

한국 전통문양 식물문(食物紋)과 젠탱글 아트의 융합연구

윤희선¹, 김기범², 정진현^{3*}

¹동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 박사과정, ²동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 박사수료,
³동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 교수

A Convergence Study on Korean Traditional Plant Patterns and 'Zentangle Art'

Hee-Sun Yoon¹, Ki-Beom Kim², Jean-Hun Chung^{3*}

¹Dept. of Multimedia, Graduate School of Digital Image and Contents, Dongguk University, Doctor's course

²Dept. of Multimedia, Graduate School of Digital Image and Contents, Dongguk University, Ph.D. candidate

³Dept. of Multimedia, Graduate School of Digital Image and Contents, Dongguk University, Professor

요 약 본 연구는 아날로그 연필, 펜 등과 같은 필기구를 사용하여 패턴을 그리는 젠탱글 아트(zentangle art) 제작 과정 중, 디지털 아트의 효과적인 융복합을 통해서 보다 창의적인 젠탱글 아트 작품을 제작하기 위한 방법론과 활용 가능성에 대한 연구이다. 특히 디지털 아트의 제작도구를 활용한 제작 방식과 한국 전통문양의 형태별 분류인 식물문(食物紋)의 상징성(symbol)을 응용하여 전통문양과 젠탱글 아트가 융합된 디자인을 연구하고 기호학의 관점에서 연구 및 분석했으며 그에 따른 새로운 방향성을 제시한다. 향후에는 제작자를 중심으로 젠탱글 아트 작품 제작 시 발생하는 특유의 몰입감과 심리적 현상을 연구할 예정이다. 추후, 지속적인 연구를 통해서 젠탱글 아티스트 및 연구자들에게 콘텐츠 제작의 새로운 확장성과 산업적 가치를 제시할 계획이다.

주제어 : 젠탱글 아트, 디지털 아트, 미술치료, 그래픽 디자인, 순수미술

Abstract This study is a study on the methodology and possibility of making more creative 'Zentangle Art' works through the effective convergence of digital art during the process of 'Zentangle Art' which draws patterns using writing instruments such as analog pencils and pens to be. In particular, we studied the convergence of traditional pattern and 'Zentangle Art' by applying the method of making using digital author 's authoring tool and the pattern symbol of Korean traditional pattern. And It was studied and analyzed in terms of semiotics. In the future, I intend to study the psychological phenomenon and characteristics of the artist during the production of the works. Later, Zentangle artists and researchers will be presenting the continuing direction of content creation and industrial value.

Key Words : Zentangle art, Digital art, Art therapy, Graphic design, Fine art

1. 서론

1.1 연구목적과 범위

본 연구는 미술치료(art therapy)의 새로운 방안으로도 볼 수 있는 젠탱글 아트(zantangle art)의 제작 과정

중, 디지털 아트의 효과적인 융복합을 통해서 보다 창의적인 젠탱글 아트 작품을 제으로 적용 및 분석하였다. 기원적으로 '젠탱글'[3]은 주변 사물의 형태를 규칙 또는 불규칙한 모양의 조합으로 유형화하는 명상의 낙서 행위로 분류할 수 있으며 한국 전통문양과 젠탱글의 이러한 형

*Corresponding Author : Jean-Hun Chung(evengates@gmail.com)

