

디자인기반기술개발사업
결과보고서

韓·中·日 선호이미지와 조형인자의 실용 DB구축
(BeSeTo-DDB 개발)

2003. 3. 1

주관기관 : 서울대학교 조형연구소

참여기관 : (주) 중앙디자인

위탁기관 : (주) 네오엑트

산업자원부
한국디자인진흥원

이 보고서는 산업자원부에서 시행한
디자인기반기술개발사업의
연구개발 보고서입니다.

제 출 문

한국디자인진흥원장 귀하

본 보고서를 “디자인기반기술개발사업에 관한 연구개발” (사업기간 :2002 . 9. 1~ 20
3. 8. 31) 과제의 결과보고서를 제출합니다.

2003 . 9 . 18.

주관기관명 : 서울대학교 조형연구소

총괄책임자 : 권 영 결

연구원 : 김 영 인

” : 채 정 우

” : 이 지 현

” : 박 재 석

” : 양 지 영

” : 이 진 욱

” : 김 현 진

요 약 서 (초 록)			
사 업 명	韓·中·日 선호이미지와 조형인자의 실용 DB구축 (BeSeTo-DDB 개발)		
주 관 기 관	서울대학교 조형연구소	총 괄 책 임 자	권 영 걸
총 사 업 기 간	2002 . 9. 1. ~ 2003. 8. 31 . (1 년)		
총 사 업 비 (천 원)	정부출연금 : 65,000,000원 민간부담금 : 75,000,000원 계 : 140,000,000원		
참 여 기 간	1년		

【연구목표】

- 한·중·일의 조형적 특성을 공시적, 통시적으로 분석하고 공통성과 차별성을 도출해 낸다.
- 이 과정에서 생성된 모든 자료를 수집·정리하고, 이를 실용 가능하게 재가공하여 조형인자인 「線·形·色·紋」로 추출하며, 모든 자료를 DB로 구축한다.
- 동시에 전용 검색·관리 소프트웨어 「BeSeTo-DDB」를 개발하여 DB와 함께 제공함으로써 디자인 산업현장과 교육에 직접적으로 활용되게 한다.
- 단계별 목표
1단계: DB활용 디자인 방법 모델 설정 ▷ **2단계:** 현장조사와 문헌조사를 통하여 각국의 고유이미지 수집 ▷ **3단계:** 각국의 고유이미지에서 선호이미지 추출 ▷ **4단계:** 선호 Image DB에서 조형인자 도출 ▷ **5단계:** 'BeSeTo-DDB'를 개발하여 DB 시스템완성

【연구의 필요성】

- ‘문화의 시대’를 맞아 문화 고유성과 특질이 반영된 디자인 개발의 필요
- 한·중·일 삼국의 조형적 공통성과 차별성의규명에 따른 동아시아 시장 대응 (디자인 전략적 측면에서)
- 디자인 개발에 적용 가능한 실용 DB 부재
- 타 동아시아 국가와 구분되는 한국의 고유 조형성의 가시적 규명 및 확립

【기대 및 파급효과】

- 한·중·일의 디자인 정보를 효율적으로 관리하며, 국가별로 차별화를 갖는 디자인 전략을 수립할 수 있도록 직접적인 자료를 기업에 제공한다.
- 디자인 분야에서 DB 관리 기술의 기반을 확보하고, 디자인 관련 DB 구축의 전문성을 높일 수 있다.
- ‘BeSeTo-DDB’와 개발과정에서 생성된 연구 결과물은 인류학,사회학,역사학,경제학 등

타 학문분야에 실증적이고 객관적인 연구자료로 활용된다.

- 모든 사용자가 신규 자료를 등록하여 DB를 확장·수정하게 하며, 이를 통하여 디자인 DB관리 네트워크를 구성하게 된다.
- 'BeSeTo-DDB'를 해외 판매용 버전으로 번역하여, 21세기 동아시아 시장을 겨냥하는 여러 국가를 상대로 상품화 한다.

【연구내용 및 범위】

1) 연구내용의 범위

- 한·중·일 3국이 독자적 문화를 형성하는 시대(16세기부터 19세기 근대화 이전까지와 1950년 이후 현대)에서 각국이 드러내는 고유의 조형적 특성을 연구한다.
- 통시적, 공시적으로 비교연구를 하며 수평적 비교분석을 통해 타당성과 객관성을 확보한다.
- 공통성과 차별성을 도출해 내어 구축할 DB의 콘텐츠를 완성한다.

