

# 한국문양의 디지털컨텐츠 개발과 활용에 관한 연구

A Study on the Application and Development of Contents through Digitalizing Korean Patterns

박현택 (Park, Hyun-Taek)

국립중앙박물관 디자인실

1. 서론

- 1.1. 연구목적 및 필요성
- 1.2. 연구범위 및 방법

2. 기와·전돌 문양의 이해

- 2.1. 문양의 일반적 개념과 의미
- 2.2. 기와·전돌 문양의 조형적 특성

3. 문양의 현대적 표현과 전개

- 3.1. 문양의 표현과 디자인
- 3.3. 문양의 구성 및 패턴화

4. 디지털컨텐츠 개발의 실제

- 4.1. 정보·컨텐츠화의 의미
- 4.2. 문양컨텐츠 개발의 과정
- 4.3. 데이터베이스 구축 요건

5. 결론 및 제언

참고문헌

(요약)

세계는 지금 보이지 않는 또 하나의 전쟁을 준비하고 있다. 정보·통신기술의 혁명은 물론 문화에 대한 인식의 전환과 부가가치 창출을 통한 디지털 경제의 문화전쟁이 그 실체이다. “각종 미디어에 담긴 내용물”로 요약되는 콘텐츠(Contents)가 생명력을 가지면서 선진국들은 “문화산업”이라는 무기를 들고 전쟁을 준비하고 있다. 디지털 경제 전문가들은 “문화전쟁에서 패하는 국가는 뉴 밀레니엄 시대에 경제 식민지로 전락할 것”이라고 한다. 문화산업의 가장 중요한 특징은 창의성과 문화성의 결합인데, 지식을 기반으로 한 창조력에 의하여 문화적 가치를 부여한다는 것이다. 이는 한 국가나 지역, 각 문화권 간의 치열한 경쟁이 유발되는 것을 의미하며 여기에서 살아남기 위해서는 독특한 자신만의 문화적 가치에 대한 인식을 통해 이를 산업구조화 하는 방법들을 개발해야 할 것이다. 당장의 가시적인 제품의 개발과 신규산업에 대한 투자보다는 문화적 가치를 산업과 접목시키는 방안을 탐구해야 할 것이다.

멀티미디어시대는 미디어의 독립적 지위를 허용하지 않을 뿐만 아니라 디지털 세계에서 콘텐츠 상품의 수명이 반영구적이라는 사실이 확인되면서 미래를 선도하는 산업으로 등장하고 있다. 시장원리에 따른 각국 간의 경쟁과 발전된 기술에 의한 미디어의 고기능화·다양화-멀티미디어 기술의 포화상태에 따라 경쟁의 승부수는 콘텐츠의 질과 양에 좌우되게 되었다. 문화·과학·경제·산업이라는 개별적 관점의 영역구분을 벗어나 이 모든 것이 하나의 체계적인 통합구조로 재편되고 있는 상황에서 국가적 경쟁력 확보와 고유한 문화적 정체성 표출을 위한 패러다임의 전환이 시급해지면서 세계 각국들은 고유의 민족문화에서 세계적 보편성을 찾고 타문화와 차별되는 독창성을 부각시킨, 고유디자인의 개발로 효율성의 극대화를 꾀하고 있다.

이에 따라 우리의 전통 문화 유산에서 독창적인 조형요소를 발굴, 이를 디자인 창출에 활용하여 세계시장에서 한국적 문화

이미지의 제고를 기할 수 있는 다양한 접근방법의 개발이 필요한 시점이다. 문화유산의 가치를 학술적, 유품적 차원에만 머물게 할 것이 아니라 이를 현대적 의미로 새롭게 조명하고, 창조적인 삶의 질을 결정짓는 핵심적 요소들을 찾아내 고유한 디자인 양식으로 풀어내는 문화적 계승이 필요한 것이다. 우리 문양은 민족의 문화원형이자 조형기호로 상징적 체계와 미의식이 반영되어 있는 것이다. 현대적 구현과 계승이라는 측면에서 한국문양에 대한 새로운 이해와 분석을 토대로 한 정보자료화·디지털 콘텐츠화 작업은 독창적인 디자인 표현양식과 모티브의 발굴·정리일 뿐만 아니라 다양한 미디어로 승부하는 작금의 문화경쟁시대를 대비하는 하나의 노력이 될 것이다.

(abstract)

The world is preparing another unseen war, that is, the cultural war of digital economy which will dominate the new millenium. As the "contents", which are composed of various ingredients of media, gain vitality, the developed nations are in preparation of the war with the "cultural industry" weapons. The digital economic experts say that the left out nations will become economic colony in the new millenium age. The most important characteristics of cultural industry is the unity of creativity and culture which is all the more improved on the basis of the culture created upon knowledge. This leads to competition between nations or regions, and to survive one has to develop the industrial structure through cognition of its own cultural value. Furthermore, it is not a short-term development and investment of cultural products but a study on the method to graft the cultural value to the industry itself.

The multi-media period does not accept an independent medium, and the contents products are becoming the leading industry since it is proved that they last semi-permanently in the digital world. The victory lies in the quality and quantity of the contents as the high ability and variety of the technology of media advance in accordance to the market principles. Since the culture, science and economy are becoming one complex structure, all nations of the world are trying the evolve a unique design of their own culture on the basis of the global universality.

In consequence, we should excavate a uniqueness from our cultural heritage and develop into a korean design which will be recognized in the world market. The value of our cultural property should not only be used as academic and research purposes but should be re-evaluated with modern view, recognized as the core element that decides the quality of life and developed into exclusive designs. The korean designs represent the mould concept of our people which evolves from the mould or shape alphabet of Korea. To meet the requirements of the changing world and in preparation of the cultural competitive age, it is never too early to make a data on the korean designs through their analysis and evaluation.

(keyword)

### 1. 서론

#### 1.1. 연구목적 및 필요성

한 국가나 민족의 본원적 정신성이라 할 문화적 특질은 급격한 문화산업 시대의 도래에 힘입어 보다 구체적인 문화적 가치를 유발하는 실질적 요소가 되고 있다. 한 국가나 지역의 정체성(1)을 형성하는 많은 요인들 중 민족의 고유문화는 무엇보다도 우선 시 되는 항목이며 가장 쉽게 타 집단과의 차별화를 가능하게 하는 요소로 작용한다. 때문에 이 같은 민족문화의 실증적인 형상이라 할 문화원형의 발굴과 수집, 체계화에 대한 필요성이 자연스럽게 대두되고 있다.

또한 문화적 요소를 전면에 내세운 경제 전쟁의 실체와 제품시장, 소비패턴의 양상은 전략적 디자인에 의해 그 성패가 좌우되고 있으며 이 같은 양상은 시간이 흐를수록 보다 심화될 전망이다. 바야흐로 디자인이 우리 사회 내에서 독자적인 영역의 확보는 물론, 산업생산성과 품질경쟁력, 선택적 우위 권을 향상시키는 주요한 요인으로 작동하는 것이 자명해지고 있다. 그러나 대내외적 경쟁력을 온전히 갖춘 디자인 결과물이 쉽게 창출되는 것은 아니며 또한 어떤 특출한 디자이너의 천재성과 예술적 우수성에 의해 달성되는 것은 더욱 아니다. 여타 분야에서와 마찬가지로 디자인 경쟁력 역시 하부구조의 정비, 관련 데이터베이스의 구축, 다양한 유관 분야의 공조와 협업 등을 통해 실현 가능성이 높아지는 것이다.

통상 디자인 관련 분야에서의 데이터의 수집과 관리유형은 다분히 개인적, 사적 차원의 자료실 수준에 머물러 있어 자료의 공유가 어려운 편이다. 디자인 경쟁력의 향상은 자료의 확보와 직결되는 것으로 이는 개인, 특정 기업이나 단체의 차원이 아닌 공공목적에서의 등록 및 관리시스템이 구축되어야 보다 효과적일 것이다. 공공적 사업이란 즉각적인 부가가치 창출이나 수익성이 불투명하여 개인이나 특정기업이 투자하지 않더라도 공공적 활용이나 경제적, 사회 문화적, 교육적 측면 등에 광범위하게 영향을 끼칠 수 있다고 판단되는 사업들로서 일종의 사회간접 자본적 성격을 띠는 것이라 하겠다.