Received January 17, 2019

Accepted April 20, 2019

Revised February 27, 2019

Published April 28, 2019

태 유형(pattern)을 비교해보면 롤랑 바르트의 기호학적 해석으로 작하기 위한 방법론과 활용 가능성에 대한 연구이다. 특히 디지털 아트 제작도구를 활용한 제작 방식과 한국 전통문양의 형태별 분류인 식물문의 상징성(symbol)을 응용하여 전통문양과 젠탱글 아트가 융합된 디자인을 연구하고 젠탱글 아트[1]의 새로운 방향성을 제시하는 것이 목적이다. 이를 바탕으로 한국 전통문양의 형태와 젠탱글 아트[2]의 제작 방식을 융합하여 완성된 결과물이 조형적인 완성도와 상품으로써의 가치에 미치는 영향에 대한 제작 실험도 진행하였다. 연구결과와 관련하여, 응용된 전통문양의 식물문(食物紋) 상징성 부분을 기호학의 관점에서도 살펴볼 필요가 있기 때문에 롤랑바르트와 소쉬르의 기호학적 해석 개념을 지표로 삼아 본 연구와 연계하고 기표, 기의, 신화적 의미 적용과정을 단계적분석 가능한 유사성을 발견할 수 있다. 추가적으로 제작 결과물에 전통적인 오방색을 적용하여, 보다 한국적인 조형미를 부각하고 융합적인 젠탱글[4] 아트로 새롭게 완성하였다. 향후에는 작가(연구자)를 중심으로 젠탱글 아트 작품 제작 시 발생하는 특유의 몰입감과 심리적 효과를 연구할 예정이다.

1.2 연구 방법

“Zentangle Art를 활용한 디지털 융합 콘텐츠 연구” 논문을 참고하여 “젠탱글”의 개념적 정의와 특성을 살펴보고, 본 연구자의 창작물 Fig. 1과 같이 젠탱글 아트의 다양한 결과물에서 살펴볼 수 있는 형태의 특성과 이에 관련된 한국 전통문양의 유사성을 기준으로 실험에 적합한 전통문양 소재를 선별하고 연구하였다. 구체적으로는 한국 전통문양의 이론적 배경과 분류 및 형태별 특징을 살펴보고 그중, 본 연구와 적합한 소재로써 전통문양 식물문을 중심으로 특성과 형태, 상징성을 분석하였으며 젠탱글[5] 아트의 제작 방식을 적용하여 형태적, 상징적 융합과정을 순차적으로 진행하였다. 상징성의 분석과 의미적용을 위한 방법으로는 롤랑 바르트의 기호학적 해석을 접목하였고 이를 통해서 결과물의 (기호학적)의의를 도출하였으며 젠탱글[6] 아트를 활용한 새로운 조형을 완성하였다.



Fig. 1. Zentangle Art Drawing

2. 이론적 배경

2.1 젠탱글의 개념적 정의와 특성

‘젠탱글(zentangle)’[7]이란? 선(zen)이 복잡하게 얽혀(tangle)있는 모양과 형태를 일컫는 합성어이다. 단순하고 반복적인 패턴을 그려 아름다운 이미지를 만드는 작업으로 ‘명상의 낙서, 치유의 낙서’라고도 불린다. 따라서 심리학, 교육학, 정신분석학 등 여러 분야의 전문가들도 젠탱글의 명상 효과와 특징에 대해서 다방면으로 연구가 진행 중일 것이라 예상된다. 이와 관련하여 해당 연구자들은 젠탱글의 제작 과정을 통해서 트라우마나 슬픔을 이길 수 있으며, 자신감을 회복하거나 적극적인 자기표현을 위한 효과적인 방안이 될 수 있음을 시사했다. 심리학에서 ‘마음챙김 명상(Mindfulness meditation)’[8]에 대한 의학적 연구는 ‘마음챙김’이 슬픔, 스트레스, 만성적 통증, 질병, 우울함 등을 극복할 수 있도록 돕고 전반적인 심신의 상태를 향상시킨다고 주장한다[16].

2.2 한국 전통문양





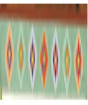





한국 전통문양[9]은 이상적인 삶에 대한 현실적 기원을 의탁하는 일종의 주술적 대상의 성격을 강하게 지니고 있다고 볼 수 있다. 즉, 우리 전통 문양[10]은 우리 민족의 집단적인 가치 감정이 통념에 의해 고정되고 표상된 제2의 자연, 또는 상징적 기호에 의해서 표현된 미술이라 할 수 있다. 또한 문양은 생활 미술의 한 부분으로

자리하고 있지만 단순히 감상의 대상으로만 존재하는 것이 아니라 인간의 욕망과 기원을 담은 주술적 대상으로서, 또는 그런 정서를 표현하고 전달하는 매개체 구실을 하고 있는 상징적 조형이다. 색상 역시 시각적인 직관적 요소 외에 복합적이고 주술적인 의미를 담아 오방색으로 표현한다. 이처럼 한국 전통[11]문양은 의식의 반영이고 정신활동의 소산임과 동시에 창조적, 미적 활동의 결과라고 할 수 있다.

