견되는 한국적 미의식은 자연에 순응하는 자연스러운 아름다움, 요란하지 않고 단순한 소박미와 익살스러운 해학미라고 하였다. 이처럼 장승과 솥대는 소박하고 자연스러운 아름다움을 추구하면서 삶의 고난을 극복하기 위해 풍자와 해학을 추구한 한국인의 삶의 정서를 잘 보여주고 있음을 알 수 있다.



<그림 5> 목솥대  
(경기 서하리)  
- 솥대, p. 110



<그림 6> 석솥대  
(전남 반안리)  
- 솥대, p. 87



<그림 7> 목솥대  
(충남 송학리)  
- 장승솥대신앙  
(충남지방), p. 9



<그림 8> 장승, 솥대  
(충남 송학리)  
- 장승솥대신앙  
(충남지방), p. 6

본 연구에서는 한국 민속신앙의 공동체적 표현특성과 그 안에 내재된 한국인의 미의식을 토대로 장승과 솟대의 상징성을 공생적 세계관, 사물의 본질성 추구, 소박한 미적 표현, 공감적 해학성으로 도출하였다.

### 1) 공생적 세계관

민속신앙에 있어 신앙의 궁극적인 목적은 인간을 위한 것이다. 서민들은 음력 정월 보름밤에 정성 드려 음식을 장만하고 마을의 안녕과 태평, 번영을 기원하는 장승제<그림 9>를 지냈다.<sup>43)</sup> 절대 신의 위력에 압도되어 신에게 영광을 돌린 것이 아니라 현실의 삶에 필요한 현세적인 목적으로 신령을 섬겼다.<sup>44)</sup> 그리고 그 기저에는 인간과 모든 생명체, 자연이 서로에게 도움이 되는 방식으로 존재한다는 믿음이 존재한다. 자연을 섬기는 민속신앙은 모든 자연물에 인간의 길흉화복을 결정할 수 있는 영성(靈性)이 깃들어 있다고 보며, 자연과 인간이 서로 소통하며 조화를 이룬 유기체적, 공생적 세계관을 보여준다.<sup>45)</sup>

장승과 솟대는 건강과 풍요를 기원하고 공동체 의식을 함양하여 더불어 살아가는 공생적 세계관을 보여주는 상징물이라 할 수 있다. 특히 장승과 솟대는 마을 사람들을 하나로 결집시키는 대표적인 마을 신앙의 상징물이었다. 농경생활을 기반으로 하였던 전통사회에서 노동력은 매우 중요한 요소였는데, 마을 사람들이 함께 모여 섬기는 동제(洞祭)는 공동체 의식을 고양시키는 데 중요한 역할을 하였다. 동제에서 장승과 솟대를 세워 마을의 건강과 풍요를 기원하는 과정은 인간과 인간, 인간과 자연이 소통하며 조화를 꾀하는 모습을 보여준다.

또한 장승은 서민의 일상에 깊숙이 자리 잡으면서 다양한 설화가 전해지는데, 설화 속의 장승은 곁에서 친구가 되어 준 자, 심성이 착한 자, 가난한 자를 도와 재물을 주거나 부자가 되게 도와준다.<sup>46)</sup> 이러한 설화는 장승이 권선징악의 의식과 함께 인간과의 소통과 교감을 이루어 인간과 자연, 모든 생명체가 함께 더불어 살아가는 공생적 세계관을 보여준다. 한편 솟대는 '하늘을 나는 새'라는 자연물의 형태를 통해 자연의 대상에 영혼을 불어 넣고 자연물의 신격화를 이루었다. 솟대를 섬기는 당산제에서 마을 사람들이

줄다리를 하고 난 후의 새끼줄을 솟대에 감는 '솟대 옷 입히기' 풍습<그림 10><sup>47)</sup>도 신앙 상징물을 보살피고 섬기며 공존하고자 한 사례라 할 수 있다.

### 2) 사물의 본질성 추구

서민들이 현실의 문제에서 좌절할 때 깊은 위로를 받던 대상은 언제나 자연이었으며, 자연을 따르려는 미의식은 선비문화 뿐 아니라 서민문화에도 공통된 이상이었다.<sup>48)</sup> 그리고 자연에서 추상된 본질은 예술을 행하는데 큰 영향을 끼쳐왔다. 본질은 어떤 사물을 그 자체이도록 하는 사물의 고유한 성질을 의미하며 사물의 존재방식을 결정한다.