본 연구는 한 민족의 문화적 특질이 배어있는 조형요소인 문양들을 수집·분석하여 이것을 급격히 변화하는 미디어 환경에 효과적으로 적용할 수 있는 독창적인 문화콘텐츠의 개발과 활용에 대한 것이다. 다시 말해 문양의 디지털콘텐츠 개발을 통해 시각적 효과만이 아닌, 정체성과 독창성을 함축한 우리 고유의 문화요소로 여러 외래 문화 속에서 한국적 특성을 표출하는 모티브 개발로서의 의미는 물론, 디자인 이미지 소스에 대한 접근근거의 보편화, 원활화를 꾀해 미래의 세계 시장에서 디자인 경쟁력을 확대하는데 도움이 될 수 있도록 함이 그 목적이다. 아울러 문양자료의 분석과 체계화 과정을 거쳐 문양 색인체계를

를 구축할 수 있는 기본적 토대를 마련하고 다양한 미디어 활용 분야의 사용자들이 공유할 수 있는 데이터베이스로 발전될 수 있는 모델개발 방법을 제안하고자 하는 것이다.

#### 1.2. 연구범위 및 방법

한국의 전통 문화재들 중에는 문양이 표현된 것들이 많다. 이들은 건축, 조각, 회화, 공예, 생활용품 등 매우 광범위하게 분포되어 있으며 특히 고려와 조선조의 도자기와 공예품 등에서는 문양이 매우 독창적이면서도 적극적인 조형요소로 활용되는 예가 다양하게 보이지만, 본 연구의 대상에서는 제외하기로 한다.

본 연구에서는 문양표현이 활성화 된 삼국시대부터 조선조까지의 건축재료 꾸준히 사용되어 온 기와와 전돌에 표현되어 있는 문양을 그 대상으로 삼으려 한다. 이 유물들 표면에서 시형상(image)을 발취, 이들에 내재되어 있는 조형정신과 특성을 분석하고 이를 토대로 시각정보 자료화, 체계화하는 과정을 기술하고자 한다.

한국문양에 대한 종합적인 분석과 고찰은 우리 민족의 미적 체형과 조형정신에 대한 보다 광범위하고도 심도 있는 연구조사를 통해야만 가능할 것이다. 본 연구에서는 문양이 출현하고 발전하는 내재적 측면-종교적·문화적·철학적 배경들에 대해서는 심도 있게 다루지 못하며 단지 문양 자료화 할 수 있는 시형상 요소를 추출, 재현하고 이를 정리·분류, 디지털화 하여 디자인 데이터베이스로 가공하는 과정을 중점적으로 전개하려 한다. 이에 따라 지난 몇 년 간 국립중앙박물관에서 수행해 온 우리 문양 정리작업-한국전통문양(2) 개발과정을 조망하여, 자료의 채집과 가공, 디지털데이터로 가공해 가는 경과를 살펴 향후 이것이 어떻게 실제적으로 활용될 수 있을 것 인지와 또한 이 과정에서 도출되는 제반 문제점들을 검토해 보다 진전된 데이터베이스구축을 위한 근거를 삼기 위한 것이다.

우선, 문양에 대한 일반적 개념과 의미 그리고 한국문양의 조형정신과 특성은 참고문헌을 통해 개괄하였다. 실제적인 문양 채집과 정리를 위한 대상유물은 국립박물관의 소장유물을 중심으로 하였으며 관련 미술사 연구자들과의 의견조정을 거쳐 목록이 작성되었다. 목록에 따라 수집, 분류된 자료를 활용하여 문양의 기본디자인이 진행되었으며 시각요소의 전개 및 반복에 대한 구성방식을 살펴 문양이 패턴으로 발전될 수 있는 다양한 가능성들을 제시하였다.

아울러 최근 급격히 부상되고 있는 문화콘텐츠의 의미에 대한 이해의 폭을 넓히는 한편, 문양자료가 디자인 이미지 정보 및 체계화된 콘텐츠로서의 형식을 갖출 수 있도록 하는 기본 요건으로서 색인 및 카테고리 분류에 대해 설명하였다. 이를 통해 이러한 콘텐츠가 보다 실제적이고 편리하게 활용될 수 있는 한편 효과적인 데이터베이스 모델로 발전될 수 있기를 기대하는 것이다.

1)정체성이란 "본디의 모양"을 일컫는 것으로 이는 한 번 형성되면 시간적으로 일정 기간 동안, 객관적·경험적 사실이 달라지고 주변상황이나 환경의 변화가 일어나도 지속되는 성질의 것을 말한다. 한 민족이나 문화권에서 오랫동안 공유한 역사적 경험이나 공통된 운명의식 등을 통해 체득한 정서적 교감과 상황, 가치관과 세계관을 바탕으로 한 정신적 등질성으로 일종의 고정관념이라 할 수 있는데, 이것은 문화적 환경에 지배되기도 하는 한편 문화적 현상을 이끌어 가는 원동력이 되기도 한다.

2)국립중앙박물관편으로 한국전통문양 1-금속공예·입사 (1998), 한국전통문양 2-고려청자 (2001), 한국전통문양 3-기와·전돌 (2002)이 출간되어 있다. 이 중 문양의 정보자료화에 대한 가장 발전된 형식을 취하고 있는 한국전통문양 3.의 개발과정을 중심으로 살펴본다.

## 2. 기와·전돌 문양에 대한 이해

### 2.1. 문양의 일반적 개념과 의미

문양은 일반적으로 紋 紋樣, 또는 文樣이라고 쓰며 영어 표현으로는 'figure', 'design', 'pattern' 등으로 표현된다. 이 같은 문양의 사전적 의미는 '장식을 목적으로 표면에 나타낸 형상'으로 광범위하게는 물건의 표면에 얼룩진 형상 같은 시각적으로 지각되는 모든 모양이나 그림에서부터 동물들의 무늬(거북이나 얼룩말 등)와 나무의 나이테, 곤충들의 몸뚱이에 어른거리는 형상들까지도 문양이라고 할 수 있다.

문양의 기원은 그림문자의 사용과 더불어 시작된 것으로 볼 수 있는데, 그림문자란 상형문자보다도 초기적인 형태로 아마도 인류가 말이나 소리를 시각화시키기 위해 기록한 일종의 표시로부터 출발했을 것이다. 그림문자의 형태에서 발전된 문양은 언어나 문자, 부호나 기호들과 마찬가지로 특정한 감정이나 의사표현을 위한 커뮤니케이션 형식이 되는 한편, 어떤 대상을 아름답게 장식하거나 유희적 관심을 시각적으로 표현하는 조형언어의 역할을 동시에 수행했을 것이다. 문양이 조형언어로서의 역할을 잘 수행할 수 있었던 것은 다른 구두 언어로는 표현하기 어려운 내용을 그림이라는 시각기호로서 효과적이고도 감동적으로 표현할 수 있었기 때문인데, 이것은 그 표현이 기본적으로 대상의 형상성, 즉 이미지에 의존하고 있어 그것이 표현하는 시각정보나 감정을 사회구성원들이 쉽게 공유할 수 있었기 때문이다.

문양은 자기 그 시대에 있었던 여러 가지 사건이나 생활관습, 종교와 신앙적 사유관, 조형의식을 읽고 이해할 수 있게 하는 매개체이자 민족의 집단적인 감정이 객관화된 형태로, 문화적 약속이자 민족문화를 뚜렷하게 반영하는 실체가 된다. 그러므로 문양은 현재까지의 문화적 추이를 살펴볼 수 있는 근거가 되는 한편, 지속되는 우리 삶의 모습들과 공존하면서 시간의 흐름과 환경의 변화에 따라 다양한 양식적 변천, 상징적 의미와 조형적 역할 등이 변화하게 마련이다. 그런데 현대에 와서 문양 표현은 내적 의미와 상징적 구조를 상실한 채 단순히 장식적 목적으로만 사용하는 경우가 많다. 근세 이전까지는 이 같은 문양이 장식적 목적보다는 의례적이고 상징적인 의미로 많이 활용되었지만, 산업화가 가속된 현대생활에서는 단순함과 편리함을 좇아 장식적 측면만 부각되어 사용되는 경향이 높아졌다.<sup>4)</sup> 이것은 문양을 자칫 단순한 색채의 분포, 선과 면에 의한 시각적 점유에 불과하게 하여 내적 의미를 상실한 채, 기능적인 활용에만 머무르게 할 수 있다.