2) DB의 대상 범위

- 시간적 범위: 16세기로부터 19세기 근대화 이전, 1950년 이후 현대
- 공간적 범위: 한국, 중국, 일본
- 영역별 범위: 환경, 건축, 용품, 복식, 섬유, 회화, 서예, 음식
- 조형요소의 범위 : 선(線), 형(形), 색(色), 문(紋)

3) DB의 개발 및 기술 범위

- 고유 이미지 약 1,600개를 확보하고 선호이미지(약800개), 조형인자(약400개)를 추출
- 디자이너 사용환경에 맞는 Keywords 설정(선형적 DB 검색이 아닌 비선형적 DB검색을 위해 현실적 상황에 맞는 DB dictionary 제작)
- 선호이미지 도출단계와, 조형인자 추출단계 모두에서 검색결과물로 활용할 수 있게 하는 2단계 검색장치
- On-line 이나 Software로 활용될 수 있도록 별도의 솔루션(BeSeTo-DDB) 제작

주 의

1. 이 보고서는 산업자원부에서 시행한 디자인기반기술개발사업의 연구개발 보고서이다
2. 이 연구개발내용을 대외적으로 발표할 때에는 반드시 산업자원부에서 시행한 디자인기반기술개발사업의 연구개발결과임을 밝혀야 한다.

목 차

1. 서 론	
1.1. 연구의 배경 및 필요성	1
1.2. 연구의 목적	3
1.3. 국내 연구 현황	4
2. 연구의 범위	
2.1. 연구의 시간적 범위	7
2.2. 연구의 대상적 범위	8
3. 연구의 방법	
3.1. DB 구축 및 분석의 체계	11
3.2. DB 구축의 단계별 과정	14
4. 한·중·일의 조형의식	
4.1. 한·중·일의 미의식(美意識)	20
4.2. 한·중·일의 문화적 측면에서의 조형성 비교	24
5. 한·중·일 선호 이미지의 특성	
5.1. 선(線)	28
5.2. 형(形)	36
5.3. 색(色)	38
5.4. 문(紋)	51
5.5. 한·중·일 선호 이미지의 공통성과 차별성	59

6. 선호 이미지 DB를 통한 디자인 방법 모델	
6.1. 국내외 이미지 DB의 현황	62
6.2. 이미지소스 라이브러리의 필요성	65
5.2.1. DB활용의 목적	67
5.2.2. DB활용의 범주	65
6.3. 이미지 DB활용 디자인 프로세스	69
 7. BeSeTo-DDB의 개발내용	
7.1. 기술적 측면	74
7.1.1. DB구조와 알고리즘	76
7.1.2. 사용기술 및 정의	70
7.2. 사용성의 측면	72
7.2.1. DB 검색 인터페이스의 특성	80
7.2.2. 사용자의 활용방안	80
7.3. 세부적 기능	
7.3.1. D/B 관리툴	82
6.3.2. 인스톨(Install)	85
6.3.3. 브라우저(Browser)	87
 8. 결 론	
8.1. 수행 결과	93
8.1.1. 개발의 체계	94
8.1.2. 참여기관 및 위탁기관의 개발현황	84
8.2. DB구축결과 및 활용방안	
8.2.1 DB구축결과 및 평가	95
8.2.2 개발진행일정	97

1. 서론

1.1. 연구의 배경 및 필요성

서구문명(西歐文明)과 이성 중심적(理性 中心的) 사회로 대변되는 현대사회의 부작용에 대한 비판이 점차 확대되는 시점에, 그 대안으로 새롭게 제시되고 있는 동양문명(東洋文明)에 대한 관심은 전 학문 분야 뿐 아니라 사회전반에 걸쳐 점차 증대되고 있으며 그 논의는 동양 뿐 아니라 서양에서도 확대되고 있다. 특히, 동양 문화권 중에서도 한국(韓國), 중국(中國), 일본(日本)을 중심으로 한 동아시아는 괄목할 만한 경제적 성장과 문화적 잠재력 등으로 관심의 대상이 되고 있다.