장승과 솟대는 주변에서 손쉽게 구할 수 있는 나무와 돌과 같은 자연의 대상으로 제작되었으며 재료가 지니는 본질에 충실한 특성을 지닌다. 김원룡에 의하면 우리의 전통 미술은 인공적인 것을 회피하고 원재료의 특성을 그대로 살려서 자연과의 조화를 이루는 것이 특징적이라고 하였다.<sup>49)</sup> 마찬가지로 장승과 솟대도 정교하게 다듬거나 채색하지 않고 재료의 특성을 드러내며 본질에 충실하게 제작되었다.

장승과 솟대는 지역의 풍토에 따라 주변에서 쉽게 구할 수 있는 재료를 사용하여 인위적인 가공을 하지 않고 원 재료의 특성을 살려 제작하였다. 대부분의 석장승과 목장승은 돌과 나무의 재료 특성을 헤치지 않는 범위에서 제작되었다. 예를 들어 목장승의 경우 나무 기둥을 인위적으로 반듯하게 만드는 대신 휘어지고 구부러진 모습을 그대로 살려 제작되었다<그림 11>. 솟대도 나무의 자연스러운 비틀림과 나뭇가지의 형상을 그대로 사용하였고 벌어진 나뭇가지로 새의 날개를 표현하는 등 있는 그대로의 본질을 최대한 살리고자 하였다. 이처럼 장승과 솟대에는 있는 그대로의 모습을 인정하고 받아들이고자 한 선조들의 담백한 정서가 담겨있다.

이처럼 장승과 솟대는 재료가 지닌 자연 그대로의 속성에 충실하였기 때문에 내재된 생명의 힘과 에너지를 자연스럽게 표출할 수 있었다. 인위적인 가공 기술이 뛰어난 경우 기교와 솜씨가 오히려 전달하려는 메시지를 가리는 경우가 있으나 겸양을 미덕으로 여겨온 우리 민족은 인위적인 기교를 거부함으로써

사물이 지닌 본질을 보고자 노력하였다.<sup>50)</sup>

### 3) 소박한 미적 표현

한국의 전통문화를 설명할 때 소박한 표현은 이미 여러 학자들이 다양한 근거를 들어 주장하였고, 한국미를 대변하는 보편적인 개념으로 받아들여지고 있다. 대표적으로 권영필은 한국미의 구조를 상층문화와 기층문화의 이원적 체계로 설명하였는데, 상층문화는 정제미와 세련미를 보이며 기층문화는 소박미의 특징을 보인다고 하였다.<sup>51)</sup> 고유섭은 조선시대 전통 미술에 대해 신앙과 생활, 미술이 분리되어 있지 않아 민예(民藝)적이며 '무기교의 기교', '무계획의 계획'이 그 특징이라고 하였다.<sup>52)</sup> 즉, 미술과 종교, 생활이 한데 어우러진 생활 본연의 과정에서 생겨났기 때문에 모든 요소가 유기적으로 교류하며 질박하고 순수한 특성을 지닌다고 하였다.

장승과 솟대는 소박한 미적 표현을 보이는 전형적인 대상이다. 장승과 솟대는 개인의 창작이 아니라 마을 주민들의 합작품으로 전문적 장인이 아니라 마을 내에 숨겨 있는 재주꾼이 정성들여 만들었다.<sup>53)</sup> 이 때문에 장승이나 솟대는 기교가 뛰어나거나 예술적인 것과 거리가 멀다. 또한 마을 단위로 제작되므로 지역마다 표현방식이 각기 다르지만 공통적으로 천진하며 소박한 특징을 지닌다.

장승은 과도한 장식이나 인위적인 선을 사용하지 않고 형태 자체가 단순하고 투박하다.<sup>54)</sup> 특히 목장승은 나무를 깎거나 그림을 그린 모습이 다소 유치하거나 전문적이지 않은 경우가 대부분이다. 얼굴 위주로 이목구비를 그리거나 새겨서 표현하였는데 일반인이 제작하다보니 정교한 표현이 어려웠기 때문에 몸통은 과감히 생략하였고 입체감을 강조하기 보다는 제작자의 의도를 쉽게 전달하기 위해 <그림 12> 처럼 소박하게 회화적으로 표현한 경우가 많았다.<sup>55)</sup> 표현에 있어 거칠고 즉흥적인 면모가 많아 여장승에 수염을 그리기도 하고 여성스러운 눈매에 두껍고 남성적인 눈썹을 그려 넣어 조화롭지 못한 느낌을 주기도 하였다. 이러한 현상은 장승제작이 주변 마을사람들의 의견이 반영되어 여러 가지 감성이 복합적으로 표현되었기 때문이다.<sup>56)</sup>

솟대의 경우 높은 장대 위에 나무로 만든 새 모양이 단순하고 거친 듯 소박하다. 솟대는 높은 곳에 위치하여 관찰자와 먼 거리에 있으므로 사람들에게 정확히 인지되기 위해 '단순한' 형태를 취한 것으로 보인다.<sup>57)</sup> 가는 선과 면으로 단순하게 표현된 새는 주변 자연과의 조화를 이루며 하늘과 소통하고자 한 서민들의 희망을 대변하였다.

