

패션비즈니스 제23권 2호

ISSN 1229-3350(Print)
ISSN 2288-1867(Online)

J. fash. bus. Vol. 23,
No. 2:18-33, May. 2019
[https://doi.org/
10.12940/jfb.2019.23.2.18](https://doi.org/10.12940/jfb.2019.23.2.18)

Corresponding author

Jiyoung Kim
Tel : +82-43-261-2783
Fax : +82-43-274-2792
E-mail : coco7@cbnu.ac.kr

사령수(四靈獸) 민화의 도상해석학적 분석에 의한 패션문화상품 디자인 개발

김지영[†]

충북대학교 패션디자인정보학과

Development of Fashion Cultural Product Design Based on the Iconological Analysis of Four Auspicious Animals in Korean Folk Painting

Ji Young Kim[†]

Dept. of Fashion Design Information, Chungbuk National University, Korea

Keywords

folk painting,
iconological analysis,
four auspicious animals,
fashion cultural product design
민화, 도상해석학적 분석,
사령수, 패션문화상품 디자인

Abstract

The purpose of this study is to develop fashion cultural products that contain an example of cultural symbolism, which is based on the results of iconological analysis seen on imaginary animals. The method of research was to derive design ideas through a verbal association method, using the technique of mind map as based on the iconological analysis results. In the scarf design, four auspicious animals were used as the main motifs, and the background elements that appeared with each folk painting were used as sub-motifs for each of the four animals. In this case, the Yong was expressed with an image of clouds and flames as sub-motifs, and was strongly represented by the presence of a contrast color combination. In what follows, the Bonghwang was used with the sun and feathers in a stable structure due to its four-way arrangement, and was expressed with its soft light tone. The Shingoo was used with blue and khaki colors of dull and deep tone, and the image of aquatic plants and lotus were used. Finally, with the Kirin was represented by a symmetrical structure as characterized with a dull toned color and square border that provides a sense of stability. The clutch bags were as generally expressed using simple animal motifs, and were composed of a uniform motif and color. The design process used the Illustrator CS6 to perform motifs design. In the end, the process finally developed the actual product of eight scarves and four clutch handbags.

이 논문은 2016년 대한민국 교육부와
한국연구재단의 지원을 받아 수행된 연
구임 (NRF-2016S1A5A2A01023562)

I. 서론

경계를 허무는 지식의 통섭과 창조적 사고가 화두로 떠오르면서 디자인과 테크놀로지, 디자인과 인문학 등의 융합적 접근이 활발히 시도되고 있다. 스티브 잡스가 애플의 정체성을 인문학과 기술의 접목이라고 언급하였듯이 디자인에 있어 인문학적 성찰은 디자인의 창조적 표현과 심도 있는 접근을 가능하게 하는 중요한 요소가 되고 있다.

요즘에 들어 디자인에서 창조적 사고를 구현하는 방법으로 문화에 주목하는 움직임이 커지고 있다. 문화는 통시적 관점에서나 공시적 관점에서나 삶의 양식의 소산으로 공통의 관심사나 취향을 반영한다. 특히 전통문화에는 공동체의 염원과 미의식이 녹아있기 때문에 디자인 창작의 중요한 근원이 된다.

예부터 우리의 민화에서는 장수, 벽사, 출세 등 삶에 대한 염원이 투영된 동물 그림을 손쉽게 발견할 수 있다. 용, 봉황, 신구, 기린은 사령수(四靈獸)라 불리며 귀하게 여겨졌는데, 이 네 마리 동물은 길상의 의미가 있는 상상 속의 동물로 고대 중국을 포함한 동양문화권에서 신령한 존재로 여겨졌으며 우리나라에서도 역시 상서롭게 여겨졌다 (Yun, 2010).

인간의 선망과 외경, 두려움이 투사되어 만들어진 상상 동물에 대한 인문학적, 문화적 함의를 파악하는데 있어 도상학적 접근이 유용하다. 도상학은 작품의 의미를 연구하는 미술사의 한 분야로 도상의 모티브에 대한 중요한 정보를 제공한다. 특히 에르빈 파노프스키(Ervin Panofsky)의 도상해석학은 인문학적 관점에서 예술작품의 의미를 접근하여 예술의 주제와 형식을 유기적 관계에서 규명할 수 있게 하였고, 이를 통하여 민화의 표현적 의미를 재조명하고 디자인에 응용할 수 있는 가능성을 열어주었다.

지금까지 민화를 토대로 이루어진 선행연구들을 살펴보면 민화를 활용한 텍스타일 디자인 연구(Choo & Oh, 2002; Song, 2013; Heo & Choi, 2017)나 문화상품, 혹은 패션제품 개발(Jang, 2012; Kim, Lee, Cha & Kim, 2014; Choi, 2014) 등이 이루어졌으나 민화의 외형적인 이미지를 중심으로 디자인을 개발한 것이 대부분이었고, 민화에 대한 도상학적 분석을 통해 인문학적으로 접근하고 이를 토대로 디자인을 개발한 사례는 없었다.

본 연구는 사령수에 대한 도상해석학적 분석 (Kim, 2017)에 대한 후속연구로 사령수 민화의 도상해석학적 분석 내용을 토대로 문화적 함의가 내포된 패션문화상품을 개발하는 것을 목적으로 한다. 본 연구는 도상해석학적 분석을 토대로

한 디자인 개발을 통하여 창의력이 중요시 되는 디지털 융합시대에 인문학을 통한 창의적 발상의 사례가 될 수 있으며 전통문화를 매개로 한 디자인 개발 시 활용 가능한 자료가 될 수 있을 것이다.

도상해석학적 분석 내용은 추상적인 개념과 언어로 표현되기 때문에 분석내용을 토대로 디자인 아이디어를 끌어내기 위하여 언어적 자유연상법을 활용하였다. 언어적 자유연상법은 아이디어 발상의 전반적 과정에서 언어적 매개체를 통해 아이디어를 끌어내므로 문제 요약이 수월하고 다양한 조합과 설득체계의 합리성을 지니고 있기 때문에 (Cho, 2012) 도상해석학적 분석 내용을 디자인으로 시각화하는데 있어 적합하다고 판단했기 때문이다.

연구방법으로는 선행연구에서 도상해석학적 분석에서 활용된 총 16점의 민화 중 민화전문가 2인과 패션문화상품 디자이너 1인의 검토를 받아 디자인 개발에 활용할 용, 봉, 신구, 기린 각 1점씩 민화를 선정하였고, 도상해석학적 분석 내용을 토대로 언어적 자유연상법의 하나인 마인드맵을 활용하여 디자인 아이디어를 도출하였다. 마인드 맵 작성 프로그램인 코글(<https://coggle.it/>)을 사용하여 작성하였고, 도상해석학적 분석 내용에서 디자인 아이디어를 끌어내는 과정에서는 색과 형태의 연상 및 IRI의 색채 이미지 스케일 등을 활용하였다. 디자인 과정은 일러스트레이터 CS6를 활용하여 각 동물별로 모티브를 개발한 후 스카프와 클리처를 각각 4점씩 디자인한 후 3 스타일로 컬러웨이를 하여 총 24 점을 디자인하였다. 개발된 디자인 중 DTP(Digital Textile Printing)를 활용하여 실물제작을 실시하여 스카프 총 8점, 클리처 총 4점의 패션문화상품을 최종적으로 개발하였다.

II. 이론적 배경

1. 파노프스키의 도상해석학과 사령수의 함의

사령수(四靈獸)란 ‘네 마리 신령스러운 짐승’으로 중국의 예기(禮記)에 기록된 이래 이 세상 동물들의 우두머리로 귀하게 여겨진 상상의 동물을 말한다. 구체적으로 용, 봉황, 신구, 기린이 해당되는데, 용은 비늘을 지닌 린충(鱗蟲), 봉황은 날개를 가진 우충(羽蟲)의, 신구는 딱딱한 껍질을 가진 갑충(甲蟲)의, 기린은 몸에 털이 나 있는 모충(毛蟲)의 우두머리로 여겨졌다 (Gusano, 1997/2001).