동아시아는 일반적으로 한국, 중국, 일본을 지칭하는데 한국과 중국, 일본은 지리적으로 인접되어 있다는 사실 이외에도 사상적, 문화적으로 긴밀히 연관되어 있다. 한국, 중국, 일본 등 삼국은 공통적으로 고래로부터 유교(儒敎)와 한자(漢字)라는 문화적인 공통 기반을 지녀 왔고, 모두 일원론적(一元論的)이며 통일적(通一的)인 세계관을 가졌으며, 개인보다는 가족을 기본단위로 하는 사회구성 속에서 대인관계를 상하 질서로 규제하고, 인간윤리를 권리와 자유로부터 찾기보다는 자기수양과 겸손에서 찾으려는 전통을 이어왔다.¹⁾ 한·중·일 삼국의 이러한 연관성은 유형, 무형의 문화를 통하여 과거 뿐 아니라 현재에도 지속적으로 이루어지고 있다.

현재, 한국전통문화에 대한 연구는 다양한 영역에서 지속적으로 이루어지고 있으며, 한국문화의 정체성 확립이 중요하게 논의되고 있는 상황이다. 그러나 문화적 공통인자를 다수 포함하고 있는 한·중·일 삼국의 문화에 대한 연구는 매우 부족한 형편이며, 특히 문화적 동질성과 이질성을 밝히는 비교문화연구는 시작 단계에 있다고 할 수 있다.

주변국과 자국의 문화 동질성과 이질성을 분석하고 연구하는 것은 자신의 문화

1) 고병익, 『동아시아사의 전통과 변용』, 문학과 지성사, 1996, p. 49.

정체성을 객관적으로 규명하는데 필요한 단계이며, 문화의 원형질을 심층적으로 밝히는 중요한 일이다. 특히, 정보화, 디지털화, 세계화(globalization)라는 변화의 물결과, 문화권의 세분화와 특화라는 지역화(localization)의 시대적 움직임 속에서 자국의 문화적 정체성을 다각적으로 규명하고 정의하는 것은 매우 중요한 일일 것이다. 또한 심층적 연구를 통하여 규명되어진 각국의 고유성과 문화적 특질을 유형화하고 구체화하는 연구가 병행되어 이들이 미래적 가치를 갖도록 하는 것 역시 중요한 일이다.

새롭게 시작된 21세기는 물질적 가치보다 비물질적 지식이 중요시되며, 상품 제조국의 문화수준이 문제되는 문화교류(Cultural Trade)의 시대로 변모하고 있다. 특히 지난 20세기의 물질문명을 주도하던 서구 사회의 기능이 분산되고, 소외되었던 여타 문화권들이 자신의 정체성에 대한 자신감을 찾기 시작하면서 고유의 종교와 사상을 기반으로 형성된 동아시아의 문화적 특징은 그 본연의 가치를 드러내고 있다. 이것은 과거의 ‘오리엔탈리즘(Orientalism)’으로 규정되었던 막연한 동양권 문화가 아니라 각국의 고유성과 문화적 특질이 규정되어지고 유형화되어진 새롭고 구체화된 문화이다.

이렇게 문화의 가치가 중요시되는 시대를 맞이하면서도, 문화를 상품적 가치로 활용하는 방법은 대부분 표피적이며 일차원적인 수준에 머물러 있다. 전통적인 요소를 변형, 변용 혹은 직접적으로 적용할 뿐이며 때로는 근거 없는 문화상품을 만들어 내는 오류를 범하기도 한다. 따라서 각국의 고유한 문화적 자료를 분류하고 유형화하고 또 재가공하여 디자인에 적용할 수 있는 방법적 모델과 그에 따른 콘텐츠가 필요한 상황이다.

1978년 중국이 시장개방을 한 이래 중국은 연평균 10%이상의 신장을 하고 있는 잠재 거대시장으로 자리잡고 있다. 현재 그간의 경제 개발의 경험을 바탕으로 국내의 많은 기업이 중국에 진출하거나, 진출을 모색하고 있듯이 중국은 우리에게 가장 잠재력이 큰 수출국이되었다. 또한 제한적이던 일본시장에 대해서도 꾸준한 기술개발, 판매전략, 가격우위를 내세워 진출을 모색하는 기업이 증가하고 있다. 무한한 가능성을 가진 중국과 우리 기술과 제품의 수준을 가늠하게 하는 일본에의 진출은 단순히 상품을 수출하는 것 이상의 의미를 지니며, 그것은 21세기 문

명이 서구 중심에서 아시아 중심으로 전환하려는 시대적인 상황과도 맞물려 있다.