전통요소의 재발견과 활용의 의미는 기품 있는 삶의 모습을 견지해 온 선조들의 정신세계와 삶의 가치를 현대적으로 계승, 발전시키며 이를 통해 오늘날 급격히 상실되고 있는 인간성의 회복과 정서적 교감의 폭을 넓히는데 있다. 때문에 외형적, 형상적 차용에 머무르는 것이 아닌, 내면적 의미를 좇아 현대에서

3) 홍익대학교 조형대학 1층 도서편찬위원회, 『고등학교-한국무늬』, (교육인적자원부, 2002), p.10.

4) 한국문화재보호재단·한국전통공예미술관, 『한국의 무늬』, (1995), p.8.

의 생활문화를 기꾸어 가는 지혜로 발전시켜야 하는 것이다. 문양은 물체의 표면에서 그 대상을 장식하는 조형적 양식미를 넘어 다원적이며 상징적 의미를 내포한 의장미술로서, 우리 민족이 기꾸어 온 삶의 흔적인 동시에 우리의 민족적 정체성을 가늠해 볼 수 있는 온전한 문화원형이 된다. 따라서 이를 우리의 독창적 디자인 경쟁력 확보를 위한 실체로 구현해 나가는 방안을 개발하고 이를 위한 제반 요건들을 점검해 볼 필요가 있겠다.

### 2.2. 기와·전돌 문양의 조형적 특성

삼국시대부터 제작되어 온 기와와 전돌은 생김새와 용도는 다르지만, 둘 다 점토로 성형하여 가마 속에서 높은 온도로 구워 낸 건축재라는 공통점이 있다. 여기에 상징적 의미의 함축은 물론, 조형의지의 발현으로 문양이 새겨지거나 또는 제작한 장소나 사용 위치, 제작 년대와 관련한 연호와 간지(干支) 등의 명문(銘文)이 표현되기도 한다.<sup>5)</sup>

기와는 크게 수키와와 암키와로 나뉘어지는데, 암키와는 원통(圓筒) 모양을 가로 4등분한 'O'형으로 기와 골을 이루고, 그 사이사이에 원통형을 반으로 쪼갠 것 같은 수키와가 이어져서 기와등을 이루게 된다. 이렇게 이어진 기와는 처마 끝에 와서 각기 끝막음을 하게 되는데, 그 막음기와를 각각 '수막새(圓瓦當)'와 '암막새(平瓦當)'라 부른다. 그 막새의 마구리에는 양각과 음각으로 각종 문양이 새겨지는데, 이렇게 문양이 새겨진 막음기와를 통틀어 와당이라고 한다.<sup>6)</sup> 둥근 형상의 수막새는 표면에 연화(蓮花)와 귀면(鬼面) 등의 단독형 문양이 주로 새겨지고 평평하고 납작한 암막새는 약간 위로 등글게 휘 장방형의 공간성 때문에 포도당초, 보상화당초 등의 당초넝쿨과 같은 연속적 문양이 활용되는 경우가 많다.<sup>7)</sup>

전돌은 그 용도가 바닥이나 벽, 기단 등에 사용되기 때문인지 문양을 정방형의 윗면에 표현하는 것 외에도 장방형의 측면에 새긴 경우도 많다. 삼국시대부터 사용되어 통일신라기에 와서 그 문양표현과 종류가 상당히 증가하지만, 고려와 조선조에 이르러서는 장식적인 문양보다는 무문전(無文埴)이 많이 제작되었고 건물의 벽이나 성벽을 쌓는데 많이 사용되면서 기능적이고 단순한 의장으로 변화하게 되었다.<sup>8)</sup>

기와·전돌에서의 문양표현은 도자기나 공예품에서의 문양표현과는 자못 다른 양상을 보이는데, 우선 점토의 성형에 의해 제작하기 때문에 회화적 묘사에서 알 수 있는 명암이나 질감의 차이에 의해 문양형상이 구분되는 것이 아닌, 부조 형태로 표현되어 요철에 의해 문양이 드러나게 된다. 또한 옥외용으로 내구성이 있어야 하기 때문에 대상을 복잡하고 섬세하게 표현하기 어려웠을 것이다. 문양의 구성 또한 대개는 독립형 문양의 배치로 되어 있으며 복합적 문양이라 하더라도 공예품 등의 문양<sup>9)</sup>

5) 국립경주박물관, 『신라와전』, (국립경주박물관, 2000), p.348.

6) 홍익대학교 조형대학 1층 도서편찬위원회, 앞의 책, p.30.

7) 국립경주박물관, 앞의 책, p.431.

8) 국립중앙박물관, 『한국전통문양 3-기와전돌』, (한국박물관회, 2002), p.18.

9) 공예품(금속공예품과 도자기 등)에서의 문양의 소재와 표현은 복합적으로 선택·배치되는 경우가 많다. 고려시대의 금속공예품을 보면 다양한 자연소재-구름, 나무, 새, 비위 등에 의해 자연풍광을 표현한 회화적 관점의 문양구성이 보인다. 또한 조선조의 백자 등 중 상당수는 숙련기술자(도자기 장인)와 예술가(화원)의 협업에 의해 만들어진 것인데, 여기서의 문양 표현효과에 대해 장식적 측면의 부가적 창작행위로서

에서 보이는 다양한 소재의 합성에 의한 구성이라기보다는 동일한 문양모티브의 반복에 의한 연속문양이 주를 이루게 된다. 이것은 공예품이 조형적 관점에 비중을 두는 것에 비해 기와나 전돌은 기능성이 중시되는 건축재였기 때문이라는 추정을 가능케 하는데, 가령 전돌 문양의 경우, 여러 개가 연속적으로 배열·전개되었을 때의 문양조합효과를 염두해서 제작한 것들이 종종 보인다. 이 경우 각각의 문양들 여러 개가 모여 규칙적인 문양패턴을 조성하게 된다.

문양의 일반적인 소재는 자연에서 쉽게 발견되는 꽃이나 열매, 새 등의 식물에서부터 용, 봉황, 사자, 사슴 등의 영물(靈物)들에 이르기까지 다양하며, 여기에 기하학적 형상들이 보조 문양으로 다양하게 활용되고 있다. 또한 비천(飛天), 가릉빈가(伽藍), 보상화(寶相華) 등 불교적 색채가 강한 것에서부터 복을 기원하고 평안을 염원하는 길상문양, 악귀와 잡귀신의 침입을 막아준다는 벽사 의미의 기린, 봉황, 인면 등도 자주 묘사되고 있다. 이것은 문양을 단순히 미적 대상으로서만이 아니라 종교적 내세관은 물론, 길상과 벽사의 의미를 함축하는 상징성을 통해 영원한 평안과 번영을 소망하는 당시 사람들의 정신적인 염원의 표현이라 할 수 있는 것이다.<sup>11)</sup>



그림 4/연화문수막새, 고구려, 지름 14.4cm, 국립중앙박물관



그림 3/도깨비문전돌, 백제, 높이 29cm, 국립중앙박물관



그림 3/가릉빈가문수막새, 통일신라, 지름 14.3cm, 국립경주박물관

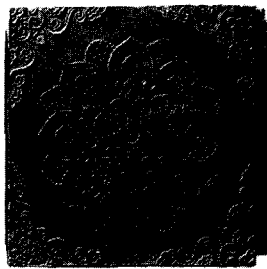


그림 5/보상화문전돌, 통일신라, 높이 31cm, 국립중앙박물관

문양의 표현적 특성은 고구려의 것은 직선적이면서도 강건한 면이 보이고(그림 1), 백제의 것은 사실적이며 회화적이고,

뿐 아니라 독립된 회화표현 양식으로 이해하는 견해도 있다.

10) 가릉빈가(伽藍頻伽)는 범어(梵語)의 칼라빈카(Kalavinka)를 번역한 것이다. 불경에 나오는 인두조신(人頭鳥身)의 상상의 새로 그 자태와 소리가 매우 아름답고 묘하여 극락조라고도 한다. 머리와 팔은 사람의 형상이고 몸체에는 비늘이 있으며 머리에는 새의 깃털이 달린 화관을 쓰고 악기를 연주하는 모습으로 표현된다.

11) 국립중앙박물관, 앞의 책, pp. 12-23.