2.2.1 한국전통문양의 분류

한국 전통[12]문양의 분류는 시대별 문양의 특징과 형태적 특징으로 나누어지는데 본 연구는 형태적 특징으로 한국 전통문양을 분류하여 조사하고 내용을 정리하였으며 연구에 접목할 상징성(symbol)의 소재로써 식물문을 선정하였다. 식물문은 한국 전통문양의 8가지 형태적 분류중 하나이며 한국 전통문양의 형태적 분류와 특징은 Table 1과 같다.

Table 1. Classification of Korean traditional patterns

division	relics	pattern	Explanation
Character			Figure of person
Animal			Form of animal
Plant			Form of plant
Artificial Glyph			Form of artifact
Natural product			Natural form

Complex Glyph			Various forms
Letter pattern			Type of character

2.2.2 한국전통문양의 오방색

오방색이란(Fig. 2 참고), 오행의 각 기운과 직결된 청(靑), 적(赤), 황(黃), 백(白), 흑(黑)의 다섯 가지 기본색. 음양오행설(陰陽五行說)에서 풀어낸 다섯 가지 순수하고 섞음이 없는 기본색을 오방색(正色, 定色, 五方色)이라 불렀으며 오색(五色), 오채(五彩)라고 하였다. 청은 동방, 적은 남방, 황은 중앙, 백은 서방, 흑은 북방으로 오방이 주된 골격을 이루며 양(陽)의 색이다[13].

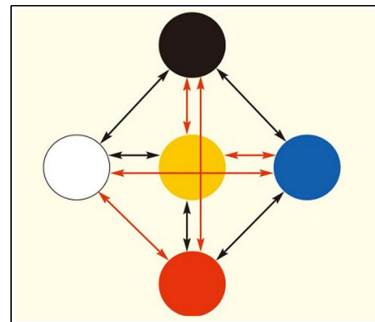


Fig. 2. Five colors

2.3 롤랑바르트의 기호학

(바르트의)기호학에서는 우리가 당연시 여기는 일상 언어, 의사소통 태도나 행위, 심지어 하찮은 사물들에 이르기까지 그 모든 것들은 숨은 메시지를 담고 있다고 주장한다. 온갖 일상적 현상의 표면에 나타난 ‘기호(signs)’는 그 나름대로 목적인 바의 메시지를 전달한다. 바르트의 언어에 따르면 이른바 ‘신화(myth)’를 내포하고 있게 마련이며, 그는 일생을 바쳐 현대 일상 문화 속의 신화를 지적하고 분석하는 ‘탈신화(demystify)’ 작업에 헌신했다. 고대의 어원에 의하면 이미지(image)라는 말은 이미 타리(imitari:모방하다)의 어원에서 나온 말임을 알 수 있다. 여기에서 우리는 이미지의 기호학에서 제기되는 중













요한 문제에 봉착하게 된다. 이미지는 다시 보여주는 것(re-presentation), 즉 재현이다. 우리는 관념적인 것은 체험된 것과는 상반관계에 있다는 것을 알고 있다. 따라서 유사는 그 양쪽에서 빈궁한 의미로 느끼고 있다. 언어기호는 시니피앙과 시니피에로 이루어져 있다. 기호 표현(signifier:시니피앙, 기표), 기호 내용(signified:시니피에, 기의)에 의하면 (언어)기호(언어는 상징 기호에 속한다)는 시니피앙과 시니피에로 이루어져 있다.