파노프스키의 도상해석학에 의한 사령수의 함의내용은 본 연구를 위한 이론적 토대로 이루어진 연구자의 선행연구 (Kim, 2017)의 내용을 정리한 것이다.

1) 파노프스키의 도상해석학

도상해석학은 예술작품에 표현된 상징이나 교리를 파악하는 것이 목적이다. 파노프스키는 도상이 어떻게 집단적 무의식에서 표현되는지를 보여줌으로써 예술적 사실의 결실에 숨어 있는 공통의 욕구가 무엇인지 추론할 수 있게 하였다 (Lim, 2012). 파노프스키의 도상해석학은 크게 3단계로 구성되어 있는데, 이 세 단계는 유기적으로 연계되어 있어 각각의 단계를 거쳐서 최종해석을 하게 된다 (Yoo, 2014).

첫 번째는 전 도상학적 기술(pre-iconographical description)의 단계로 작품의 사실의 의미와 표현의 의미를 파악하여 일차적 주제를 파악하고 작품의 형식을 인지하게 된다. 사실의 의미를 알아내는 것은 작품의 색과 선, 형태 등이 서로 조합하여 무엇을 나타내는지를 파악하는 것이고, 이러한 사실의 의미를 통해 표현하고자 하는 일차적인 의미가 무엇인지 파악하게 된다 (Hyun, 2013). 즉, 형태분석을 통하여 형식이 내포하고 있는 표면적인 내용과 의미를 파악하고 각 형태들이 어떤 의미를 나타내는지를 밝히는 과정이다 (Panofsky, 1972).

두 번째 단계는 좁은 의미의 도상학적 분석단계(iconographical analysis)로 일반적인 도상학의 범주에 속하며 이차적, 관습적 주제를 찾는 단계이다. 이차적, 관습적 의미가 실리는 대상이 바로 모티브이며, 모티브는 이미지의 단위가 된다. 즉, 관습적 의미가 내포된 모티브들의 조합이 이미지이며, 이렇게 인식된 이미지들의 결합을 파노프스키는 알레고리라고 정의하였다 (Yoo, 2014). 이 단계는 작품의 상징과 알레고리를 알아내는 과정으로 이전 단계에서 파악된 예술적 모티브를 테마와 연결시켜 특정한 관념이 어떻게 대상을 통해 표현되는가를 파악하는 것이다 (Kim, Kim, & Jang, 2010). 여기서 이차적, 관습적 주제는 이미지나 알레고리를 통해 전달되는 특수한 개념에 해당되며 이에 대해 기술하는 단계가 바로 도상학적 분석단계이다. 이를 위해서는 특정 문화의 고유한 관습이나 문화적 전통을 알고 있어야 하며 해석자의 문헌적 지식이 필요하다.

세 번째는 마지막 단계로 인문학적 시각에서 작품의 본질적인 의미를 도출하는 도상해석학적 해석 단계(iconographical interpretation)로 작품의 사회적, 종교적, 철학적 배경에 대한 이해를 토대로 어떤 주제가 작품화되면서 드러내는 다양한 관점의 이면에 숨어 있는 기본적인 원리들을 밝혀내는 단계이다 (Panofsky, 1972). 앞서 언급된 형태나 모티브, 알레고리들을 어떤 숨은 원칙을 드러내는 요소로 파악하게 되면, 이 요소들을 통해 한 작품이 지닌 상징의 가치를 파악할 수 있는 종합적인 해석의 문이 열리게 된다

(Yoo, 2014). 이 때 직관이나 경험에 의한 오류를 피하기 위해서는 문화적 징후나 일반적인 상징이 역사를 통해 검증되어야 하며, 이를 통해 상징가치를 찾아내고 종합적 직관에 의해 최종 해석이 이루어지는 마지막 단계라 할 수 있다 (Kim et al., 2010).

2) 도상해석학에 의한 사령수의 함의

파노프스키의 도상해석학을 적용하여 사령수의 함의를 살펴본 연구자의 선행연구 (Kim, 2017)를 요약하면 다음과 같다.

용은 전도상학적 단계에서 보면 들짐승, 물짐승, 날짐승이 한데 섞인 형태로 여러 동물에서 강력한 부분을 모아 놓은 형상이다 (Yun, 1997). 민화에서 용은 여의주와 함께 나타나며 불꽃이나 구름에 덮인 모습으로 표현되는 경우가 많다. 도상학적으로 보면 용은 육지와 바다, 하늘 모두에서 생활할 수 있는 유일한 사령이자 가장 강력한 힘의 존재로 '권력과 왕권'을 상징하고, 사령수 중 유일하게 '변신의 능력'이 있는 존재이며, 생명의 원천이자 두려움을 주는 대상인 바다를 관장하였기 때문에 '송배의 수신'을 상징한다. 도상해석학적으로 보면, 인간의 일상을 지배하면서도 인간의 범주를 넘어서는 '초월적 힘에 대한 숭앙'을 의미한다 (Kim, 2017).

새들의 우두머리인 봉황은 새의 모습에 짐승과 물고기 복잡된 모습으로 (J. Kim, 2009) 민화에서는 암수가 한 쌍으로 그려지며 공작새와 비슷한 모습으로 꼬리가 길게 표현된 경우가 많으며, 상서로운 느낌을 주는 태양이나 영지 등이 같이 나타나기도 한다 (Heo, 2006). 도상학적으로 봉황은 '군왕'을 상징하고, 태양과 함께 나타나 '태양송배' 사상을 상징한다. 또한 '고결 · 청렴의 표상'으로 고결한 군자와 같은 새이다. 도상해석학적으로 보면, 봉황은 하늘과 인간세계를 잇는 천명의 전달자이자 실행자이며 영혼 승천의 사자(使者)로 '하늘 위의 영매(靈媒)'라 할 수 있다 (Kim, 2017).

신구는 사령수 중에서 유일하게 실제 존재하는 거북을 토대로 상상의 요소가 더해진 존재로 거북의 모습을 토대로 하여 딱딱한 등껍질과 네 개의 다리를 지닌 갑충(甲蟲)의 모습이다. 민화에서 신구는 벽사귀면상(辟邪鬼面像)이거나 용의 얼굴을 하거나 혹은 입에서 상서로운 기운을 내 품고 있는 모습도 보인다. 도상학적으로 볼 때 '미래의 예언자'를 상징하고, '장수 · 불사의 존재'로 '신의 뜻을 전하는 사자(使者)'이자 하늘의 뜻을 전하는 상서로운 동물로 볼 수 있다. 도상해석학적으로 보면, 신구는 땅과 하늘, 우주의 형상을 보여주며 음양의 조화를 토대로 하늘과 인간이 서로 소

통하고 감화되는 모습을 보여주기 때문에 '유기체적 세계관의 현현(顯現)'이라 할 수 있다 (Kim, 2017).

기린은 털이 나 있고 하나의 뿔과 꼬리가 있는 네 발 달린 짐승으로, 많은 경우 민화에서는 말의 몸체에 용의 얼굴을 한 모습으로 표현된다. 도상학적으로 볼 때 '상서로운 인수(仁獸)'로 뿔이 있지만 뿔로 공격하지 않는 자애로운 동물로 그려지고, 재능이 뛰어난 '걸출한 인재'를 상징한다 (Kim, 2017). 또한 '하늘과 땅을 연결하는 매개체'의 역할로 천상과 현실을 이어주는 존재로 그려진다. 도상해석학적으로 분석하면 기린은 개인의 욕망을 통제하고 보편타당한 예를 따르자 하는 '유교적 이데올로기의 표현'이라 볼 수 있으며 (Kim, 2017), 인간을 인간답게 만드는 동력이라 할 수 있다.

2. 디자인 아이디어 발상과 언어적 외현화

디자인 프로세스는 문제를 해결하기 위해 창의적인 해결책을 찾는 일련의 과정이라 할 수 있다. 디자인 프로세스는 리서치(research), 분석(analysis), 종합(synthesis), 평가(evaluation)의 과정으로 이루어지는데, 이 중에서도 아이디어 발상이 이루어지는 종합의 단계는 창조적인 사고의 전개로 잠정적인 해결안이 탐색되는 단계이므로 디자인 프로세스에 있어 가장 핵심적인 과정이라 할 수 있다 (Han & Kim, 2016). 종합의 단계에서 많은 아이디어를 끌어내야 디자인의 결과가 좋게 나올 수 있다.