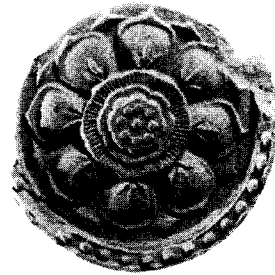


그림 5/연화문수막새, 고려, 지름 15.8cm, 국립중앙박물관

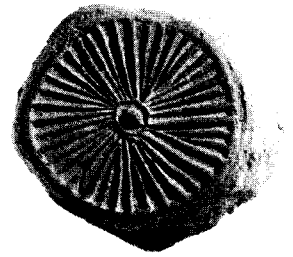


그림 6/연화문수막새, 조선, 지름 14.2cm, 국립중앙박물관

부드럽고 섬세하며, 환상적인 분위기를 자아내는데 특히, 부여

군 규암면에서 출토된 문양 전(그림 2)은 그 섬세한 표현과 능청맞은 웃음에서 삼국시대에 있어서 다른 두 나라와는 상이한 백제인의 해학적 표현력과 삶의 유쾌함을 엿볼 수 있다. 신라는 당나라의 발달된 불교미술의 영향을 줄곧 받았을 것으로 생각되는데 이러한 추측은 그림 3과 그림 4의 문양표현에서 잘 알 수 있다. 고려와 조선조에 이르면서 그림 5와 그림 6에서와 같이 문양표현에서 복잡함과 호화로움이 많이 퇴색하는데, 이는 국력의 쇠퇴라고 볼 수도 있고 또한 통일신라기에 활발했던 문양표현이 조선조에 이르러서는 유교적 절제와 소박한 삶의 태도와 연결되어 단순·간략화 하는 안정적 성향으로 전개된 것으로 보기도 한다. 어쨌든 문양의 표현과 활용역량은 전 시대에 미치지 못 한다고 할 수 있다.

대체로 기와와 전돌에서의 문양표현의 특성을 요약하자면 첫째, 다양한 소재 활용에 의한 소박함과 고졸(古拙)함으로 편안하고 친근한 분위기를 보여준다. 둘째, 인위적 질서의 배제라는 독특한 특성으로 이것은 자와 컴퍼스 같은 기계적 도구의 기하학적 모듈에 의해 표현한 문양이 드물다는 것이다. 셋째, 몇몇 전돌의 문양이나 기하학적 보조문양을 제외하고는 패턴화를 위한 규칙적 반복이나 질서정연한 구성은 드물다. 넷째, 문양이 위치하고 있는 기물전체를 하나의 통일체로 보아 조화와 화합을 지향하게끔 구성된 것이 많다. 이 같은 조형적 특성은 디자인의 원리인 '통일'과 '조화'라는 개념과도 일맥상통하는데, 통일의 목적은 구성 요소를 간결하게 정리하여 지각하기 쉽도록 하는 것이다. 시각적 통일에 있어서 핵심적 요소는 전체가 부분보다 뛰어나야 한다는 것으로 각각의 요소가 가진 독립성 보다는 전체적인 조화를 지향하려는 조형정신이 함축되어 있다고 할 수 있다.

### 3. 문양의 현대적 표현과 전개

#### 3.1. 문양의 표현과 디자인

모든 창조된 대상은 본래의 목적과 용도, 장소에 맞게 사용되었을 때 가장 '적절함'과 '어울림', '합목적성'을 달성할 수 있는 것이다. 본래의 장소에서 이탈, 새로운 환경에 적용될 때는 이미 독창성을 상실하기 때문에 본래의 의미와 유사성을 최

대한 유지하려는 방법과 노력이 필요하다. 이것은 곧 보수성이자 정통성을 유지하는 근간이 된다. 따라서 문화유산에서의 어떠한 시 형상을 도출, 이를 상징화하는 과정은 본질적으로 외형적 시간현상의 재현만이 아닌 기존의 요소가 가지고 있는 의미와 분위기 등 개성을 잘 반영될 수 있도록 해야 한다.

표현이란 기 존재하고 있는 것을 저작자의 관점에서 새롭게 재편, 재해석하는 것이다. 이것은 어떤 대상을 현재에 이용할 수 있는 매커니즘에 의해 현재의 매체에 적용할 수 있는 형식으로 풀어냄을 의미한다. 무릇 한번 만들어진 문양이라 하더라도 계속 같은 형태로 존속되는 것은 아니며 외부로부터의 새로운 자극이나 영향을 받게 되면 다른 문화적인 현상과 마찬가지로 이미 있었던 문양이 외적 요인과 접촉하여 새로운 형태로 전이·토착화되거나 외부 현상에 흡수되어 소멸되기도 하는 과정을 거치게 된다. 따라서 시대적·환경적 요인에 의해 조형표현 형식과 특성도 어느 정도 변화할 수밖에 없으며 특히 현대 사회에서는 다양한 미디어에 적용하기 위한 노력으로 인해 그 변화의 폭이 더욱 확대되고 있다.

이 같은 전제는 옛 문양자료를 오늘날의 대량복제 시스템에 활용할 수 있는 형식으로 변환하기 위해서는 필연적으로 각색 과정이 수반됨을 뜻하는 것이다. 다시 말해 입체적인 기물이나 용품의 바깥 부분에 표현되어 있는 문양들을 그래픽 정보로 전환하기 위해서는 어떤 식으로든 정리·재편될 수 있다는 것이다. 문양의 표현과 디자인은 기존의 문양이 자리하고 있는 기물로부터의 트레이싱(tracing), 탁본, 모사, 사진 이미지의 전자적 화상입력과 컴퓨터 저작 등을 통해 이루어진다. 그런데 이 과정에서 간과해서는 안 될 중요한 사항들이 있다. 때때로 현대적 감각이라고 믿고 있는 기하학적 질서나 정연한 모던디자인 이론에 익숙해져 구불구불하고 정리가 덜 된 듯한 전통문양의 형태를 못 마땅하게 여겨 매끈하게 다듬는 경우가 많다. 하지만 지나친 규격화나 기하학적 단순화는 자칫 물 개성화와 무국적화를 가속시킬 수 있으므로 우리의 문양이 가진 자연스럽고 소박한 특성을 잘 살리는 방향으로 진행되어야 한다.

모든 문양은 기본적으로 하나의 단위문양과 그 단위문양의 반복과 조합에서 얻어진다. 문양은 단위문양과 연속문양 또는 패턴으로 나눌 수 있는데,<sup>12)</sup> 단위문양은 문장에서의 '음절'이나 '단어'와도 같은 역할을 하기 때문에, 이것이 어떤 의미와 색상, 형상으로 되어 있느냐에 따라 전체적으로 문양이 주는 인상이 변하게 된다. 연속문양이란 단위문양이 규칙적, 반복적으로 일정한 질서에 의해 정렬되어 패턴을 구성한 것이다. 이 같은 패턴은 한 개 혹은 여러 개의 모티브들이 질서적 연속을 이루며 증폭되고 정렬됨으로써 이루어진 디자인이라고 규정될 수 있으며 또한 디자이너가 한 단위로서의 어떤 모티브를 표면 위에 일정한 간격을 두고 반복시킴으로써 이루어진다고 규정할 수도 있다. 모티브 그 자체는 아직 패턴이 아니지만, 패턴들을

만드는데 사용되며 패턴은 그 모티브를 어떻게 조직하는가에 따라 달라질 것이다.<sup>13)</sup> 때로는 규칙적인 반복이 갖게 되는 진부하고 딱딱하며 경직된 성질을 완화시키고자 리듬이나 조화, 그리고 효과적인 구성을 통해 조직화시킬 수 있다.

한국 문양은 기하학적 모티브에 의한 몇몇 문양들을 제외하고는 대개가 여러 개의 개체문양들이 합쳐져서 전체적인 분위기를 만들어 내는 것이 일반적이다. 다시 말해 동물문·식물문·구름문·당초문·문자문 등이 서로 어우러져 각각의 개별적 특성이 살아있으면서도 전체적인 분위기를 방해하지 않도록 조성되어 있는 경우가 많다. 단순한 문양 하나만을 가지고 연속적인 패턴을 만드는 경우가 아닌, 보조 문양이라든지 바탕문양을 조합해서 새로운 문양구성을 할 때에는 이러한 점을 특히 고려해야 한다. 왜냐하면, 기물에 있어서의 문양은 단독적으로 존재하는 것이 아니라 보조문양이나 바탕 문양이 서로 어우러져 분위기를 연출하기 때문이다.