### 4) 공감적 해학성

해학성은 '익살스러우며 풍자적인 말이나 몸짓'을 말한다. 조요한은 해학미는 대상과의 거리를 유지하며 지성에 의해 여운을 남기는 것인데, 우리의 선조들은 뽐내지 않으며 지성을 활성화시킨 민족이므로 높은 수준의 웃음을 던질 수 있었다고 하였다.<sup>58)</sup> 최순우도 한국의 미술품에는 익살의 아름다움이 있으며 대담한 생략과 왜곡, 과장을 자연스럽게 다룬 솜씨가 뛰어나다고 하였다.<sup>59)</sup>

장승과 솟대는 서민의 삶 속에서 공감을 형성하며 친밀한 관계에서 자연스럽게 우리나라 해학성을 보인다. 우리나라는 크고 작은 산이 많기 때문에 고대로부터 마을의 가장 큰 수호신은 산신이었으나 산신은 마을 전체를 위한 최고의 신이므로 개인적 차원의 신앙과는 거리가 있었다. 대신 장승과 솟대가 산신의 하위신으로 마을 뿐 아니라 개인적인 신앙의 대상이었으며 동시에 매우 친밀하고 허물이 없는 상대이기도 하였다. '뻗뻗하게 서 있기에 장승 같다', '개가 장승 무서운 줄 알면 오줌 놀까'와 같은 속담은 장승이 일반 서민들과 가까이 존재하면서 흉허물 없는 사랑을 받아왔음을 보여준다.<sup>60)</sup>

이처럼 장승과 솟대는 서민의 생활에 기반하므로 공감적 해학성을 보인다. 신앙의 대상이지만 친숙한 존재이므로 정서적 친밀감이 외적인 표현에서도 표출된다. 마치 옛날이야기에서 도깨비가 신비로운 힘을 지니면서도 친근한 존재로 그려지는 것처럼 장승 또한 우스꽝스러운 표정으로 무서운 힘을 지녔지만 사람들에게 친밀한 존재로 표현되었다. 특히 장승의 얼굴 표정은 서민들의 희로애락을 대변하듯이 웃는 듯 하나 근엄하고, 화가 난 듯 보이나 사실은 웃음을 참고 있는 복합적인 감정이 익살스럽게 나타난다. 또





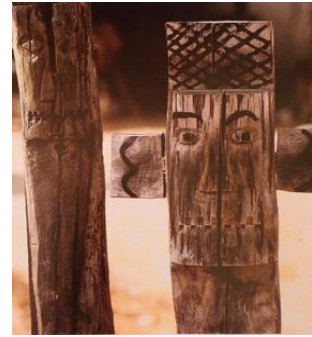
〈그림 9〉 장승제  
(충남 용두리)  
- 장승숫대신앙  
(충남지방), p. 15



〈그림 10〉 당산제  
(전북 내요리)  
- 장승숫대신앙  
(전북지방), p. 2



〈그림 11〉 장승의  
자연미 (경남 운수리)  
- 장승, p. 83



〈그림 12〉 소박한 표현의  
장승(경기 송촌리)  
- 장승, p. 113

한 숫대의 경우도 이러한 해학적인 면모를 볼 수 있는데, 멀고 먼 하늘 길을 가는 동안 배고프지 않도록 오리의 입에 나무로 만든 물고기를 집어넣는 풍습에서도 선조들의 소박한 정성과 해학을 볼 수 있다.

#### IV. 장승과 숫대를 활용한 패션문화상품 디자인 개발

##### 1. 디자인 컨셉 및 모티프

장승과 숫대는 제화초복을 위한 신앙의 대상이자 수호신으로 오랜 역사동안 서민의 희로애락과 함께 하였다. 본 장에서는 장승과 숫대의 상징성을 토대로

디자인 컨셉을 〈표 1〉과 같이 도출하였다.