창의적인 아이디어를 가능케 하는 인간의 뇌는 처리할 수 있는 정보량에 한계가 있기 때문에 여러 개의 청크(chunk)로 쪼개어 한 번에 처리할 수 있는 정보량을 줄인다 (Choi & Nah, 2017). 동시에 처리 가능한 정보의 양이 제한되어 있는 단기 기억을 보완해야만 디자인에 있어 최대한의 아이디어를 끌어낼 수 있다. 뇌의 사고방식에 대한 이해를 토대로 보면, 디자인 과정에서 외현화(externalization)는 아이디어 발상에 매우 유용하다.

디자인에서 외현화란 마음속의 생각이나 아이디어를 밖으로 표출하여 외적으로 드러내는 것을 말하는데, 아이디어 발상을 활성화하기 위한 언어적 외현화의 방법에는 키워드 도출, 발화, 발표, 기록 등이 있다 (Choi & Nah, 2017). 언어 중심의 발상은 키워드 도출과 조직화를 통해 체계적으로 아이디어를 찾게 하고 아이디어의 폭을 깊고 넓게 할 수 있다 (Paek & Kim, 2006). 또한 어휘 확장을 통한 디자인 전개는 주제를 추출, 유추에 의한 주제어 확장, 어휘 간 자유결합 및 결합어휘의 가시화의 과정을 거쳐 가능하며 수평적,

확산적 사고를 통해 많은 아이디어를 끌어낼 수 있다 (Kim & Park, 2010).

언어적 외현화의 방법 중 하나인 마인드 맵(mind map)은 영국의 심리학자 토니 부잔(Tony Buzan)이 1971년 고안한 것으로, 학문적 기능을 담당하는 좌뇌와 예술적 기능을 담당하는 우뇌가 함께 사용될 때 두뇌를 최대한 활용할 수 있다는 이론적 토대 위에 개발된 것이다 (Go, 2007). 마인드 맵은 마인드 즉, 생각이나 사고를 기존의 필기방법인 직선형으로 기록하지 않고 거미줄처럼 지도를 그리듯 핵심어를 이미지화하여 펼쳐가는 기법으로 (Lee & Shin, 2000) 마치 두뇌에서 신경세포가 시냅스(synapse)를 이루며 퍼져 나가는 것처럼 개방적이고 조직적이며 사고를 체계적으로 정리하는 과정에서 창의적인 아이디어를 도출하기 용이하다.

마인드 맵을 작성하는 방법은 다음과 같다. 마인드 맵에서 생각의 핵심이 되는 주제를 중심에 놓고 주제에 대한 테마는 중심에서 방사상으로 뻗어 나가게 구성한다. 연상결합으로 연결된 가지 위에 키워드를 올리는데, 중요도에 따라 상위가지와 하위가지로 구분하여 연결한다. 이 때 가지는 마디가 서로 연결되어 있는 구조를 취한다 (Kim, 2011).

마인드 맵을 작성할 때에는 강조, 연상, 명료화 기법을 고려해야 한다. 강조기법을 위해서는 중심 이미지마다 다른 색상을 사용하거나 공간을 조직화하고 적절한 여백을 활용하는 것이 필요하다. 연상기법을 위해서는 가지 자체 내에서 가지끼리 연결할 때 화살표를 사용하거나 부호나 색상 등을 사용할 수 있다. 명료화 기법을 위해서는 용지를 수평으로 배치하고 하나의 가지에 하나의 키워드만 사용하며 키워드는 가지 위에 표현하는 것이 필요하다 (Kim, 2011).

마인드 맵은 다차원적인 기억력과 창의력을 향상시키는 기법으로 언어를 통한 연상작업과 통찰력을 통하여 창의적인 아이디어 발상에 도움을 줄 수 있다 (Cho & Lee, 2012). 또한 생각의 연상 결합과 유연한 확장을 통해 주제와 관련된 창의적 가능성을 탐구하고 주제에 대한 개념을 정리하여 새로운 발상을 가능케 한다 (Yi, 2007).

III. 사령수를 활용한 패션문화상품 디자인 기획

1. 디자인 아이디어발상

디자인 아이디어 발상을 위하여 사령수에 대한 도상해석학적 분석내용을 토대로 언어적 외현화의 과정을 거쳤다. 도상해석학적 분석 과정이 그림에 대한 언어적 분석을 통해 이루어지기 때문에 언어를 사용한 외현화의 방법 중 마인드

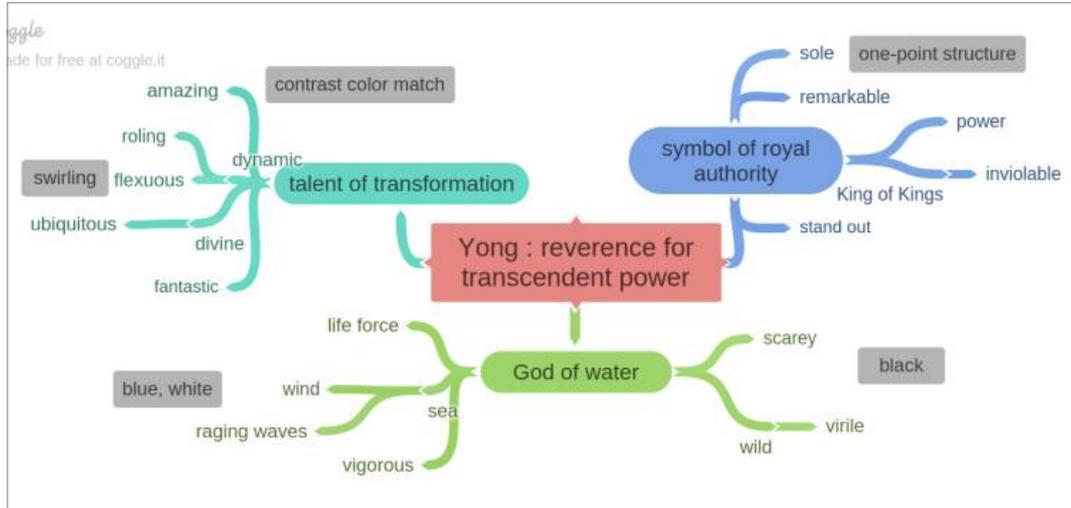


Figure 1. Design Ideas based on the Iconological Analysis of Yong

맵을 활용하였다. 도상해석학적 분석의 최종 단계에서 도출된 내용이 마인드 맵의 중심어가 되고 최종 단계를 끌어내기 위한 2단계의 도상학적 분석단계가 중심어와 연결된 주된 가치가 되도록 구도를 잡았고 도상학적 분석내용의 키워드를 중심으로 세부적인 가치를 쳐 나가면서 아이디어를 확장시켰다.

아이디어 확장 과정에서 도출된 키워드를 색과 형의 연상 작용과 연계시켜 디자인 아이디어를 얻었다. 색상이 주는 감정효과나 이미지와 색상, 톤의 이미지 등을 접목시켰고, 형태의 경우는 곡선과 직선, 선의 굵기나 곡률, 화면의 구도에 따라 표현되는 형태의 이미지를 활용했다. 색이나 형에서 연상되는 이미지는 개인이나 지역, 문화에 따라 차이가 있지만 그럼에도 불구하고 공통된 이미지를 지니고 있기 때문이다 (Kim, Lee, & Lee, 2009).