### 3.2. 문양의 구성 및 패턴화

우리는 자연계에선 정확하게 반복되는 것이 없으며 자연의 일부인 사람도 모두 다르다는 것을 알고 있다. 그러므로 절대적인 규칙성보다는 다양성이 우리를 즐겁게 한다는 사실을 익히 잘 알고 있다. 그렇다고 우리가 혼란을 좋아하는 것은 물론 아니다. 자연은 질서정연하지만 그것의 형상과 패턴은 무한히 다양하다. 때문에 우리는 질서를 지향하지만 질서 속의 다양성에 매력을 느끼게 된다.

문양은 단위문양의 구성으로부터 전개·패턴화를 통한 활용에 이르기까지 균형·운동·조화·대비·비례·통일·반복 등의 조형원리가 고려되며, 실제로 어떤 목적물에 사용될 때는 그 외에도 강조·연속·변화·착시·색채 등의 관계에 의해 그 효과를 배가시키게 된다. 단위문양은 특정한 상징적 의미를 표출하거나 하나의 독립된 조형물을 장식하기 위해 사용되는 경우가 많고 연속문양은 넓은 면을 장식하거나 또는 직물의 편직(編織) 과정에서 이루어지는 조직과 색채의 구성, 또는 자연적인 현상에서 이루어지는 반복적인 기하학적이거나 추상적인 모든 것을 포함해서 형상들에서 쉽게 발견된다.

일정 공간에 어떤 형상이나 문양을 반복 배치하는 패턴화 방법으로 이방연속, 사방연속 등이 있다. 이방연속 문양은 띠의 형태로 반복되는 것으로 동일한 단위가 좌우로 혹은 상하로 연속하거나 사선방향으로 연속하는 것이다. 이 경우 반복하는 방향을 고려하여 배치하는 것이 전체구성의 기본이다. 사방연속 문양은 상하좌우의 네 방향으로 반복되고 연속하여 전개되는 것이다. 사방연속의 배치에는 방형(方形), 계단식, 능형(菱形) 등이 있다. 회전배치의 경우 45도, 90도, 180도 등의 다양한 회전 각도에 의한 전개가 가능하며 대칭이나 거울 비침에 의한 투영 등 여러 가지 방법들도 가능하다. 또한 이러한 전개법칙이 2가지 이상 중복되어 보다 복잡한 구성을 만들어낼 수도 있다. 결국 이같이 하나의 단위를 결정하여 그것을 조합시켜 만들 때 생기는 전체적인 형의 변화는 무한하며 이 경우 예기치 않은

12) 단위문양이란 한정된 공간에 하나의 개체문양이 단독으로 배치되었거나 일정 규칙이 점유된 상태, 또는 서로 다른 모티브를 조합해 하나의 카테고리로 단위화 시킨 것이며 연속문양은 이처럼 생성된 단위문양을 반복적으로 배열한 집합을 의미한다. '단위문양'이나 '연속문양' 모두 총칭해서 '문양'으로 표현될 수 있지만, 영어표기로는 'a pattern'과 'patterns'으로 구분될 수 있다. 또한 '연속문양(patterns)'이나 '패턴(patterns)'이 결국 동일한 의미이지만, 여기에서는 문맥의 흐름에 따라 선택적으로 사용하기로 한다.

13) Peter Phillips+Gillian Bunce, REPEAT PATTERN (Thames and Hudson, 1993), p. 6.

형이 출현하는 우연적인 결과를 얻게 될 수도 있다.

변화무쌍한 자연의 섭리 속에 숨어있는 다양한 원리와 법칙에서 의미 있는 질서를 찾아내는 것이 창조적인 활동이라고 한다면 이전까지 서로 상관없이 여겨왔던 것들 사이에서 유사성이나 관계를 발견함으로써 창조적 행위가 출발하게 된다. 창조적 정신은 예기치 않은 유사성을 발견해 내는 정신이며 이것은 보통 이미 검증되고 관행화 된 규칙성보다는 불규칙적인 변칙적 사고로부터 출발하는 경우가 많다.

조형이 가지는 독창성은 그 형태적 속성에서 보다 형태적 성장 과정에서 발견되는 경우가 많으며 패턴화 과정에서도 이러한 예시가 가능하다. 불규칙적인 구성은 명확한 질서에 구애되지 않고 오로지 조형감각에 의존하여 구성요소를 자유스럽게 배치하는 것이므로 그 방법에는 한계가 없다. 구성요소가 되는 단위양을 이용하여 패턴화 하는 것은 누구든지 할 수는 있지만 그렇다고 좋은 패턴이 쉽게 만들어지는 것도 아니다. 하나의 완성된 패턴은 수많은 시행착오와 탐구에 의해서만 가능한 것이다.

#### 4. 디지털컨텐츠 개발의 실제

##### 4.1. 정보·컨텐츠화의 의의

컨텐츠란 문자, 영상, 소리 등의 정보를 제작하고 가공해서 소비자에게 전달하는 정보상품<sup>14)</sup>으로 정의된다. 아울러 이 같은 정보와 정보기술을 통해 소비자에게 전달하려는 각종 유품 형태의 서비스를 생산·유통하는 산업을 컨텐츠산업이라 하겠다.

디지털 시대의 문화는 단순한 감상 위주의 문화소비에서 벗어나 직접 참여하고 향유하는 적극적인 문화소비의 형태로 변화될 것으로 예측되는데, 이러한 환경의 변화 속에서 사람들에게 건전한 '생산적인 노는 것'들을 제공하거나 재미와 감동을 주는 상품이나 컨텐츠를 만드는 것은 엄청난 부가가치를 창조할 것이다. 이러한 부가가치를 창출하는 과정에서 윈도우 효과라고 불리는 문화산업의 다층 구조적 특성이 나타나는데, 하나의 정보나 상품이 한 영역에서만 활용되는 것이 아니라 관련된 문화나 컨텐츠 산업 영역에서 지속적으로 가치를 재창출해 내는 구조를 일컫는다.<sup>15)</sup>

최근 문화의 잠재적 가능성에 의거 문화에 대한 관심과 투자가 폭발적으로 확대되면서 문화산업이나 문화마케팅, 문화상품, 문화컨텐츠 등 문화를 필두로 하는 새로운 용어와 개념들이 범람하고 있다. 문화적 가치를 반영한 상품개발, 문화와 산업구조의 혼합 등, 경제나 산업의 영역들까지도 활발한 트랜스화(trans-genre)·퓨전화(fusion-genre)의 경향에서 자유로울 수 없게 되었으며 인간의 감성욕구의 변화와 다양화에 따라 문화가 삶의 모든 영역에 다양한 방식으로 개입하고 있다. 그러나 때로는 문화의 향유에 대한 조급성, 용어의 유희에 젖어 오히려 문화의 진정한 의미를 왜곡할 수 있음을 경계해야 할 것이다. 상

품에 문화를 담는 것, 문화가 담긴 디자인을 개발하는 것, 그리고 이것들을 널리 판매한다는 것은 부가가치를 창출하는 핵심 산업이 될 수 있겠지만, 이를 구현하기 위해서는 문화적 정체성에 대한 정확한 이해, 그리고 문화원형에 대한 축적·가공을 통한 컨텐츠의 마련과 활용방안 연구가 진행되어야 할 것이다.

우리가 세계 시장에 내어놓을 수 있는 독보적인 문화상품은 다름 아닌 고유의 문화유산이다. 그렇다면 정보통신망을 통한 문화개방 시대에 우리문화의 정체성을 보존하는 길은 문화 쇠국주의, 세계 문화주의도 아닌 문화유산에 대한 효과적인 유통 전략의 수립일 것이다. 문화산업 내지 고부가가치 산업으로 각광받는 컨텐츠 산업, 컨텐츠 산업의 대명사인 박물관 유물자료의 디지털화와 이의 유통은 문화개방을 맞아 전 세계인을 상대로 문화를 홍보할 수 있는 기회가 되는 것이다. 문화유산과 문화화소의 상징화 및 디지털정보화를 통해 다양한 미디어환경에 적용할 수 있는 컨텐츠 개발이 필요하다. 또한 이 같은 자료들이 다양하고 편리하게 활용될 수 있는 접근경로의 개발과 문화개방이 확대되어야 함은 물론이다.