따라서 한·중·일 삼국의 조형적 공통성과 차별성의 규명은 3국의 시장과 경제 상황만을 이해하려는 기업들에게 역사와 문화를 이해시키며, 디자인 개발의 인프라를 촉진시킨다. 한·중·일은 문화적, 지역적 공동체를 이루고 있으나, 각국의 색채 및 조형의 특성이 현저하게 달라, 선호하는 디자인 성향과 그 원인의 분석이 필요하다. 이것은 현상적으로 소비자의 취향을 통계 조사하거나, 잘 팔리는 베스트 셀러 상품을 분석하는 방법으로 해결 할 수 없다. 각자의 자연환경 속에서 오랜 역사와 전통을 만들어내었던 그들의 조형유전자를 찾아내어 유형화하는 작업과 그것을 실제로 적용할 수 있는 결과물이 필요한 것이다.

이에 본 연구는 한·중·일 삼국의 환경, 건축, 복식, 회화, 용품, 서예, 음식 등 다양한 문화 영역을 통하여 삼국의 문화적 형질의 공통성과 차별성을 분석하고, 이를 통하여 동아시아적인 조형 인자를 추출하고자 한다. 또한 이 과정에서 수집, 분류된 모든 자료를 대표적인 조형요소인 선(線)·형(形)·색(色)·문(紋)의 범위로 세분화, 재가공화 시키고 이를 실제 디자인에 활용할 수 있도록 데이터 베이스화 한다. 또한 이 데이터베이스를 활용하여 실제 디자인 작업에 이용할 수 있는 소프트웨어를 개발한다.

1.2. 연구의 목적

본 연구의 목적은 한·중·일 삼국의 환경, 건축, 복식, 회화, 용품, 서예, 음식 등 다양한 문화 영역을 통하여 삼국의 문화적 형질의 공통성과 차별성을 분석하고, 이를 통하여 한·중·일 삼국의 선호이미지를 추출하고자 한다. 또한 이 과정에서 수집, 분류된 선호이미지를 대표적인 조형요소인 선(線)·형(形)·색(色)·문

(,紋)의 범위로 분류하고 이 자료를 세분화, 재가공한다. 이들 자료는 실제 디자인에 활용할 수 있도록 데이터 베이스화 한다. 또한 이 데이터베이스를 이용하여 동아시아 문화를 대표하는 한국, 중국, 일본의 조형성에 대한 자료와 구체적인 조형요소에 대한 분석적인 자료를 검색하고, 이를 실제 문화적 고유성과 특질이 반영된 디자인 작업에 이용할 수 있는 소프트웨어 「BeSeTo-DDB」를 개발하여 산업현장과 교육에 직접적으로 활용할 수 있도록 한다.

궁극적으로 본 연구는 한국, 중국, 일본의 공통적이고 차별적인 조형의식에 대한 분석을 통하여 타 동아시아 국가와 구분되는 한국의 고유 조형성의 가시적 규명 및 확립하고, 동아시아 문명의 형성과 발전을 위한 유형문화적 근거를 마련하는 틀을 제시할 수 있을 것이다.

1.3. 국내 연구 현황

(1) 한·중·일 선호 이미지와 조형인자에 관한 선행 연구

한·중·일 선호 이미지와 조형인자에 관한 비교연구 사례로는 장은석(1997)의 ‘한국미의 전통조형성에 있어서의 한국성 인자(因子)’의 연구를 들 수 있는데 장은석의 연구는 한국문화에서 나타나는 조형의 비례를 서양의 조형비례와 비교 분석한 연구이다. 그러나 한국적 비례에 대한 특수성이 존재한다는 증명을 하는 것에 머무르고 있어서 조형의 전반적인 비교분석에는 한계가 있고, 문화적 공통점을 상당수 가지고 있는 한·중·일에 대한 차이점을 분석해서 차별화하지는 못했다.

이외의 연구들은 한국과 일본의 소비재 조형에 대한 비교 연구로 현재 제품이나 광고에서 나타나는 한·일간의 이미지 비교를 한 부분 연구가 주류를 이루고 있다. 한·중·일 색채에 관한 비교연구 사례로는 문정선(1998)과 민예리(1999)의 연구가 있는데 두 연구 모두 기존의 문헌 고찰을 통한 복식색채의 역사적 고증에 머문 연구로 전통과 현대를 관통하는 색채의식을 규명하지는 못했다.