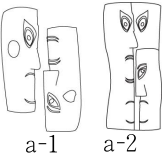


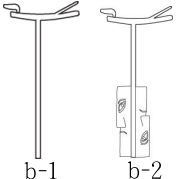
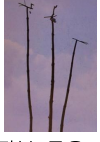

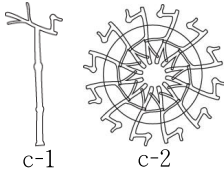

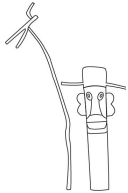
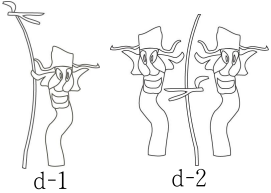


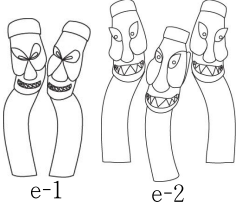


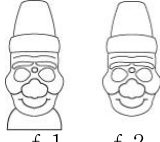

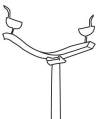
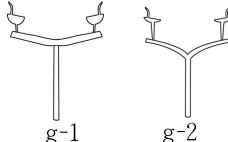
디자인의 첫 번째 컨셉은 'Pursuit of Essence'로 유기체적 자연관을 토대로 소통과 조화를 추구한 '공생적 세계관'과 재료의 본질에 충실하며 자연 그대로의 미를 중시한 '사물의 본질성 추구'에서 아이디어를 얻었다. 장승과 숫대를 단순화 시키며 추상적으로 표현하여 생명의 힘을 현대적인 감각으로 표현하고자 하였다.

두 번째 컨셉은 'Touch of Humor'로 장승과 숫대에서 공통적으로 보이는 '소박한 미적 표현'과 정서적 친밀감을 토대로 한 '공감적 해학성'에서 영감을 받아 장승의 익살스러운 표정을 과장하여 위트 있는 감성으로 표현하였다.

〈표 1〉 디자인 컨셉의 도출

장승과 숫대	상징성		디자인 컨셉
· 장승: 사람의 머리모양을 새긴 기둥모양의 조형물로 수호신, 경계표시, 이정표 역할 · 숫대: 긴 장대나 돌기둥 위에 새를 얹힌 조형물로 수호신, 급제 기념의 역할 · 공통점 : 마을신앙의 하위신, 마을 사람들이 직접 나무나 돌로 제작함	공생적 세계관	· 유기체적 자연관 · 공동체 의식 함양 · 소통과 조화	· Pursuit of Essence 단순하고 추상적으로 표현하여 민속신앙의 기원을 현대적인 감각으로 표현
	사물의 본질성 추구	· 재료의 본질에 충실 · 자연 그대로의 미	
	소박한 미적 표현	· 비전문성 · 단순, 투박, 즉흥적 표현 · 복합적 감성의 표현	· Touch of Humor 장승의 표정을 과장하여 위트 있는 감성으로 표현
	공감적 해학성	· 정서적 친밀감 · 희로애락의 표현 · 익살스러운 표정	

〈표 2〉 모티프 디자인

컨셉	번호	종류	원본 사진	모티프 추출	모티프 디자인
Pursuit of Essence	a	장승	 <p>전남 흥학리 - 장승, p. 50</p>		 <p>a-1 a-2</p>
	b	숫대 장승	 <p>경기 서하리 - 숫대, p. 110</p>		 <p>b-1 b-2</p>
	c	숫대	 <p>전북 목우리 - 장승, p. 63</p>		 <p>c-1 c-2</p>
Touch of Humor	d	장승 숫대	 <p>경기 무갈리 - 장승, p. 115</p>		 <p>d-1 d-2</p>
	e	장승	 <p>장소미상 - 장승, p. 2</p>		 <p>e-1 e-2</p>
	f	장승	 <p>전남 쌍계사 - <a href="http://terms.naver.com">http://terms.naver.com</a></p>		 <p>f-1 f-2</p>
	g	숫대	 <p>전북 대벌리 - 장승, p. 46</p>		 <p>g-1 g-2</p>

디자인 모티프는 장승, 솟대 사진을 추출하여 디자인 전개가 용이하도록 벡터 라인으로 원형을 제작한 후 컨셉에 맞게 모티프를 개발하였다. 장승과 솟대를 각각 이용하거나 함께 조합하여 활용하였다. 모티프 디자인을 정리하면 <표 2>와 같다.