현재 정보화의 물결은 모든 분야에 지대한 영향을 미치고 있다. 통신기술, 데이터 압축기술의 발달은 문자정보 중심의 데이터를 이미지와 동영상 등 멀티미디어 데이터로 발전시키고 있으며 이와 관련한 효과적인 정보 활용을 위한 여러 방법론이 탐색되고 있다. 그러나 정보라는 것은 양적인 문제가 중요한 것이 아니다. 자료를 많이 가지고 있다고 모두 사용되는 것은 아니기 때문이다. 박물관 유물이 가지고 있는 일차적인 가치는 전시 관람을 통한 시각적 공유훈 할 수 있는데 이것은 유일하기 때문에 희소성이 높은 가치를 지니게 된다. 그리고 두 번째는 이들의 정보화를 통한 컨텐츠서비스로 이것은 유물이 유일성의 가치가 있는 만큼 분명 선점우위의 법칙에 있게 된다. 현재 유물에 대한 영상과 각종 이미지, 학술적 연구자료 등의 서비스가 기본적이거나 이루어지고 있지만, 여기서 보다 진화된 형태의 서비스가 부족하다. 유물에서 도출된 정보를 분류, 체계화한 다양한 유형의 서비스가 개발될 수 있겠지만, 기술 표면의 그래픽 정보인 문양컨텐츠 역시 독보적인 양질의 서비스로 발전될 수 있다. 이는 유물에 대한 고전적인 감상의 관점을 넘어서 보다 분석적이고 논리적인 감상의 틀을 제공할 뿐만 아니라, 발전된 현대의 미디어와 디자인에의 활용이 가능한 정보원천으로서의 의미가 발생한다.

무한한 확장성과 부단히 진화하는 미디어 환경에 원활하게 적용하며 공급과 수요의 즉각적인 액세스<sup>16)</sup>가 진행되도록 가공한 자료형태가 컨텐츠이긴 하지만, 그러나 모든 디지털화 된 데이터가 반드시 좋은 컨텐츠가 되지 않음은 물론이다. 디지털의 전능한 위력에 굴복, 실질적인 컨텐츠 구성이 되지 못한 상태에서 디지털화에 대한 급급함으로 가공된 데이터가 멀티미디어 시대의 정보공해(information noise)가 될 수 있음을 주지해야 한다. 컨텐츠는 과거에도 있었고, 또한 그 시대에도 중요한 것이었다. 다만 이것이 오늘날 획기적으로 부각되고 있음은 과

14) 한국문화정책개발원·정보통신정책연구원, 『문화컨텐츠산업 진흥방안 2000』(문화관광부, 2000), p. 3.

15) 문화관광부·한국문화정책개발원, 『문화정책백서2001』(한국문화정책개발원, 2001), p.471

16) 액세스(access)는 원하는 것을 얻기 위해 다가가는 것을 말한다. 데이터 액세스란 컴퓨터 환경에서 특정한 데이터에 접근하는 것이며, 웹 액세스는 온라인시스템 서비스 회사나 인터넷 접속 서비스 회사를 통해 월드 와이드 웹에 접속하는 것을 의미한다.

거에 비해 미디어와 정보·통신기술의 발달에 힘입어 사용자들이 보다 효과적이고 무제한적으로 활용할 수 있게 되었다는 점 때문이며, 이점은 디지털컨텐츠의 신속한 파급성을 인식하게끔 하는 것이지만, 미디어 환경의 가속화에 편승한 컨텐츠의 영향력 증대에 대한 신중한 이해와 접근자세를 요하는 것임을 주지해야 할 것이다.

#### 4.2. 문양컨텐츠개발의 과정

컨텐츠는 크게 생성(contents)과 배급(conduct)단계로 나누어 볼 수 있다. 생성단계는 컨텐츠 창작단계, 제작단계, 패키징 단계로 구성되며 배급단계는 유통단계와 이용단계로 구성되는데 여기서는 주로 컨텐츠의 생성단계라 할 창작과 제작, 기본적인 디지털 패키징 까지를 다루며 유통과 세부적인 활용방법에 대한 부분은 다음 기회에 연구하기로 한다.

문양컨텐츠 작업을 위해 일차적으로 문양을 채집할 수 있는 유물을 분야별·소재별·유형별·시대별로 분류하여 목록을 작성한다. 목록에 따라 유물의 슬라이드를 수집, 또는 촬영하여 기본 이미지 자료나 사진 등을 확보한다. 문양의 원도(原圖) 작업은 가급적 유물표면을 통한 정확한 트레이싱이 제일 효과적이지만, 불가피할 경우에는 사진자료를 활용하여 작업하거나 스캐닝과 컴퓨터 드로잉을 통해 작도할 수도 있다. 이때 유물 표면이 요철로 된 부조인 경우에는 탁본을 찍어 원도 작업을 위한 기본 이미지로 활용할 수 있는데, 유물표면에서의 원 문양과 작업하는 도면을 세밀하게 비교하여 표현하는 문양이 본래의 섬세한 인상을 적절히 반영할 수 있도록 작도에 정확성을 기해야 한다.<sup>18)</sup>

유물이미지 자료와 기본작업이 마무리된 문양원도가 분류된 뒤, 문양원도는 다시 컴퓨터의 드로잉 프로그램으로 작업, 디지털데이터로 가공·저장한다. 이 과정에서 단위문양의 디자인은 물론, 반복·전개에 의한 패턴화 작업을 병행하며 작업중인 유물에 대한 캡션, 문양설명 등의 내용을 확보하고 각 자료들을 단위화 시켜 분야별로 저장한다. 분야별 저장이란 문양이 소재된 유물의 특성이나 시대, 문양 표현의 소재별, 주제별 등으로 구분하여 저장하는 것인데, 이것은 각각 특성이 다르므로 일반화 된 분류방식을 취하기는 어렵다. 유물의 유형과 특성에 따라 분류방식에 차이가 있을 수 있으며, 앞으로도 다양한 영역의 유물에 대한 작업이 계속 진행될 계획이므로 상당량의 작업이 진전된 이후 총체적인 시각에서 보다 체계화된 디렉토리로 구성해 가야 할 것이다.

컨텐츠 이용자들의 실제적인 활용을 위해 기본 인덱스<sup>19)</sup>에서 자료목록을 제시하며(그림 7), 카테고리별로 검색<sup>20)</sup>할 수 있

는 기능 또한 병행토록 한다.(그림 8) 카테고리별로 검색할 시에는 본래 문양이 시문 되어 있던 유물의 사진이미지와(그림 9)



그림7인덱스(index)화면-아이콘(축소된 문양이미지)과 명칭으로 목록 제시

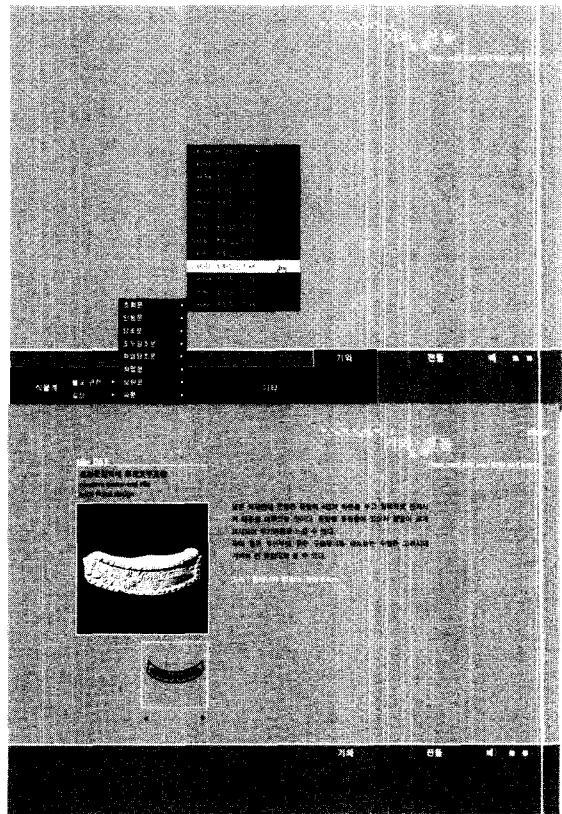


그림9카테고리별 검색 화면-유물이미지(초화문양막새 메인화면)

여기에서 추출한 모티브를 정리한 문양디자인을 보여준다.(그림 10) 또한 이 단위문양이 여러 전개방식에 따라 응용되거나 패턴화 된 사례를 제시하여(그림 11) 이용자들의 이해를 도와주도록 한다. 물론 이 데이터들은 이용자가 필요할 시 다운로드 하여 디자인 소스로 즉시 활용할 수 있도록 포스트스크립트(post script)데이터로 만들어지게 된다.