이러한 연구와 달리 문화상품의 개발과 현재 생활 문화에의 적용이라는 관점 하에 연구 분석된 자료들은 단순히 전통적 문양, 색채, 공간 구성을 그대로 차용하는 개념을 크게 넘어서지 못하고 있다.

이외 대부분의 고유 조형요소들의 연구 경향은 상징성을 중심으로 한 연구와 지엽적인 특수성에 관련된 연구들이 주류를 이룬다. 내재된 사상과 상징성, 의미구조 등을 파악하는데 있어서도, 자연환경, 인문환경, 사회환경 등의 다각적 관계성을 폭넓게 다루고 있지 못하고 관계된 요소들에 관한 기본 인자 추출에 대한 연구도 다각적으로 진행되지 못한 경향이 있다. 접근 방법에 있어서도 공시적, 통시적 분석방법을 병행하는 연구로 진행되어야 하며, 문헌연구의 차원을 넘어 현실적으로 적용 가능한 활용시스템의 구축으로 이어져야 할 필요가 있다.

(2) 디자인 DB 구축 관련 선행 연구

인터넷을 기반으로 멀티미디어 서비스를 제공할 수 있는 기초 기반 구축작업이 교육, 산업 전반에 확산되기 시작하면서, 디자인 분야에서도 디지털 데이터를 적극 활용하고자 하는 움직임이 일어나고 있다. 특히 산재되어 있는 디자인 자료를 디지털화 하여 실질적인 체계구축을 하는 작업이 어느 때보다 더 절실한 때이다. 하지만 제공되는 정보유형의 다양성과 그 양적인 측면을 볼 때 아쉬움이 많다. 제품의 종류도 한정적이며, 시각적 이미지만을 제공 할 뿐 구체적이며 실천적으로 활용할 수 있는 가변적인 구성요소와 적극적 분석을 통한 정보적 기반이 취약한 경우가 많다. 선행 연구로는 김영인(2000)의 ‘인터넷에서의 한국 전통 소재 데이터베이스 구축을 위한 사용자 중심의 그래픽 유저 인터 페이스 디자인 연구’, ‘이미지에 기반한 패션색채의 DB구축 및 실용화 연구’와 이종호의 ‘디자인 DB 체계구축 및 운용시스템 개발에 관한 연구’가 있다. 그 외에 이종석의 ‘제품디자인에서의 조형정보의 데이터화를 위한 방법론 연구’, 박정순·이건표의 ‘제품기획 탐색을 위한 제품 디자인 DB구축과 이의 활용’ 연구가 있다.

전체적으로 보여지는 국내 관련 연구 경향을 보면, 데이터를 체계적으로 하기 위한 방법론적인 DB 연구는 어느 정도 활발하게 진행되고 있지만 문화적 특수성이 실질적으로 활용될 수 있도록 하는 생산적인 내용의 실용 DB 구축은 진행되

지 못한 상황이라 할 수 있다.

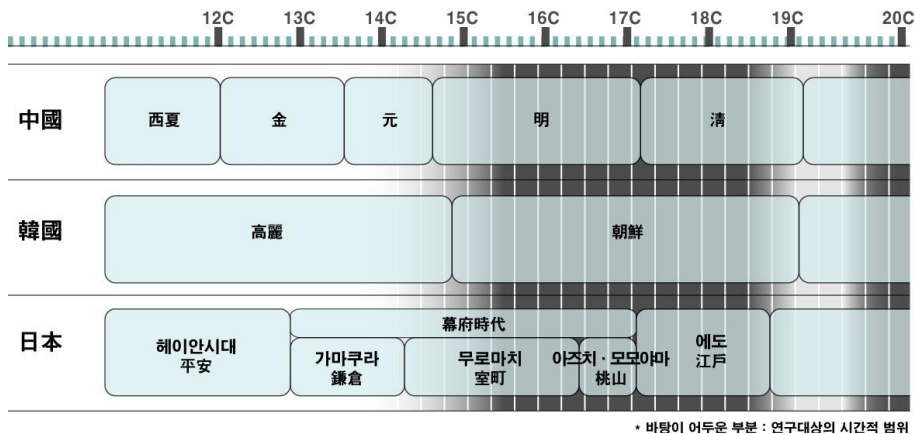
궁극적으로 한·중·일을 선두로 하는 동아시아를 경제적인 발판으로 삼고 있는 서구 여러 나라를 위한 전략적인 디자인 마케팅을 위해서도 삼국의 유형적 생활 문화 속에서 생래적인 요소까지 아우를 수 있는 조형인자를 찾아내어 체계화하고 이 정보를 활용할 수 있도록 할 필요가 있다.