용은 도상학적으로 권력과 왕권의 상징, 변신의 조화, 숭배의 수신으로 이를 도상해석학적으로 종합해서 보면 초월적인 힘에 대한 숭앙으로 볼 수 있다 (Kim, 2017). 권력과 왕권의 상징에서 ‘왕 중의 왕, 뛰어난, 강인한, 범접할 수 없는’ 등의 키워드가 도출되었고, 변신의 조화에서 ‘신과 같은, 어디서나 존재하는, 환상적인’ 등이, ‘숭배의 수신’에서는 ‘남성적인, 거친, 파도, 바다, 거친 물결’ 등이 도출되었다. 최종적으로 이러한 키워드를 통해 강한 인상을 주는 대조배색, 다이나믹한 느낌을 주는 소용돌이선, 바다와 파도를 연상시

키는 블루, 화이트와 위엄과 강인함을 표현하는 블랙 컬러, 존재감을 부각시키는 원 포인트 구조 등을 디자인 아이디어로 정리할 수 있었다(Figure 1).

봉황은 도상학적으로 군왕과 태양 숭배, 고결·청렴의 표상으로 이를 종합해서 보면 하늘 위의 영매로 볼 수 있다 (Kim, 2017). 군왕에서 ‘새 중의 왕, 하늘을 나는, 날개 짓의, 날개가 큰, 깃털이 아름다운’ 등의 키워드가 도출되었고, 태양숭배에서 ‘높은, 뜨거운, 태양을 향하는, 이상향의’ 등이, ‘고결·청렴의 표상’에서는 ‘품위 있는, 우아한, 부드러운’ 등이 도출되었다. 이러한 키워드를 통해 리드미컬한, 부드러운 이미지를 주는 유사배색과 라이트 톤, 태양을 상징하는 원형의 형태 등이 디자인 아이디어로 정리되었다(Figure 2).

신구는 도상학적으로 미래의 예언자, 장수·불사의 존재, 신의 뜻을 전달하는 사자로 이를 도상해석학적으로 종합해 보면 유기체적 세계관의 현현이라 할 수 있다 (Kim, 2017). 미래의 예언자에서 ‘거북 점, 등껍질, 지혜로운’ 등의 키워드가 도출되었고, 장수·불사의 존재에서 ‘장수, 불멸, 끝 없이 이어지는, 차분한’ 등이, ‘신의 뜻을 전달하는 사자’에서는 ‘수륙양생의, 음양이 조화된, 거대한 바다, 수초’ 등이 도출되었다. 이러한 키워드를 통해 등껍질 무늬, 연속선, 차분한 느낌과 깊은 바다를 연상시키는 덜 톤, 딥 톤의 그린, 블루 등의 컬러가 디자인 아이디어로 정리되었다(Figure 3).

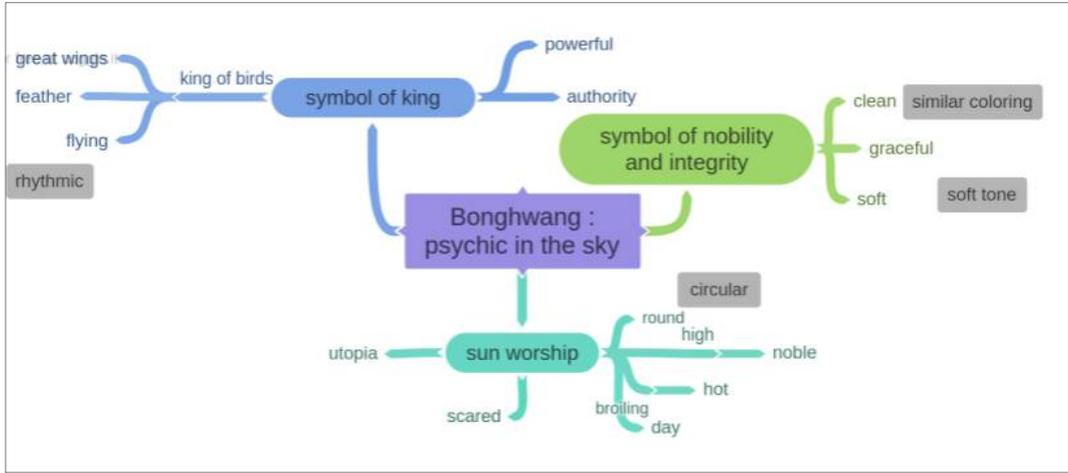


Figure 2. Design Ideas based on the Iconological Analysis of Bonghwang

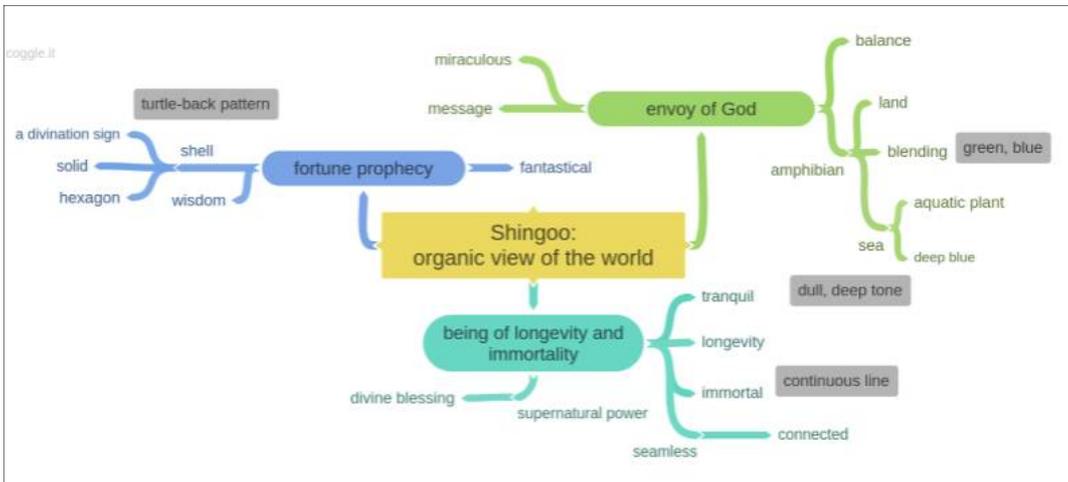


Figure 3. Design Ideas based on the Iconological Analysis of Shingoo

기린은 도상학적으로 ‘인수, 재능·영예의 상징, 하늘과 땅의 매개자로 이를 종합해서 보면 유교적 이데올로기의 표현이라 할 수 있다 (Kim, 2017). 인수에서 ‘공자의, 인자한, 유교의, 차분한’ 등의 키워드가 도출되었고, 재능·영예의 상징에서 ‘재능 있는, 영예로운, 뛰어난’ 등이, ‘하늘과 땅의 매개자’에서는 ‘조화로운, 안정된, 균형 잡힌’ 등이 도출되었다. 이러한 키워드를 통해 차분한 느낌의 털톤과 그린, 그레

이, 블루 등의 컬러와 안정감을 주는 대칭 구조가 디자인 아이디어로 정리되었다(Figure 4).

2. 디자인 기획

우리의 전통문화를 다음 세대에 계승할 20~30대 젊은층이 선호할 수 있도록 모던한 감성을 유지하면서 사령수의 이미

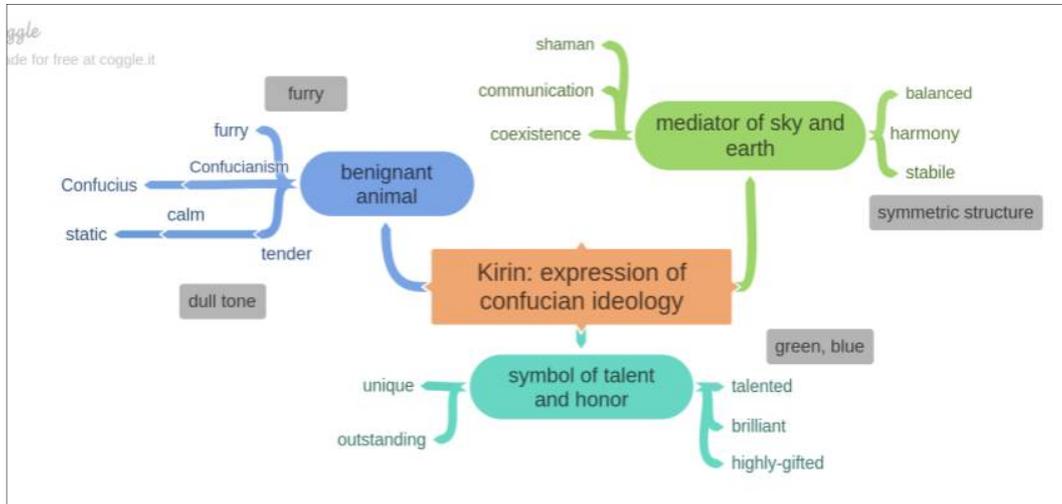


Figure 4. Design Ideas based on the Iconological Analysis of Kirin

지와 상징성이 잘 표현될 수 있도록 하였다. 민화에 나타난 사령수 동물의 형상에 사령수의 도상해석학적 분석 내용을 토대로 한 상징성을 더하여 시각화하는 것에 중점을 두었다.