3. 연구 내용

3.1 연구대상 및 방법

우선 한국 전통문양과 젠탱글 아트의 융합과 관련하여 연구의 방향성을 설정하였다. 선행연구자료 Table 2를 살펴보면 한국 전통문양 원천 유물의 문양과 상징성, 그리고 파생된 디자인이 유형화된(pattern) 상품에서 유사성과 조형적 응용과정을 쉽게 확인할 수 있었다.
















Table 2. Product fusion with traditional pattern

relics	pattern	Product utilization
		
		
		
		

위와 같은 선행연구의 비교 분석 방식을 참고하여 한국 전통문양과 젠탱글 아트의 융합 디자인 연구를 진행하였다. 첫 번째는 젠탱글 아트에 접목할 한국 전통문양의 상징성 소재로 식물문 Table 1을 선택하였으며 그중에서도 원천유물명 ‘남한행궁 한남루 현판’의 문양을 분

석하여 젠탱글 아트의 유형화된 형태로 디자인하고 전통문양의 의미와 상징성이 결합된 융합콘텐츠를 제작하였다. Table 3은 젠탱글 아트의 제작 방식Fig. 1으로 한국 전통문양의 상징을 15가지로 분류하여 새롭게 재현한 형태이다. 젠탱글 아트의 형태로 표현되었고 전통문양의 핵심적인 상징성은 그대로 유지되었다고 생각된다.

Table 3. Organize Zentangle pattern elements

1. A net	2. Shaking	3. Mesh	4. Spread	5. Geometry
				
6. Ice	7. Tranquility	8. Rice field	9. Time of the Round	10. Grain flower
				
11. Flower Song	12. Various	13. Harmony	14. Expansion	15. Heaviness
				

여기에 조금 더 풍부한 시각적 표현과 문양의 의미적(주술적) 상징성을 부각시키기 위한 방법으로 전통적인 오방색을 적용하고 젠탱글 아트의 유형화(pattern)를 통해서 다양한 콘텐츠 제작을 위한 독립적인 형태를 도출하였다. 원천유물명 ‘남한행궁 한남루 현판’을 바탕으로 제작된 젠탱글 아트 창작품 Fig. 3에 적용된 15가지 유형요소(pattern)들을 기호학의 관점에서 살펴보면 롤랑 바르트의 해석을 중심으로 기표, 기의, 신화적 의미과정으로 분류할 수 있다.

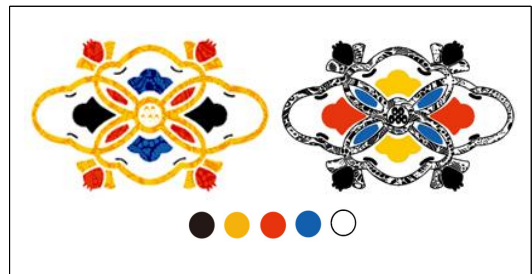



Fig. 3. Designing a symbol pattern(RGB color : #000000,#F5B20C,#E7340C,#125FAD,#FFF FFF)

Table 4는 한국 전통문양 식물문의 상징성과 융합된 젠탱글 아트의 결과물을 기호학적 기표와 기의, 신화적 의미로 분석하고 분류한 표이다.

Table 4. Roland Barthes Semiotics analysis

Plant pattern design	
signifier	plant ,Korean Tradition
signified	
Mythical meaning	Korean traditional pattern

기표와 기의는[14] 소쉬르가 정의한 기호의 근본을 이루는 두 성분이다. 기표는 기호의 지각 가능하고 전달 가능한 물질적 부분이다. 그것은 소리일 수도 있고, 표기일 수도 있고, 한 단어를 이루는 표기의 집합일 수도 있다. 나아가 롤랑 바르트[15]의 기호학적[16] 해석은 신화적 의미작용[17] 과정을 내포하고 있다(Fig. 4참고).