2. 연구의 범위

2.1. 연구의 시간적범위

본 연구는 한·중·일로 대표되는 동아시아 공동체의 문화적 정체성 확립을 지향하되, 삼국의 문화를 디자인의 조형요소 측면에서 규명하며, 규명과정에서 나온 모든 자료를 DB로 구축하였다.

연구의 공간적 범위는 한국, 중국, 일본 등 삼국이며, 시간적 범위는 이들 세 나라에 있어 16세기에서 19세기 근대화 이전까지의 시기와 현대를 대상으로 한다. 보다 구체적인 연구의 시점을 살펴보면, 한국은 조선 중기에서 후기에 해당되며, 중국은 명(明)대에서 청(淸)대, 일본은 무로마치(室町)시대부터 에도(江戸)시대에 해당한다. 그리고 이상의 자료수집을 통해 오늘날의 현대적 전통계승 사례들과 대비하여 통시적으로 비교연구하였다.



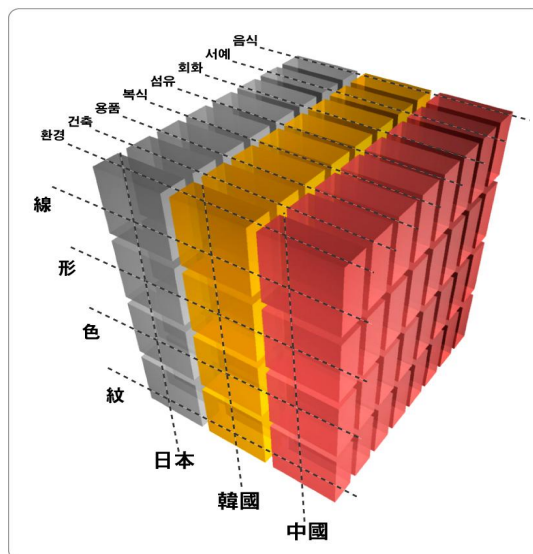
연구의 시간적 범위

이렇게 연구의 시간적 범위를 두 가지로 나눈 것은 첫째, 19세기 근대화 이후 삼국의 문화가 서구문화의 유입으로 혼재양상을 보이게 되어 명확한 정체성을 규명하기 어렵다는 점과 둘째, 가시적 조형요소인 선(線), 형(形), 색(色), 문(紋)을

비교할 현존자료가 상고시대부터 16세기 이전까지는 문헌, 벽화 등에 기록된 일부 부정확한 자료를 제외하고는 유실되었다는 점에 기인한 것이다.

따라서 본 연구는 16세기로부터 19세기 근대화 이전까지의 삼국의 환경·건축·생활용품·복식·섬유·회화·서예·음식 등에 나타난 전통의 조형요소와 색채를 공시적(共時的)·통시적(通時的)으로 비교하는 동시에, 현대에서 선호하는 조형요소와 색채와도 공시적·통시적으로 비교하는 구조를 취하여 수집된 DB를 구조화 할 것이다..

2.2. 연구의 대상적 범위



Data Base 체계

본 사업은 실제로 디자인이 수행되는 산업 현장에서 활용될 DB를 구축하는 사업이므로 다양한 디자인 분야의 자료를 수집하였다. 공간디자인, 인테리어, 건축 부문에서 활용하기 위해 3국의 국가별로 조경, 건축 자료를 수집하며 이를 분석하