사령수의 모티브는 용, 봉황, 신구, 기린별로 개별적으로 디자인을 전개하되 도안화, 단순화 시키면서 도상해석학적 분석에서 도출된 내용이 표현될 수 있도록 하였다. 도안화 과정에서 각 동물이 지니고 있는 상징성이 잘 드러날 수 있도록 포즈나 세부적인 디테일을 표현하였다.

색상은 Table 1과 같이 사령수의 각 동물별로 마인드 맵을 통해 도출된 키워드를 IRI의 색채 이미지 스케일에 적용시켜 배색과 컬러 전개를 기획하였다. 용은 '변신의 조화'에서 파생된 굵이치는, 다이내믹한 등의 키워드를 토대로 IRI의 배색 이미지 스케일에서 '다이내믹한 이미지'에 해당되는 비비드, 딥 톤의 색감이 강한 컬러 배색을 활용하였다. 봉황은 '고결, 청렴의 표상'에서 나타난 우아한, 부드러운 키워드를 토대로 '온화한 이미지'에 해당되는 라이트 톤을 중심으로 부드러운 이미지를 표현하였다. 신구는 '수륙양생의, 불사의 존재'에서 나타난 깊고 차분한 이미지를 토대로 딥 톤, 다크 톤의 컬러들을 활용하였다. 기린은 '인수'에서 나타난 정적인, 차분한 이미지를 토대로 덜 톤, 딥 톤의 느낌을 주는 컬러들을 사용하였다.

아이템은 패션문화상품으로 보편적인 스카프와 클러치로 하였고 모티브와 컬러 전개 등에 있어 연계성을 주어 각각

세트 느낌이 들도록 디자인을 기획하였다. 스카프는 사령수의 메인 모티브를 강조하여 디자인하되 네 마리 동물 별로 각 민화와 함께 등장하는 배경적 요소들을 서브 모티브로 활용하였고, 다양한 컬러와 모티브 등을 활용하여 풍성한 느낌으로 표현하고자 하였다. 클러치는 스카프와 컬러를 매치 시켰고 메인 모티브를 활용하여 대체로 단순하게 표현하였다.

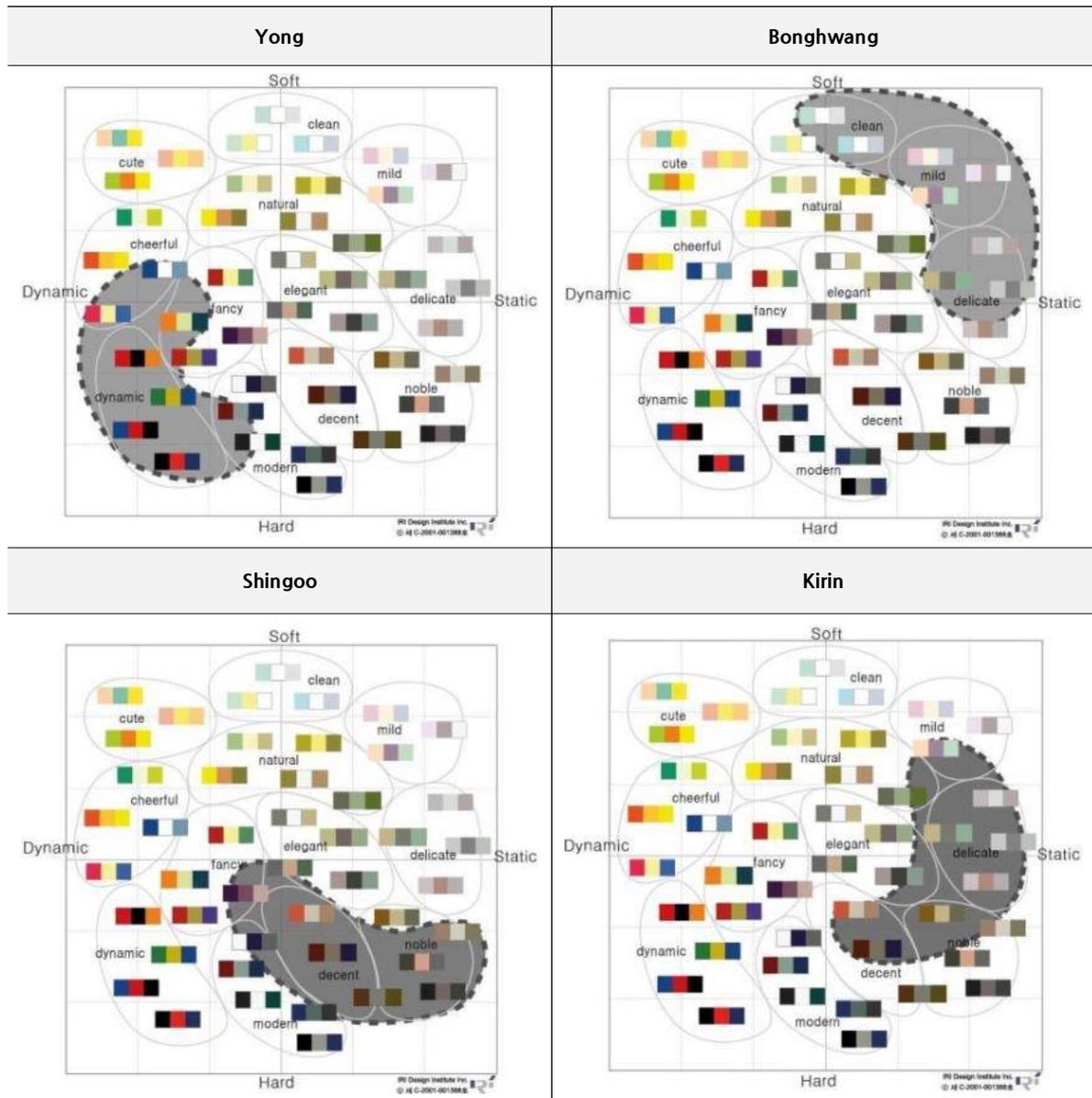
IV. 사령수를 활용한 패션문화상품 디자인 개발

1. 모티브 디자인

모티브 디자인을 위하여 용, 봉황, 신구, 기린 민화에서 각 동물을 벡터 라인으로 작업한 후 Table 2와 같이 모티브 디자인을 완성하였다. 전체적으로는 각 동물의 외형에서 출발하여 모티브를 단순화시켰는데, 도상해석학적 분석을 토대로 한 마인드 맵에서 디자인 아이디어를 도출하였고, 각 동물의 상징성이 부각될 수 있도록 모티브를 디자인하였다.