'Pursuit of Essence'는 장승과 솟대가 지닌 본질성 추구의 특성을 표현하고자 본래의 형태감을 중심으로 하였고 그 외의 요소는 생략하여 단순화, 추상화시켰다. 모티프 a-1은 단순화한 장승의 옆모습을 상하 대칭시켜 배치하였고, a-2는 두 개의 장승을 조합하면서 외곽선과 이목구비를 단순화시켰고 앞모습과 옆모습이 동시에 보이는 듯한 추상적인 형태로 변형시켰다. 모티프 b-1은 솟대의 기본 요소를 중심으로 간략히 표현하였고, b-2는 솟대 옆의 장승을 이목구비 특성만 강조하여 단순화시켰다. 모티프 c-1은 새의 형상이 가장 잘 보이는 솟대 하나만 단독 사용하였고, c-2는 새의 형상만 등글게 회전시켜 화합과 소통의 공생적 세계관을 형상화하였다.

'Touch of Humor'의 모티프는 장승이 지닌 친근감에 초점을 맞추어 유머러스한 모습으로 표현하고자 하였고 이목구비를 변형하여 얼굴표정을 강조하였고 부드러운 곡선형으로 표현하였다. 모티프 d-1은 장승과 솟대를 좌우로 흔들리게 왜곡시켜 자유분방하면서 유머러스하게 표현하였고, d-2는 장승을 대칭시키고 그 사이에 솟대를 변형하여 적용시켰다. 모티프 e-1은 모티브 장승을 서로 다정하게 웃는 모습으로 눈매를 강조하였고, e-2는 웃는 입모양을 크게 과장하여 장난스럽게 웃는 모습으로 표현하였다. 모티프 f는 석장승의 얼굴 길이를 좀 더 짧게 하고 입꼬리를 살짝 걷어 올려 귀엽고 친숙하게 표현하였다. 모티프 g는 솟대를 좌우로 대칭되게 조정하고 단순화시켰다.

## 2. 패션문화상품 디자인 개발

디자인 컨셉 별로 패션문화상품을 디자인하였다. 아이템은 패션문화상품으로 가장 대중적이며 손쉽게 접근할 수 있는 티셔츠, 천 가방, 스카프를 중심으로 하였다. 각 아이템의 특성상 모티프의 표현방식에 차이를 두어 티셔츠는 주로 원 포인트로 전개하였고,

가방은 올 오버 형과 원 포인트 전개를 병행하였다. 스카프는 올 오버 형태의 패턴 전개를 주로 하였다.

### 1) Pursuit of Essence

'Pursuit of Essence'는 <표 3>과 같이 장승과 솟대의 본질적 모습을 단순하게 표현하고 화합과 공생의 이미지를 추상화하여 현대적인 감각으로 표현하고자 하였다. 전체적인 색상은 모던한 느낌을 주는 화이트, 그레이, 블랙 등의 뉴트럴 컬러를 주로 사용하였고 민트, 브라운, 레드 컬러를 사용하였다.

디자인 1의 티셔츠는 모티프 a-2의 외곽을 없애고 이목구비 라인에 거친 텍스처 느낌을 부여하여 회화적인 느낌을 주었고 전면에 크게 배치하여 모던하게 연출하였다. 가방은 모티프 a-2에 민트, 브라운의 컬러를 적용하여 올 오버 형으로 전개하였고, 스카프는 중심부에 모티프 a-1, 코너 부분에 a-2를 적용시켰다.

디자인 2의 티셔츠는 모티프 b-1을 전면에 비대칭적으로 확대 적용하여 모던하게 연출하였다. 가방은 모티프 b-2를 적용하여 수직의 공간감과 모던한 형태감이 잘 어우러지게 하였고, 스카프는 변형된 모티프 b-2와 그 실루엣을 오버랩시킨 후 45도 회전하였다. 도안화, 단순화된 모티프와 절제된 컬러배색으로 사물의 본질성 추구라는 장승과 솟대의 특성을 반영하였다.

디자인 3은 모티프 c-2를 모든 아이템에 활용하였다. 티셔츠는 모티프를 가슴부위에 원 포인트로 배치하였고 몸판을 그라데이션 처리하여 변화감을 주었다. 가방은 모티프를 옆면에 배치하여 정면에서 볼 때 좌우 반쪽씩 모티프가 보이도록 하였고, 스카프는 모티프에 레드와 다크 그레이의 배색을 주어 강한 시각효과를 주었다. 새의 형상이 한 데 어우러져 표현된 추상 모티프로 화합과 공생의 이미지를 전달하고자 하였다.