20)문양의 카테고리는 도서자료처럼 일관된 분류방식을 취하기가 어려우며, 또한 산업의 제 분야나 교육과 연구를 위한 학제적 분류체계와의 연결성을 고려하여 만들어져야 할 것이다. 그러나 문양자료의 변별을 위해 우선 표현된 매체(기와, 청자, 불상 등), 기물(병, 주전자, 함 등), 기법(상감, 음각, 투각, 인화 등)에 따라 분류할 수 있고, 이는 다시 인료(청화, 퇴화, 철화 등), 소재(동물, 식물, 기하 등), 주제(길상, 벽사, 종교 등), 시대 등으로 분류할 수 있지만, 어느 방식이 효과적일지는 활용목적과 작업환경에 따라 달라지게 된다.

17)한국문화정책개발원·정보통신정책연구원, 앞의 책, p. xvi  
 18)문양의 표현은 원칙적으로 유물이나 기물을 실측하여 작도하는 것이 바람직하며 또한 그 문양의 원형을 실사한 사진이 같이 제시되어야 한다. 이것은 문양을 작도할 때 발생할 수 있는 저작자의 주관적 의지에 의해 문양도면이 본래의 것과 다르게 표현되더라도 사진이미지를 통해 독자가 정확히 비교할 수 있도록 하기 위함이다. 그러나 문양이 표현되어 있는 모든 면들의 사진을 제시하기는 어려우며 일반적으로 대 표적인 각도나 위치에서의 사진을 제시하게 된다.  
 19)데이터의 유용성 확대와 이용자의 편의성을 위해 색인절차가 필요한데, 이미지 정보(문양자료)는 키워드 검색을 통한 선택보다는 이미지에 대한 관찰자의 직접적이고 주관적인 감성에 의해 선택되는 경우가 많기 때문에 아이콘(축소된 문양 이미지)에 의한 색인체계를 제공하는 것이 편리할 것이다.



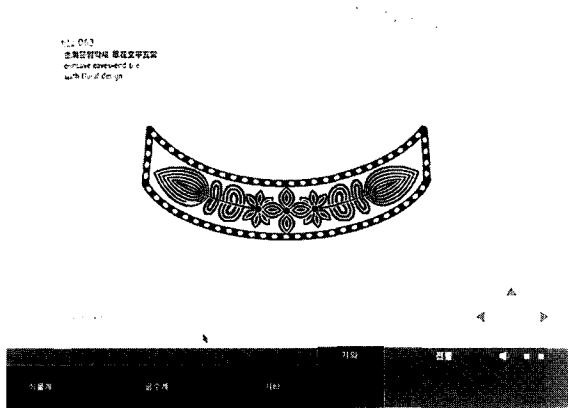


그림 10/카테고리별 검색 화면-단위문양(초화문 디자인)

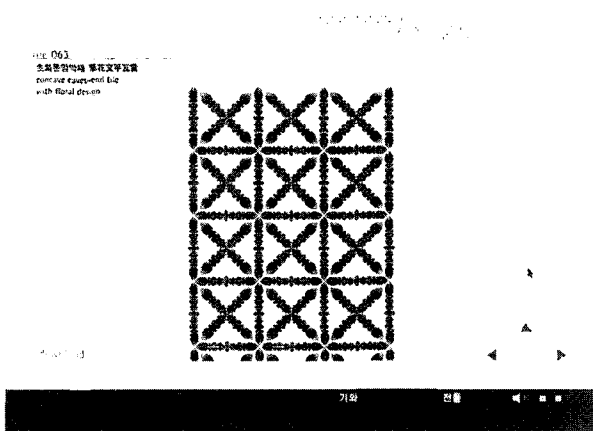


그림 11/카테고리별 검색 화면-전개문양(민복구상에 의한 초화문 패턴디자인)

전체적인 콘텐츠의 구성이 완료되면, 이것은 책자와 타이틀 콘텐츠인 CD롬으로 제작되며 추후 이 같은 유형의 데이터 파일이 지속적으로 마련되면, 영인·재분류하여 보다 체계적인 데이터모델로 발전하게 된다.

### 4.3. 데이터베이스 구축 요건

데이터베이스화란 논리적으로 연관된 하나 이상의 자료들을 모아 그 내용을 구조화함으로써 검색과 갱신의 효율화를 꾀하는 것으로 다양한 자료를 일목요연하게 정리·분류·저장하여 필요할 때 사용할 수 있도록 하는 것<sup>21)</sup>을 말한다. 이때 준비된 데이터들의 등록과정이 수반되며 등록되지 않은 자료는 데이터베이스로서의 기능을 발휘하지 못하게 된다. 물건이 많은 가게라 하더라도 손님이 찾는 물건을 바로 찾을 수 있게끔 분류·등록되어 있지 못한다면 손님이 끊기는 것처럼 일목요연한 정리가 필수적이다. 데이터베이스 역시 이와 유사한데, 데이터를 체계적인 분류기준 없이 저장하게 되면 프로그래밍 할 때 상당한 문제와 시행착오가 발생하게 된다. 다시 말해 정보화를 위해 작업하는 콘텐츠가 단순한 그래픽자료의 소개, 내용설명, 서비스의 온라인 화, 종이로 기록된 정보의 디지털화에 불과하고 말 수가 있다.

데이터베이스는 수집된 자료를 저장(보관), 검색, 조작, 그리

고 변환하는 기능을 수행하는 정보시스템의 핵심원리이다. 정보시스템으로서 문양 데이터베이스 모델이 일련의 기능을 발휘하기 위해서는 아래와 같이 일반적인 특성에 근거한 기본요건<sup>22)</sup>이 갖추어지도록 작업되어야 한다.

첫째, 표준화된 분류체계의 마련이다. 콘텐츠 중심의 지식기반 시스템으로의 문양 데이터베이스 개발에서 정보의 수집과 가공, 그리고 정보제공에 있어 최우선적 과제는 분류체계의 표준화이며 그에 따른 적합한 정보를 확보하여 정리하는 것이다. 또한 미래의 사용 확장성을 고려하여 사회과학 분야와 제조 및 생산기술 등 타 분야의 분류체계와 호환성을 갖춘 통합적 분류체계와의 연결구조도 검토되어야 한다.

둘째, 문화적 정체성의 유지이다. 콘텐츠를 개발함에 있어 데이터의 확보, 제공형태와 편의성은 물론 간과해서는 안 되는 점은 사용자 중심의 문화적 특성을 고려한 정체성의 확보이다. 왜냐하면 필요한 정보를 검색하려 할 때 수많은 정보제공처 중에 어떤 콘텐츠를 선택할 것인지는 정보전달의 과정에서 표출되는 이미지로서 정보체제의 문화적 정체성을 인지하여 선택하기 때문이다.

셋째, 사용자 중심의 인터페이스 설정이다. 사용자 중심의 인터페이스란 정보시스템과 사용자가 상호 대화적 정보전달 과정을 통하여 사용자에게 흥미와 관심을 갖고 정보전달 과정에 참여할 수 있도록 여건을 조성하는 것이다. 이것은 콘텐츠의 활용 면에서 관심환기는 물론 참여의 결과가 새로운 정보로 축적되어 새로운 데이터베이스시스템으로 재생산됨으로써 지식기반체계의 구축에 효율적일 수 있기 때문이다.

정보시스템이 효율적으로 운영되기 위해서는 누가, 어떤 자료를, 무슨 목적으로 사용할 것인가에 대한 데이터모델의 활용성과 확장성이 고려되어야 한다. 또한 자료의 가치가 높고 소구력이 뛰어나다 하더라도 차별화 된 독창적 이미지의 표출과 정서적 측면을 만족시키는 사용자 집단의 문화적 습성에 대한 고려가 하다. 아울러 정보의 다양한 형태와 표현방법의 개발로 사용자들의 관심을 환기시키며 데이터에 대한 신속하고 정확한 접근이 가능하도록 작업되어야 사용자들의 관심과 참여가 높아질 수 있을 것이다.