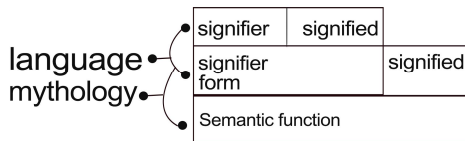


Fig. 4. Roland Barthes Mythical meaning

결과적으로 본 연구에 기호학적 해석을 적용해보면 한국 전통문양의 확장된, 또는 융합된 콘텐츠로써 귀결되는 본 연구자의 젠탱글 아트 결과물 Fig. 3은 의미적으로 전통문양이 담고 있는 원초적이고 함축된 상징성(symbol)과 ‘젠탱글 아트’측면에서 보이는 유형화된 형태적 특징(pattern), ‘젠탱글’의 기원적 의미(치유와 명상)에서 고려해볼 수 있는 ‘작가(연구자)의 제작 과정 경험(심리학적 접근)’을 포함하고 있는데, 이를 종합해보면 신화적 의미작용은 경험적 치유를 목적으로 하는 미술치료(art therapy)의 축으로도 생각해 볼 수 있다.

4. 결론

뉴미디어의 급격한 발전과 함께 디지털 기술을 활용

한 다양한 융합 아트들이 생겨나고 전문 기술과 지식을 갖추고 있지 않더라도 뉴미디어 기술 활용이 가능하도록 제작 진입 장벽이 낮아지고 있으며, 우리가 기존에 생각해보지 못한 분야에서도 이러한 기술들이 활용되어 예술의 폭을 더욱 넓히고 있다. 본 논문은 위와 같은 취지를 포함한 몇 가지 시도를 통해서 기존의 아날로그 방식으로 제작되던 젠탱글 아트에 디지털 그래픽 기술을 활용하고 한국 전통문양 형태별 분류인 식물문(食物紋)과 젠탱글 아트를 의미적 형태적으로 융합한 디자인을 연구하였으며, 기호학의 관점에서는 ‘기표’와 ‘기의’, ‘신화적 의미작용’을 중심으로 전통 식물문의 상징성과 젠탱글 아트의 제작 프로세스의 디자인[18] 융합에 대해서 구체적으로 연구하였다. Fig. 3, Table 4 참고. 추가적으로 심층적인 심리학적 접근도 진행하고자 했으나 작가(연구자)의 젠탱글 아트 제작 과정 경험에서 발생하는 복잡한 현상들은 보다 객관적인 지표를 필요로 하기 때문에 향후에는 작가를 중심으로 젠탱글 아트 작품 제작 시 발생하는 특유의 몰입감과 심리적 효과를 연구할 예정이다. 보다 한국적인 융합 콘텐츠[19] 발굴의 측면에서 생각해볼 때, 연구과정에서 도출된 디자인 결과물을 발단으로 추가적인 연구개발과 디지털 아트웍의 효율적인 생산성이 더해진다면 상품으로서의 효율적인 가치 창출과 융합 콘텐츠로서의 확장성을 기대할 수 있을 것이라 여겨진다. 추후, 젠탱글 아티스트 및 연구자들이 창의적인 콘텐츠 제작의 방향성을 설정하고 한국의 전통문양을 응용한 새로운 콘텐츠 발굴이 필요할 때 미약하나마 가치 있는 자료가 되길 바란다.

REFERENCES

- [1] Y. K. Lim & J. W. Park. (2018). Study on development of overlapping Zentangle art authoring tool. *Korea Science & Art Forum*, 35, 401-410.
- [2] H. S. Yoon. (2017) *Study on digital nconvergence contents using Zentangle Art*. Master Thesis, Dongguk University, Seoul.
- [3] R. Krahula. (2016). *One zentangle a day: a 6-week course in creative drawing for relaxation, inspiration, and fun*, Seoul : artzen.
- [4] Y. S. Gim. (2013). *Zentangle untangled inspiration and prompts for meditative drawing*, Seoul : Human comedy.
- [5] *zentangle.*, (Online). <https://zentangle.com/>