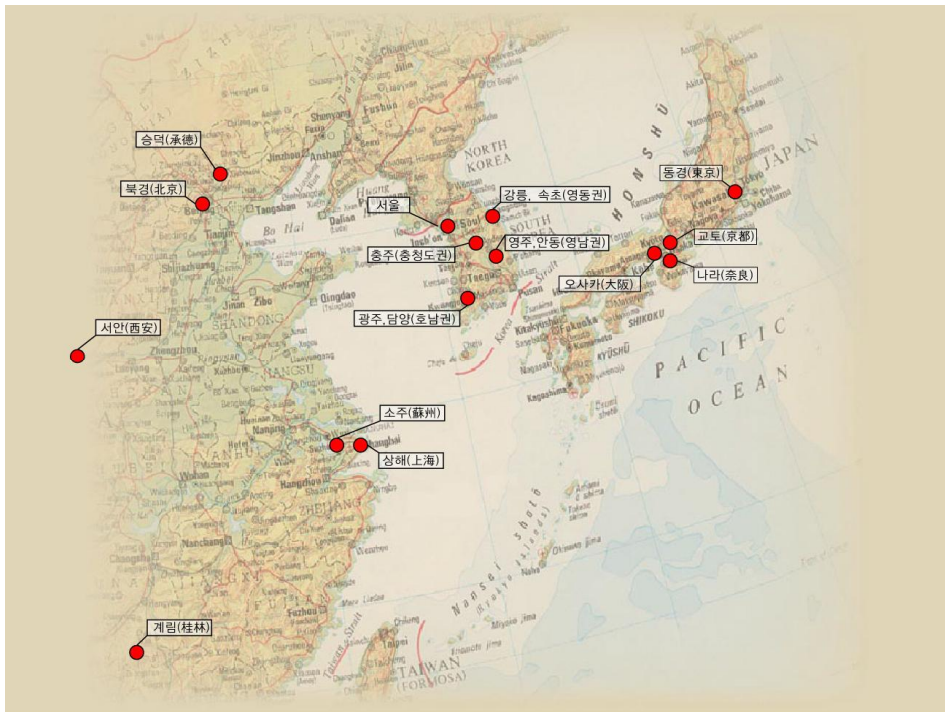


그림 3 본 연구의 현장자료 수집 지역

였으며 복식, 섬유 분야에서 활용하기 위해 시대별, 장소별로 복식과 섬유의 자료를 수집, 분석하였다. 그 밖에 제품디자인, 시각디자인, 기타 영역의 디자인에서 활용될 생활용품, 회화, 서예, 식생활에 관련된 자료를 수집하였다.

이처럼 해당 영역에서 DB를 직접적으로 활용할 뿐만 아니라, 때로는 영역을 벗어나 총체적으로 활용할 수 있도록 유연한 범주를 적용하였다.

조형인자를 추출하는 과정에서는 디자인의 기본 요소가 되는 선(線), 형(形), 색(色), 문(紋)으로 분류를 하며 디자인 수행 과정에서 직접 적용 가능한 상태로 가공하여 DB를 구축하였다.

요컨대 본 DB 개발의 대상 범위는 다음과 같이 정리될 수 있다.

1. 국가별 범위에 따라 한국, 중국, 일본
2. 영역별 범위에 따라 환경, 건축, 용품, 복식, 섬유, 회화, 서예, 음식
3. 조형요소의 범위에 따라 선(線), 형(形), 색(色), 문(紋)

시간적 범위	16세기로부터 19세기 근대화 이전까지, 현대
공간적 범위	한국, 중국, 일본
영역별 범위	환경, 건축, 용품, 복식, 섬유, 회화, 서예, 음식
조형요소의 범위	선(線), 형(形), 색(色), 문(紋)