용은 비늘이 있는 린충의 대표이자 사령수에서도 단연 으뜸이다. 몸체의 형상을 변형하여 굵이치는 역동적인 포즈를 더욱 강조하였고 비늘을 단순화하여 반복적인 곡선의 호로 표현하였다. 얼굴은 단순화시켰고 뿔과 불꽃, 발톱을 확대시켜 초월적인 힘의 이미지를 강조하였다. 용과 함께 자주 등

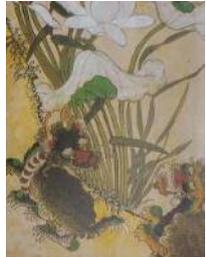
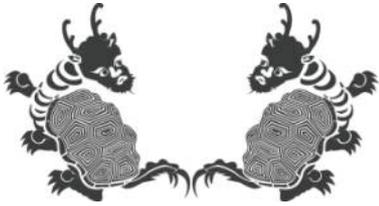
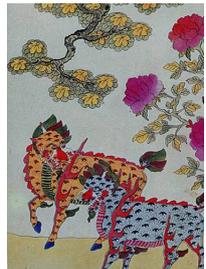
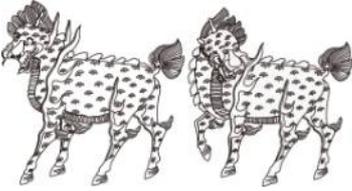
Table 1. Color Planning of Four Auspicious Animals



장하는 구름의 이미지를 도안화하여 함께 배치하였다. 봉황은 암수가 같이 등장하는 특성 상 두 마리를 함께 모티브로 사용했으며 전체적인 형상을 도안화하여 단순하게 표현하였다. 두 마리 봉황의 형상을 정리하면서 몸통의 깃털은 단순화시켰고 꼬리 깃털을 길게 연장하며 둥근 원의 형태로 구성하여 불멸을 상징하는 태양조(太陽鳥)를 상징적으로 표현하였다.

신구는 용의 얼굴을 하고 있는 원본의 형상에서 얼굴을 좀 더 단순하게 변화시켰다. 신구의 특성을 상징하는 핵심적인 등껍질은 육각형의 고유한 모습은 유지하면서 하나의 선이 끊어지지 않고 계속 이어지게 하여 장수와 불사의 이미지를 상징적으로 표현하면서 조화와 유기체적 세계관을 표현하고자 하였다. 다리와 꼬리 등 기타 부위는 단순하게 표현하였다.

Table 2. Motives Design of Four Auspicious Animals

	Original image	Line Work	Motif Design
Y o n g			
B o n g h w a n g			
S h i n g o o			
K i r i n			

기린은 갈퀴와 털이 장식적으로 표현된 원본의 이미지에서 털이 있는 짐승을 대표하는 기린의 특성을 강조하기 위해 갈퀴 부분을 강조하였다. 다른 부분은 최대한 도안화하여 간략히 표현하였고, 기린의 특징적인 부분인 털과 머리에 솜은 뽕, 다리의 불꽃 등이 부각되도록 하였다.

2. 스카프 디자인

사령수 중 가장 강력한 힘과 권력을 상징하며 힘에 대한 승양을 표현하는 (Kim, 2017) 용은 마인드 맵핑을 통해 '강인한, 범접할 수 없는, 환상적인, 초월적인' 등의 키워드가 도출되었기 때문에 전체적인 구도나 색상 등에 있어 강력한

힘의 이미지를 표현하고자 하였다. 유동적인 곡선으로 면을 분할하여 굽이치는 파도의 이미지를 상징적으로 표현하면서 용의 몸통을 부분적으로 확대한 이미지를 중첩하면서 함께 어우러지게 배치하여 역동적인 느낌을 주었다. 용과 함께 자주 나타나는 구름무늬를 도안화하여 함께 배치하였고 용을 단독으로 정 중앙부에 놓아 단 하나의 강력한 힘을 상징하였다. IRI의 컬러 이미지 스케일에서ダイナ믹한 이미지에 해당되는 네이비, 블랙, 다크 레드 등의 깊이 있는 컬러를 메인 컬러로 활용하였고 네이비와 옐로우, 블랙과 스카이 블루, 다크 레드와 그린 등 대조 배색을 사용하여 강한 느낌을 주었다. 용의 몸체는 흑백의 색상으로 표현하면서 비늘 부분은 그라데이션 처리하여 배경과 어우러지게 하였다 (Table 3).

하늘 위의 영매를 상징하는 봉황은 ‘새 중의 왕, 날개 짓 의, 태양을 향하는, 우아한’ 등의 키워드가 도출되었기 때문

에 봉황의 컬러를 부드러운 유사배색으로 표현하였다. 스카프에 전체적으로 섬세한 느낌의 소프트 톤 컬러를 사용하여 우아한 느낌을 주었고, 퍼플, 그린, 오렌지 컬러를 사각의 테두리 부위에 사용하여 포인트를 주었다. 태양 송배의 상징성을 표현하기 위해서 두 마리 새를 원형의 형상으로 표현하였고 좌우, 상하 대칭시켜 사각 구도로 표현하였다. 다채로운 컬러의 깃털을 활용하여 테두리 라인으로 표현하였고 배경에도 깃털 모티브를 좀 더 축소하고 투명도를 조정하여 연하게 표현하였다.

유기체적 세계관을 보여주는 신구는 마인드 맵핑에서 ‘지혜로운, 끝없이 이어지는, 차분한, 수륙양생의, 바다’ 등의 키워드가 도출되었다. 깊은 바다를 연상시키는 톤 톤의 컬러와 함께 거북의 등껍질을 사용하여 육각형의 무늬가 하나의 선으로 끝없이 이어지게 표현하였다. 거북의 등껍질을 바닥의 무늬로 배치하고 스카프의 테두리 라인에도 배치

Table 3. Scarves Design of Four Auspicious Animals

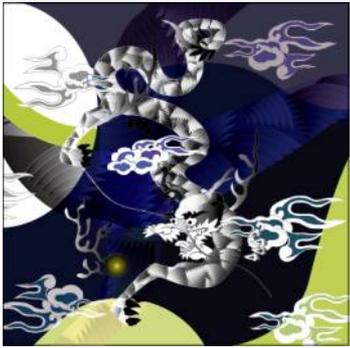
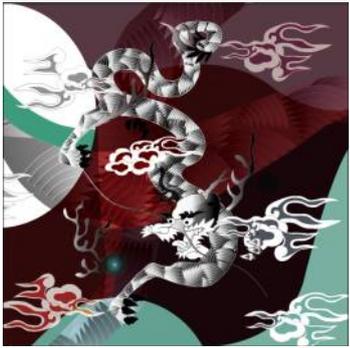
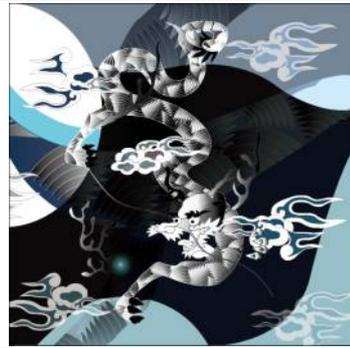
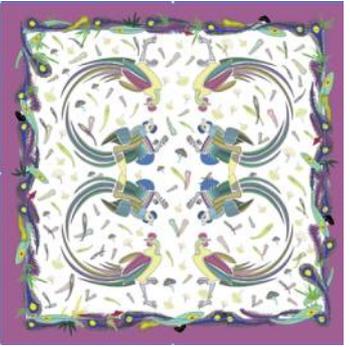
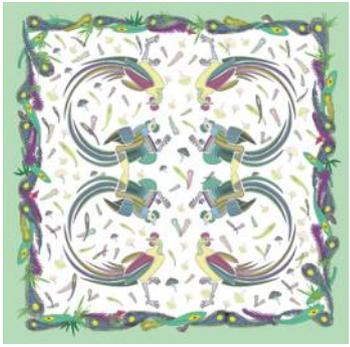
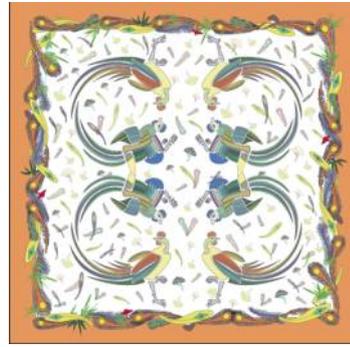
	Design 1	Design 2	Design 3
Y o n g			
	Deep navy(pantone 2757C)	Dark red(pantone 490C)	Black(pantone Black 6C)
B o n g h w a n g			
	Light purple(pantone 7655C)	Light green(pantone 344C)	Light orange(pantone 472C)

Table 3. Continued

	Design 1	Design 2	Design 3
S h i n g o o			
	Deep navy(pantone 5255C)	Khaki(pantone 405C)	Deep brown(pantone 7449C)
K i r i n			
	Green(pantone 446C)	Gray(pantone neutral Bk U)	Deep blue(pantone 7546C)

하였다. 연꽃과 수초를 서브 모티브로 활용하여 두 마리의 신구가 서로 마주보고 있는 구도로 처리하였다. 스카프의 테두리 장식을 대각선 방향으로 다르게 디자인하여 삼각형으로 스카프를 접었을 때 서로 다른 느낌으로 연출할 수 있도록 하였다.