디자인 4의 티셔츠는 모티프 c-1을 원 포인트로 사용하였고 솟대의 후면에 등근 형태의 그라데이션을 넣어 하늘세계를 연결시켜 주는 솟대의 매개체적 특성을 상징적으로 표현하였다. 가방과 스카프는 각기 다른 모양의 세 개의 솟대로 긴 수직적인 라인을 강조하였고 블랙 앤 화이트의 컬러 배색을 사용하였

〈표 3〉 Pursuit of Essence의 패션문화상품 디자인

	디자인 1	디자인 2	디자인 3	디자인 4
티셔츠				
가방				
스카프				

- 저자제작

다. 세로로 높게 뻗은 솟대의 형상을 강조하여 솟대에 내재된 초월적인 세계를 향한 상승의 본질적 욕구를 표현하였다.

## 2) Touch of Humor

‘Touch of Humor’는 〈표 4〉와 같이 장승의 단순하고 소박한 표현을 강조하여 친근감 있게 표현하거나 장승 얼굴의 일부분을 과장하여 위트 있게 표현하였고, 솟대는 장승과 함께하는 서브 모티프로 활용하였다. 전체적인 색상은 화이트, 옐로우, 그린, 스카이 블루, 블루 등 밝고 화사한 컬러를 주로 사용하였다.

디자인 1의 티셔츠는 모티프 d-1을 한쪽 하단에 배치하였고, 장승의 유머러스한 모습이 잘 드러나도록 다른 장식요소는 배제하였다. 가방은 모티프 d-2를 올 오버 형으로 배치하였고, 스카프는 모티프 d-2를 원형으로 배치하며 아기자기한 느낌으로 표현하였다.

디자인 2는 장승 모티프 e-1을 모든 아이템에 활용하였다. 티셔츠는 모티프와 솟대를 사각 도형과 함께 중앙부에 배치하였고 솟대는 도형을 벗어나 위로 길게 배치하여 수직적 높이감을 강조하였다. 가방은 모티프의 얼굴을 위주로 확대 적용하여 장승의 표정

〈표 4〉 Touch of Humor의 패션문화상품 디자인

	디자인 1	디자인 2	디자인 3	디자인 4
티셔츠				
가방				
스카프				

- 저자제작

을 강조하였고, 바닥면은 솟대의 이미지를 은은하게 배경으로 처리하였다. 스카프는 모티프를 축소시켜 사각도형의 각 면에 배치한 후 패턴화시켰다. 장승의 익살스러운 표정과 친근한 포즈로 정서적 친밀감을 워트있게 표현하였다.

디자인 3은 장승 모티프 e-2를 모든 아이템에 활용하였다. 티셔츠는 중앙에 모티프를 배치하고 솟대 모티프 g-1이 사방으로 둘러싼 형상으로 구성하였다. 가방은 모티프를 중앙에 크게 적용하고 장승에 핑크, 옐로우 등의 색상을 적용하여 부드럽게 표현하였다. 스카프는 티셔츠 디자인의 모티프를 활용하여 사각

과 원형 안에 배치시켰다. 부드러운 컬러와 장난스러운 표정이 어우러져 귀엽고 친근한 느낌을 주도록 하였다.

디자인 4는 모든 아이템에 모티프 f-2를 적용하였다. 티셔츠는 앞 가슴 부위에 모티프를 대칭시켜 친근감 있게 표현하였다. 가방은 모티프를 양 옆면을 중심으로 앞뒤로 보이게 배치하였다. 스카프는 모티프를 원형으로 회전시켜 배치한 후 외곽의 실루엣을 여러 색상으로 오버랩 시켜 추상적인 패턴을 만들어 배경으로 사용하였다. 장승을 소박하고 정겨운 모습으로 표현하였고 옐로우, 그린 컬러로 즐겁고 발랄하

게 표현하였다.

## V. 결론

민속신앙은 서민의 종교적 욕구를 반영한 소박한 신앙이며 우리 민족의 가치관과 정서를 전승한 소중한 문화 자산이다. 오랜 역사를 통해 서민의 삶에 체화되어 사고방식과 행동양식에 밀접한 영향을 미치며 우리 민족의 기층문화를 형성하여 왔다.

장승과 솟대는 대표적인 민속신앙의 상징물로 선사시대부터 내려져 오면서 다양한 명칭으로 불렸으며 마을신앙의 대상이었다. 장승은 나무나 돌을 재료로 사람의 머리모양을 새긴 기둥의 형상으로 수호신의 역할과 경계 표시, 이정표의 역할을 하였으며 자유롭고 순박한 표현이 특징적이다. 솟대는 긴 장대 끝에 새를 올린 조형물로 새가 지상과 천상을 연결하는 매개체로 여겨졌으며 장승과 짝을 이루어 세워진 경우가 많았다.