- [6] Y. Sonya & L. Cris. (2015). *Pattern play : a Zentangle creativity booster*, Seoul : Beads and beads.
- [7] Tree Wiki. (2018). *zentangle*. Tree Wiki.(Online) <https://namu.wiki/w/%EC%A0%A0%ED%83%B1%EA%B8%80>
- [8] J. S. Bak. (2014). *mindfulness meditation*. Naver Knowledge Encyclopedia.(Online).<https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2094121&cid=41991&categoryId=41991>
- [9] *Characteristics of Korean traditional patterns*. Cultural portal.(Online) <http://www.culture.go.kr/tradition/pattern.do?type=B>
- [10] *Korean traditional patterns*. cultural portals. (Online) <http://www.culture.go.kr/tradition/pattern.do?type=C01>
- [11] O. K. Seo. (2014). Analysis of Evaluation for Korean Traditional Patterns Applied with Scarf Design Proposals, *Brand Design Association of Korea*, 30(12), 29-38.
- [12] G. M. Kim, G. G. Kim, J. C. Jo & H. S. Im. (2018). Constructing for Korean Traditional culture Corpus and Development of Named Entity Recognition Model using Bi-LSTM-CNN-CRFs. *Korea Convergence Society*, 9(12), 47-52.
- [13] Y. S. Bak. (2007). *Five colors*. Naver Knowledge Encyclopedia.(Online) <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=270369&cid=42641&categoryId=42641>
- [14] I. H. Gu. (2006). *signifier and signified*. Naver Knowledge Encyclopedia.(Online) <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=939174&cid=47319&categoryId=47319>
- [15] J. C. Jung. *Roland Barthes*, Naver Knowledge Knowledge.(Online) <https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=1691664&cid=42219&categoryId=42221>
- [16] T. H. Kim. (2003). *Study on meaning analysis of graphic designs through semiotical methodology : based on semiology and mythology of Roland Barthes*. Master Thesis. konkuk University, Seoul.
- [17] R. Barthes. (2016). *Mythological Meaning in Paris Machi*. (Online) <https://blog.naver.com/apple488/220858995657>
- [18] J. Y. OH, J. I. Ma, M. S. Kyu, W. S. Gim & J. Y. Lee. (2018). A Study on UI/UX design of mobile application of Mindfulness. *Korea Convergence Society*, 9(11), 179-192.
- [19] S. B. Im & M. G. Jo. (2018). Implementation of Traveling Contents for Elderly Patients using Virtual Reality and Photon Network. *Convergence Society For SMB*, 8(6), 123-128.

윤 희 선(Yoon, Hee Sun)

[정회원]

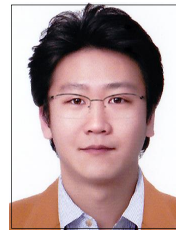


과정

- 2015년 8월 : 서강대학교 게임교육원 미디어공학전공(B.E.)
- 2017년 8월 : 동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과(M.Des.)
- 2017년 9월 ~ 현재 : 동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 박사
- 2018년 3월 : 한국영상대학교, 서강대학교 METC 외래교수
- 관심분야 : VR, Contents Design, 3D Computer Graphic, Broadcast Graphic Design, Zentangle art
- E-Mail : yhs126@naver.com

김 기 범(Kim, Ki Beom)

[정회원]



- 2005년 2월 : 경희사이버대학교 멀티미디어디자인학과(B.F.A.)
- 2007년 2월 : 동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과(M.Des.)
- 2009년 2월 : 동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 박사수료
- 2011년 11월 ~ 현재 : 마이클비주얼임프레이션 대표
- 관심분야 : VR, Computer Arts, 3D Graphic, Digital illustration, VFX, Service Design
- E-Mail : neomicky@naver.com

정 진 현(Chung, Jean Hun)

[정회원]



- 1992년 2월 : 홍익대학교 미술대학 시각디자인학과(BFA)
- 1999년 11월 : 미국 Academy of Art University Computer Arts(MFA)
- 2001년 3월 ~ 현재 : 동국대학교 영상대학원 멀티미디어학과 교수
- 관심분야 : VR, Contents Design, 입체영상, Computer Animation, Visual Effects 등.
- E-Mail : evengates@gmail.com