유교적 이데올로기를 대변하는 기린은 마인드 맵핑을 통해 ‘인자한, 뛰어난, 조화로운, 안정된, 균형 잡힌’ 등이 도출되었다. 이러한 키워드를 통해 차분한 느낌의 덜 툃과 딥톤의 그린, 블루 등의 컬러를 사용하였다. 두 마리의 기린이 서로 같은 방향을 바라보는 구도로 구성하였고, 기린의 내부에는 모란꽃을 넣어 부드럽고 풍성한 느낌을 더하였다. 스카프의 테두리 장식에 서브 모티브로 오동나무를 변형하여 배치하였고 네 모서리 부분에는 모란꽃을 장식하면서 안정감을 주는 대칭 구조로 표현하였다. 스카프의 배경에는 하트

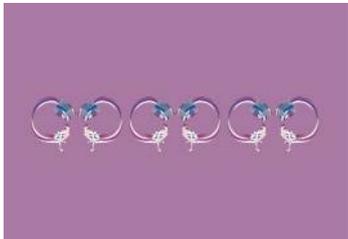
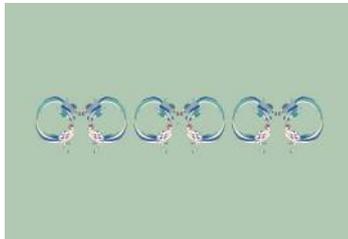
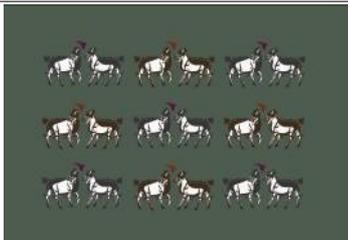
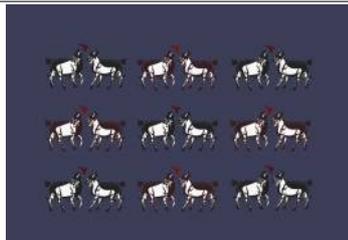
모양과 비슷한 형태로 기린의 털 모양을 도안화하여 흩뿌렸다.

3. 클러치 디자인

다양한 컬러와 패턴으로 표현한 스카프와 달리 클러치는 모티브를 위주로 단순한 형태로 디자인하였다. 모티브의 기본 형태는 스카프와 동일하지만 세부적인 디테일이나 컬러에서 변화를 주어 스카프와 통일감을 주면서 지루하지 않도록 디자인하였다(Table 4).

용의 모티브는 몸통 부위를 탄력적인 곡선의 형상으로 변분화하여 좀 더 화려하게 표현하였고 내부는 스카프와 마찬가지로 용의 비늘을 파도의 물결처럼 반복되는 반원의 호가 중첩되도록 하였다. 곡선의 모티브에 강한 색차와 유동적인

Table 4. Clutch Bags Design of Four Auspicious Animals

	Design 1	Design 2	Design 3
Y o n g			
	Yellow green(pantone 367C)	Light green(pantone 566C)	Light blue(pantone 629C)
B o n g h w a n g			
	Light purple(pantone 7655C)	Light green(pantone 344C)	Light orange(pantone 472C)
S h i n g o			
	Deep navy(pantone 5255C)	Yellowish khaki(pantone 451C)	Brown(pantone 7523C)
K i r i n			
	Green(pantone 446C)	Gray(pantone neutral Bk U)	Deep blue(pantone 7546C)

곡선미를 강조한 스카프와 어울릴 수 있도록 용을 좌우 반 전시켜 굽이치는 형상이 리드미컬하고 화려한 느낌을 줄 수 있도록 하였고 클러치의 좌우를 배색 처리하여 옐로우와 네이비, 라이트 그린과 다크 레드, 라이트 블루와 블랙으로 컬러 차가 크게 나도록 대조배색으로 처리하여 강렬한 인상을 주도록 하였다.

봉황의 모티브는 암컷은 날개 부위에 작고 도안화된 꽃을 넣었고 수컷은 몸통과 날개 부분에 기하학적인 작은 패턴을 넣었다. 태양을 상징하듯 두 마리의 새가 원형을 이루도록 꽂지 깃털을 등글렸고 모티브를 클러치의 중앙부에 일렬로 배치하여 단순하면서도 디자인의 포인트가 되도록 하였다. 또한 부드럽고 우아한 느낌을 주는 라이트 톤의 퍼플, 그린,

오렌지를 바탕 컬러로 설정하여 스카프와 어울리게 하였다. 신구의 모티브는 기존의 모티브에 외곽선을 넣어 모티브가 선명히 보일 수 있도록 처리하였다. 신구는 등껍질의 무늬를 바닥 전체에 점선으로 표현하여 마치 바늘땀처럼 보이도록 하였다. 등껍질의 선은 하나의 점에서 시작하여 끊김 없이 이어지게 하여 장수, 불사의 이미지를 나타내고자 하였다. 신구는 클러치의 우측 하단에 로고 같은 느낌으로 작게 배치시켜 디자인의 포인트가 되도록 하였다. 바탕 컬러는 네

이비, 옐로우 카키, 브라운 컬러를 사용하였다. 기린의 모티브는 단순하게 도안화한 기린의 형상에 깔끔하게 단색의 컬러로 컬러링을 하였다. 암수 두 마리 사이에는 기린의 털을 변형하여 만든 하트와 같은 모양을 배치시켜 지루하지 않게 하였다. 기린 클러치는 모티브를 클러치 전체에 패턴처럼 전개하였는데 모티브의 색상을 교차하여 변화감을 주었다. 바탕 컬러는 딥 톤의 그린, 그레이, 네이비를 사용하여 차분하게 표현하였다.

Table 5. Fashion Cultural Products Design based on the Iconological Analysis of Imaginary Animals

Yong	Bonghwang
	
Shingoo	Kirin
	

4. 실물작품 제작

스카프는 각 동물별로 디자인 1번과 2번을 실물로 제작하였는데, 90x90cm 사이즈의 정사각형 실크 스카프로 DTP를 활용하여 프린트하였다. 클러치 백은 30x20cm 사이즈이며 디자인 1번을 인조가죽에 DTP로 프린트하였다(Table 5).

V. 결론

본 연구는 전통문화에서 상서로운 동물로 귀하게 여겨졌던 사령수의 도상해석학적 분석에 대한 후속연구로 도상해석학적 분석 내용을 토대로 민화에 나타난 사령수 동물의 형상에 인문학적 상징성을 더하여 패션문화상품을 개발한 것이다.

도상해석학적 분석 과정이 언어적 분석에 의한 것이므로 언어를 사용한 외현화의 방법 중 마인드 맵을 활용하여 도상해석학적 분석의 최종 단계에서 도출된 내용을 마인드 맵의 중심으로 놓고 최종 단계를 끌어내기 위한 도상학적 분석단계를 중심어와 연결된 주된 가지로 놓고 아이디어를 확장시켜 디자인 발상을 실시하였다. 아이디어 확장 과정에서 색과 형태의 연상 작용 및 색채 이미지 스케일에 적용시켜 구도와 배색, 색채 등을 기획하였다.

용은 권력과 왕권의 상징, 변신의 조화, 승배의 수신으로 도상해석학적으로 초월적인 힘에 대한 승앙을 표현한다. 마인드 맵핑을 통해 ‘뛰어난, 강인한, 범접할 수 없는, 남성적인’ 등이 도출되었고, 강한 인상을 주는 대조배색, 다이내믹한 느낌을 주는 소용돌이선을 활용하였다.