장승과 솟대의 상징성을 정리하면 다음과 같다. 첫째, 장승과 솟대는 마을 신앙의 상징물로 농경사회에서 필수적인 공동체 의식을 고양시키며 인간은 자연을 섬기며 더불어 공존하는 존재임을 보여주어 공생적 세계관을 상징한다. 둘째, 주변에서 쉽게 구할 수 있는 재료를 대상으로 하며 원재료의 특성을 살려 제작되어 사물의 본질성 추구를 상징한다. 셋째, 미술과 종교, 생활이 분화되지 않은 생활 본연의 과정에서 생겨나 투박하고 즉흥적이며 소박한 미적 표현이 특징적이다. 넷째, 장승과 솟대는 신앙의 대상이자 허물이 없는 존재로 서민과 정서적 친밀감을 형성하며 이를 토대로 공감적 해학성을 보여준다.

장승과 솟대의 상징성을 토대로 패션문화상품을 디자인하였다. 첫째, 유기체적 자연관에 의한 '공생적 세계관'과 자연 그대로의 미를 중시한 '사물의 본질성 추구'의 특성에서 'Pursuit of Essence'를 디자인 컨셉으로 도출하였다. 장승은 이목구비와 수염, 모자 등을 단순화, 추상화하여 표현하였고 솟대는 수직적인 이미지를 강조하면서 단순화된 새의 형상을 대칭시키거나 회전, 복사하여 현대적인 느낌을 주었다. 둘째, 장승과 솟대에서 공통적으로 보이는 '소박한

미적 표현'과 정서적 친밀감을 토대로 한 '공감적 해학성'에서 영감을 받아 'Touch of Humor'를 컨셉으로 하였다. 장승의 익살스러운 표정을 과장하여 위트 있게 표현하였고 솟대는 단순화하여 서브 모티프로 전개하였다. 패션문화상품 디자인의 아이টে็ม은 티셔츠, 가방, 스카프로 하였고 각 컨셉 별로 4 가지 스타일의 디자인을 개발하여 총 24점을 제시하였다.

본 연구는 상대적으로 평가 절하되었던 기층문화를 토대로 한 것으로 전통문화를 활용한 디자인 개발에 있어 폭넓은 시각을 부여하였다는 점에서 의의가 있다고 본다. 또한 전통문화 콘텐츠의 다양화를 시도하고 그 고유성과 우수성을 선보일 수 있는 계기가 될 것이다. 패션문화상품은 일상에서 자주 사용되면서 주위에 노출되어 자연스럽게 문화적 가치를 홍보할 수 있는 강점이 있으므로 본 연구에서 개발된 패션문화상품은 전통문화의 가치를 높이는 데 기여할 수 있다고 본다.

## 참고문헌

- 1) 이규태 (2001), *잘돼도 못돼도 다 조상 탓*, 서울: 조선일보사, p. 19.
- 2) 김지영, 오윤정 (2012), 문화유산을 활용한 패션문화상품 디자인: 유네스코 기록 유산 직지를 중심으로, *복식*, 62(7), pp. 133-149.
- 3) 송미정, 박혜원 (2012), 가야 유물을 활용한 패션문화상품 디자인 데이터베이스 구축, *패션비즈니스*, 16(1), pp. 160-179.
- 4) 김혜경, 전희관 (2013), 백제 지역문화기반의 패션문화상품 디자인 개발, *한국의류산업학회지*, 14(6), pp. 898-905.
- 5) 김태곤 (1987), *한국민간신앙연구*, 서울: 집문당, pp. 11-13.
- 6) 최준식 (2005), *한국의 풍속 민간신앙*, 서울: 이화여자대학교 출판부, pp. 15-135.
- 7) *Ibid.*, pp. 78-80.
- 8) 임재해 (1986), *민속문화론*, 서울: 문학과 지성사, p. 153.
- 9) 국립민속박물관 편 (1996), *한국민속문화의 탐구*, 서울: 국립민속박물관, p. 364.
- 10) 김원룡 (1998), *한국미의 탐구*, 서울: 열화당, p. 51.
- 11) 임동권 (1989), *한국민속문화론*, 서울: 집문당, pp. 18-19.
- 12) 임재해 (1986), *op. cit.*, p. 13.
- 13) 이종철 (2009), *한국 민속신앙의 탐구*, 서울: 민속원, p. 273.
- 14) 임재해 (1986), *op. cit.*, p. 81.