## 5. 결론 및 제언

20세기의 디자인과 조형환경이 빠르게 기본 종계 등의 단순히 외적인 모양을 만드는 것만을 상품의 이상으로 추구하고 왔다면 21세기에는 활동영역을 넓혀 인적 정보체계를 만들어 생활의 컨셉트와 의미 있는 생활제안을 할 수 있는 디자인이 기대된다. 또한 다원화, 다양화라는 양상의 전개로 인해 조형문화는 절대적 가치에서 상대적 개념이 강조되고 구분적 개념에서 혼합적 양상을, 국제성 속에서 지역성과 전통성을 띠는 것이다. 그리고 명확성보다는 애매한 것이 중요시되고 단순한 기능성과 일관성의 개념을 뛰어 넘어 유희성과 의미성이 강조될 것이다.

21) <http://kr.encycl.yahoo.com/>

22) 「디자인 지식 기반 산업」, 『산업디자인 1999 05+06』, (한국산업디자인진흥원), pp. 25-26.

이것은 전술한 바와 같이 한국적 조형정신과도 일맥상통하는 측면이 많다. 합리성과 규격성, 통일과 효율이 덕목 시 되던 가치관에서 애매함의 자유 분방함이 빛을 발하는, 지식보다는 창의성이 우선 시 되는 시대로의 전환기에 서 있다. 이른바 노하우(know-how) 보다는 노우웨어(know-where)가 보다 필요한 시대이며 여기서 문화적 토양에 입각한 창의성이 이 시대의 생활과 문화에 날개를 달아 주게 될 것이다.

이에 따라 21세기를 앞 둔 최근의 사회적 환경이 정보화를 통한 지식체계의 구축으로 인식되고 있고 디자인 분야의 참여와 역할을 확대해야 한다는 공감대가 높아지고 있으며 이미 국가적 차원의 문화컨텐츠 개발 및 디자인 진흥정책의 일환 등으로 거시적 프로젝트들이 다양하게 진행되고 있는 실정이다. 그러나 컴퓨터 기술의 급격한 발달에 대한 애매한 기대와 함께 지식체계의 구축을 단기간 내의 고부가가치 창출이라는 관념적 구호로 해석하여 정보의 본질적 가치에 대한 평가와 함께 컨텐츠의 확보, 개발과정의 전문성 등을 간과한다면 성공적 결과를 기대하기 어려울 것이다. 따라서 디자인과 관련된 정보화의 추진방향은 컨텐츠의 개발자이자 사용자인 디자이너의 적극적 참여로 전문성이 구체적으로 담보되어야 할 것이며, 좀 더 체계적이며 동시에 단계적인 기획을 바탕으로 디자인 분야의 실제적이고 통합적인 지식기반으로 활용되도록 진행되어야 한다.

전통 문화재에 시문된 문양자료의 수집과 분류, 정리를 통해 이를 정보화 하는 디지털컨텐츠 개발의 과정에서 다음과 같은 개념을 정립할 수 있다.

첫째, 한국적 조형정신과 문화적 정체성이 투영된 시각모티브의 발굴·정리를 통해 현대 생활문화를 위한 소재개발의 폭을 확대시키는 것으로 디지털이라는 확장성과 활용성에 의거, 다양한 문화산업분야에 활용 가능한 디자인 이미지 데이터베이스를 위한 기초자료로서의 가치를 지니며,

둘째, 유품감상과 이해에 대한 기존의 미술사적, 고증적 관점을 넘어서는 새로운 관점의 해석과 접근방법의 틀을 제시할 뿐만 아니라, 문화활동과 문화서비스의 중심기관인 박물관이 다양한 유형의 문화정보를 가공·서비스하는 모델을 구축함으로써 박물관의 존재의의를 강화시키며,

셋째, 이 과정에서 유품과 문양표현의 내면적, 정신적인 배경과 미적 형식원리들이 도출되어 이를 통해 보다 창의적이고, 독창적인 생활문화를 영위하게 하는 지표가 될 것이며 또한 전통문화의 계승과 발전을 진척시키는 촉매제가 될 것이다.

자료가 디지털화·컨텐츠화 되어 타이틀로 제작되었다고 모든 것이 마무리 된 것은 아닌데, 개발된 컨텐츠가 유용성이 높을지, 널리 활용될지는 별개의 문제이므로 데이터를 활용하면서 발생하는 각종 문제점에 대한 보완이 지속적으로 이루어져야 한다. 또한 현재 개발되고 있는 문양컨텐츠가 난-네트워크(non-network)<sup>23)</sup> 형식의 컨텐츠이므로 데이터에 대한 접근성을

높이기 위해 앞으로 공공 서비스 측면의 네트워크 컨텐츠도 전개될 수 있는 형식으로 전환되어야 할 것이며 사이버저작권에 대한 규정의 마련과 운영을 통해 보다 활용성 높은 컨텐츠로 발전시켜야 나가야 할 것이다. 이에 대한 지속적이고 관심 있는 연구가 필요하며 이를 통해 체계화, 집대성한 데이터베이스: 구축을 기대해 볼 수 있을 것이다.

모든 문화활동과 문화생산물은 그것의 생산과 마찬가지로 소비 또한 중요하다. 영화나 비디오, 공연예술 등은 보여지도록 만들어진 것이며, 음악은 들려지기 위해, 조형예술 및 출판물은 눈으로 보거나 읽히기 위해 만들어진 것이다. 문화생산물의 소비는 사회적 의미와 중요성을 사람들에게 가져다주는 역할을 하기 때문에 사람들의 참여가 따라야 하는 것이 특징이다. 사람들의 문화활동 참여가 새로운 창의성을 자극하고 그 속에서 자연스럽게 잠재적인 관객이 개발되고 실수요자가 만들어지고, 이들 수요자가 다시 창작자로 나설 수 있는 토대가 구축되는 것이다. 다시 말해 이 모든 것은 문화의 생활화가 이루어져야 가능한 것이며 동시에 생활의 문화화를 이루어야 궁극적으로 실현될 수 있을 것이다.

## 참고문헌

- 국립경주박물관, 『신라기와』, 국립경주박물관, 2000
- 국립중앙박물관, 『한국전통문양 3기와·전돌』, 한국박물관회, 2002
- 김원용, 『한국미의 탐구』, 열화당, 1998
- 문화관광부·한국문화정책개발원, 『문화정책백서2001』, 한국문화정책개발원, 2001
- 조요한, 『예술철학』, 경문사, 1988
- 조요한, 『한국미의 조명』, 열화당, 1999
- 한국문화재보호재단·한국전통공예미술관, 『한국의 무늬』, 1995
- 한국문화정책개발원·정보통신정책연구원, 『문화컨텐츠산업진흥방안2000』, 문화관광부, 2000
- 홍익대학교 1종도서편찬위원회, 『고등학교-한국무늬』, 교육인적자원부, 2002
- 김시덕, 박물관 정보화를 위한 기초정보 생산과 DB구축, 『박물관학보 3』, 한국박물관학회, 2000
- 이상식, 『디지털컨텐츠디자인의 개념설정에 대한 기반연구』, 『기초조형학연구 Vol.2 No.2』, 한국기초조형학회 2001
- 『인터넷환경과 디자인 지식기반 산업』, 『산업디자인 1999 05+06』, 한국산업디자인진흥원
- 정지홍, 『디자인 이미지데이터베이스 구축사례 연구』, 『디자인학연구 37』, 한국디자인학회, 2000 08. vol.13. no.3
- Peter Phillips+Gillian Bunce, *REPEAT PATTERN*, London:Thames and Hudson, 1993
- Pippa Drew and Dorothy Wallace, *Pattern-Pattern Syllabus 1996*, Mathematics Across The Curriculum at Dartmouth College
- Adrian Frutiger:translated by w Bluhm, *Signs and Symbols*, New York:Van Nostrand Reinhold, 1989.

23) 모바일 디바이스(mobile device:mobile phone, PDA등)가 디지털컨텐츠를 담아내는 미디어로 개념이 확장되면서 미디어의 분류를 '온라인/오프라인'의 개념보다 '네트워크/난네트워크' 개념으로 분류하는 것이 적절하다. 네트워크용 디지털컨텐츠는 온라인과 와이어리스(wireless)를 통틀어 네트워크를 통해 제공되는 것을 말하며 난네트워크용 디지털컨텐츠는 CD롬 타이틀과 DVD타이틀, 비디오게임 등 독립적인 미디어에서 구현되는 컨텐츠를 의미한다.