봉황은 도상학적으로 군왕과 태양 승배, 고결·청렴의 표상으로 이를 종합해서 보면 하늘 위의 영매로 볼 수 있다. ‘깃털의, 날개가 큰, 태양을 향하는, 품위 있는, 우아한’ 등의 키워드가 도출되었고, 리드미컬한, 부드러운 이미지를 주는 유사배색과 라이트 톤, 태양을 상징하는 원형의 형태 등을 사용하였다.

신구는 도상학적으로 미래의 예언자, 장수의 존재, 신의 뜻을 전달하는 사자로 이를 종합해서 보면 유기체적 세계관의 현현이라 할 수 있다. ‘등껍질, 불멸, 끝없이 이어지는, 차분한, 수목양생의, 깊은 바다’ 등의 키워드가 도출되었고, 등껍질 무늬, 연속선, 차분한 느낌의 털 톤, 딥 톤의 그린, 블루 등의 컬러를 사용하였다.

기린은 도상학적으로 ‘인수, 영예의 상징, 하늘과 땅의 매개자로 이를 종합해서 보면 유교적 이데올로기의 표현이라 할 수 있다. ‘인자한, 뛰어난, 조화로운, 균형 잡힌’ 등이 도

출되었고 이러한 키워드를 통해 차분한 느낌의 그린, 그레이, 블루 등의 컬러와 안정감을 주는 대칭 구조를 활용하였다.

스카프에서는 사령수를 각각 메인 모티브로 삼고, 네 마리 동물 별로 각 민화와 함께 등장하는 배경적 요소들을 서브 모티브로 활용하였다. 용은 구름, 불꽃 등을 서브 모티브로 사용하였고, 봉황은 태양과 깃털을, 신구는 바다와 연꽃을, 기린은 모란과 오동나무를 서브 모티브로 사용하였다. 전체적인 구도는 용은 왕 중의 왕의 이미지이므로 단독으로 중앙에 배치하였고, 봉황은 사방배치로 안정적인 이미지를 주었다. 신구는 대각선으로 테두리 패턴을 분할하여 착용 시 변화를 줄 수 있도록 하였고, 기린은 사각형 테두리의 대칭 구조를 통해 안정되고 조화로운 느낌을 표현하고자 하였다. 스카프는 다양한 컬러와 모티브를 활용하여 풍성하게 표현한 반면, 클러치는 모티브를 활용하여 대체로 단순하게 표현하였고, 스카프와 클러치는 각각 세트 느낌이 들도록 구성하였다.

사령수의 도상해석학적 분석내용을 토대로 한 디자인 발상을 통해 현대적 관점에서 민화를 재조명하고 전통문화인 민화의 표현적 의미를 활용하여 디자인에 응용하여 보았다. 이를 통해 인문학적 토대가 디자인의 내용을 풍성하게 하며 디자인의 가치를 높이는데 기여할 수 있을 것으로 기대된다. 길상의 의미가 있는 사령수의 패션문화상품이 상품판매나 포장 시 사령수에 대한 소개 리플렛과 함께 제시된다면 길상의 스토리와 함께 전통문화 속의 문화적 함의를 함께 전달하며 문화상품으로서의 가치를 높일 수 있을 것이다.

References

- Cho, J., & Lee, C. (2012). Research on flow by type of creative idea conception. *Journal of Brand Design Association of Korea*, 10(4), 226-234.
- Cho, J. (2012). Relationship between the creative idea generation and the brain preference -focusing on visual idea method and linguistic idea method. *Communication Design Study*, 41, 122-130.
- Choi H., & Nah, K. (2017). A literature review on the externalization for ideation accelerating in the design process. *Journal of the Korean Society Design Culture*, 23(2), 711-721.
- Choi, Y. (2014). *A study on scarf design using folk images*. (Unpublished master's thesis). Ewha Womans

- University, Seoul, Korea.
- Choo, M., & Oh, C. (2002). A study of digital pattern which leads the image re-composition of Chosun times folk tale. *Journal of Korean Society of Design Science*, 46, 98-99.
- Go, S. (2007). *Extension method for self-expression ability using mind map : focusing on painting of 'self-portrait'* (Unpublished master's thesis). Sook-myung Women's University, Seoul, Korea.
- Gusano, D. (2001). *Dictionary of the monster* (H. A. Song, Trans.). Seoul: Dulnyouk. (Original work published 1997).
- Han, S., & Kim, E. (2016). *패션디자인* [Fashion design]. Seoul: Kyohakyongusa.
- Heo, G. (2006). *허균의 우리민화 읽기* [Read Heo Kyun's korean minhwa]. Seoul: Bookfolio.
- Heo, M., & Choi, I. (2017) A conceptual exercise on pattern in textile design works - working report - . *Illustration Forum*, 51, 99-108.
- Hyun, H. (2013). *A study on iconographic meaning and symbolism of minhwa : focusing on ethics munjado* (Unpublished doctoral dissertation). Kookmin University, Seoul, Korea.
- Jang, H. (2012). Development of cultural products based on minhwa of the Joseon dynasty -focusing on lotus flower painting. *Journal of the Korean Society of Costume*, 62(5), 59-72.
- Kim, E., Lee, J., Cha, J., & Kim, J. (2014). Fashion cultural products design applying Korean folk paintings -focused on ordinary people's desire. *Journal of Human Ecology*, 18(2), 91-108.
- Kim, B. (2011). *The study of idea generation using mind map and SCAMPER in character design education* (Unpublished master's thesis). Kookmin University, Seoul, Korea.
- Kim, D., Lee, E., & Lee J. (2009). Studies on the similarity of image association between color and shape. *Journal of Korea Society of Color Studies*, 23(1), 81-96.
- Kim, H., Kim, S., & Jang, A. (2010). Iconological interpretation of makeup depicted in Alexander McQueen's collection. *Journal of the Korean Society of Costume*, 60(10), 118-132.
- Kim, J. (2009). A study on the relationship between three legged crow(三足鳥), Jujak(朱雀) and Bonghwang(鳳凰). *Korea Society For Historical Folklife Studies*, 31, 233-285.
- Kim, J. (2017). Iconological analysis on imaginary animals in traditional culture - Focused on four auspicious animals(四靈獸) in Korean folk paintings. *The Research Journal of the Costume Culture*, 25(2), 130-144.
- Kim, K. (2009). *Study on the development of Korean painting appreciation program for junior high school class using iconography* (Unpublished master's thesis). Dankuk University, Seoul, Korea.
- Kim, Y., & Park, H. (2010). Study on a creative fashion design development process through idea classification. *Journal of the Korean Society of Costume*, 60(9), 95-105.
- Lee, J., & Shin, S. (2000). A study on imagination of product design concept by mind map, *Archives of Design Research*, 137-144.
- Lim, S. (2012). Theoretical example for art discourses in the age of convergence - W.J.T. Mitchell and Erwin Panofsky. *The Journal of Aesthetics and Science of Art*, 36, 47-69.
- Paek, M., & Kim, K. (2006). A study on the education of advertisement design with application of free association as language -focused on the creating idea about film media advertisement. *Proceedings of 2006 International Conference on Korean Society of Design Science* (pp. 168-169). Seongnam : Korean Society of Design Science.
- Panofsky, E. (1972). *Studies in iconology -Humanistic themes in the art of the renaissance*. Oxford: Westview Press.
- Song, H. (2013). A study on textile pattern design for women's dress using the lotus of Joseon folk paintings. *Journal of the Korean Society of Design Culture*, 19(2), 199-207.
- Yi, J. (2007). *A better way to teach creative poster design* (Unpublished master's thesis). Dankuk University, Seoul, Korea.

Yoo, Y. (2014). *Analysis of Korean image in Lie Sang Bong's fashion collection - application of the iconology of Erwin Panofsky and the semiotics of Charles W. Morris* - (Unpublished master's thesis). Korea University, Seoul, Korea.

Yun, Y. (1997). *민화 이야기* [Tales of Korea folk painting, minhwa]. Seoul: Designhouse.

Received (December 17, 2018)

Revised (January 2, 2019)

Accepted (February 27, 2019)