- 15) 이두현, 장주근, 이광규 (2004), *한국 민속학 개설*, 서울: 일조각, p. 172.
- 16) 차용준 (1998), *한국인의 전통사상*, 전주: 전주대학교 출판부, p. 282.
- 17) 김두하 (1997), *장승과 벽수*, 서울: 대원사, p. 35.
- 18) 이현숙 (2011), 샤머니즘에서 나타난 장승과 솟대의 조형특성에 관한 연구: 섬유디자인의 조형예술작업 실천, 단국대학교 대학원 박사학위논문, p. 19.
- 19) 이종철 외 (1988), *장승*, 서울: 열화당, p. 160.
- 20) 남궁일 (2001), 캐릭터 디자인 관점에서의 장승에 관한 연구, *시각디자인학연구*, 7, p. 30.
- 21) 이종철 외 (1988), *op. cit.*, p. 107.
- 22) 차용준 (1998), *한국인의 전통사상*, 전주대학교 출판부, p. 284.
- 23) 이종철, *op. cit.*, p. 61.
- 24) 국립민속박물관 편 (1991), *장승 솟대신앙: 흥남지방*, 서울: 국립민속박물관, p. 11.
- 25) 이종철, *op. cit.*, pp. 48-49.
- 26) 남궁일, *op. cit.*, p. 29.
- 27) 이필영 (1990), *솟대*, 서울: 대원사, p. 94.
- 28) 최준식, *op. cit.*, p. 103.
- 29) 이종철, *op. cit.*, p. 70.
- 30) 남영란 (2002), 솟대에 관한 도자조형 연구, 중앙대학교 예술대학원 석사학위논문, p. 28.
- 31) 이필영, *op. cit.*, p. 11.
- 32) 국립민속박물관 편 (1991), *op. cit.*, p. 9.
- 33) 나운섭 (2004), 한국의 샤머니즘에 관한 조형 연구: 장승과 솟대를 중심으로, *장승 신앙 3*, 민속학술자료총서편집부, 서울: 우리마당 터, p. 214.
- 34) 안정일 (2001), 한국 솟대의 조형성을 응용한 의상디자인 연구, 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위 청구논문, p. 39.
- 35) 이필영, *op. cit.*, p. 28.
- 36) *Ibid.*, p. 22.
- 37) 이종철 외, *op. cit.*, pp. 167-168.
- 38) 조옥준 (2001), 장승의 조형성을 응용한 의상디자인 연구: 크랙업 및 묘염 기법을 중심으로, 이화여대 디자인대학원 석사학위논문, pp. 18-23.
- 39) 이정근, 손성주 (2013), 한국장승의 형태에서 보여지는 조형미에 관한 연구: 목장승을 중심으로, *한국디자인문화학회지*, 19(4), pp. 540-543.
- 40) 안정일, *op. cit.*, pp. 45-47.
- 41) 남영란, *op. cit.*, pp. 30-31.
- 42) 이현숙, *op. cit.*, p. 27.
- 43) 이종철, *op. cit.*, p. 46.
- 44) 임재해 (1997), 곳에 나타난 화해정신과 공생적 세계관, *한국민속학*, 29(1), p. 257.
- 45) 이현숙, *op. cit.*, p. 46.
- 46) 정양태 (2004), 장승설화 연구, *장승신앙 3*, 민속학술자료총서편집부, 서울: 우리마당 터, p. 15.
- 47) 국립민속박물관 편 (1994), *장승 솟대 신앙: 전북지방*, 서울: 국립민속박물관, p. 2.
- 48) 김영기 (1998), *한국인의 기질과 성향을 통해 본 한국미의 이해*, 서울: 이화여대출판부, p. 161.
- 49) 김원룡 (1998), *한국미의 탐구*, 서울: 열화당, p. 25.
- 50) 안정일, *op. cit.*, p. 12.
- 51) 권영필 외 (1997), *한국미학시론*, 서울: 고려대학교 한국학연구소, p. 93.
- 52) 고유섭 (1993), *고유섭전집3 : 한국미술사급미학논고*, 서울: 통문관, pp. 16-18.
- 53) 이종철, *op. cit.*, p. 45.
- 54) 천미진 (2010), 장승의 현대적 변용과 활용양상, *남도민속연구*, 21, p. 256.
- 55) 이정근, 손성주, *op. cit.*, p. 542.
- 56) *Ibid.*, p. 541.
- 57) 안정일, *op. cit.*, p. 47.
- 58) 권영필 외, *op. cit.*, p. 89.
- 59) *Ibid.*, pp. 87-88.
- 60) 이종철 외, *op. cit.*, p. 152.