연구의 범위

2. 연구의 방법

2.1. DB 구축 및 분석의 체계

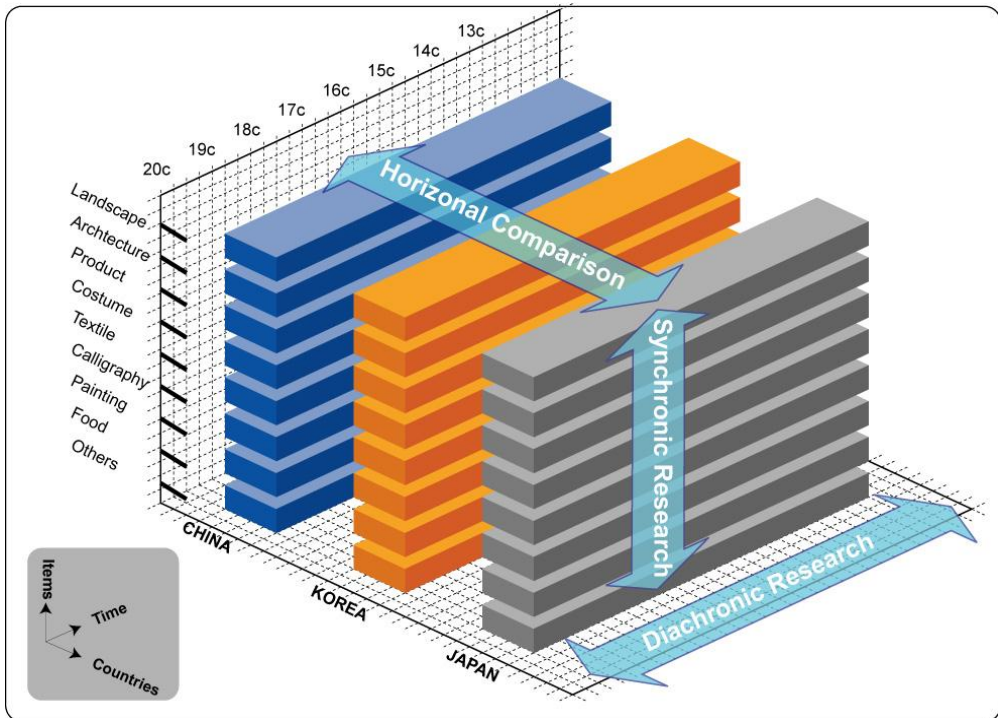
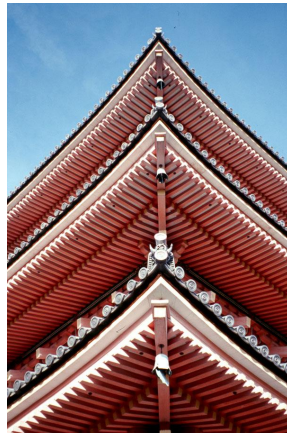


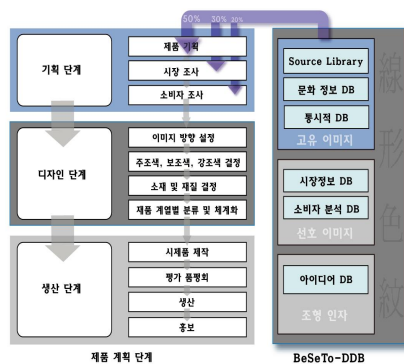
그림 5 DB구축의 체계(통시적, 공시적 비교를 통한 수평적 연구)



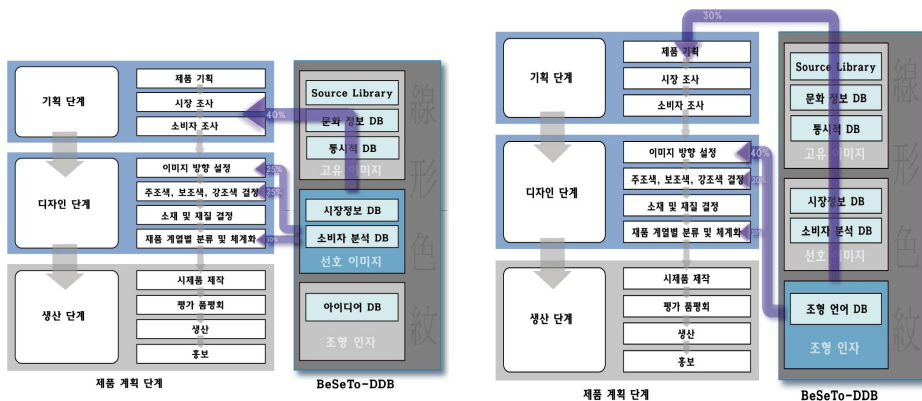
2.2. DB 구축의 단계별 과정

1) 1단계 - DB활용을 통한 디자인 방법모델 설정

- DB를 활용한 디자인의 모델을 가정하고 DB 구축의 방향을 설계한다. 본 결과물이 국내 디자인 산업에 효율적으로 활용되기 위하여 사용의 목적, 범주, 방법, 기술을 설정한다. 즉 동아시아 3국의 선호이미지와 조형인자의 DB를 통해 디자인하는 기법을 가정하고 그것을 구체적으로 모델화하며, 향후 수집할 자료의 방향과 범주를 정한다



고유이미지의 활용



선호이미지의 활용

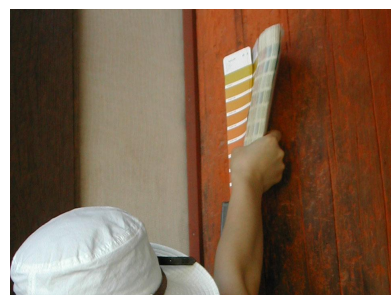
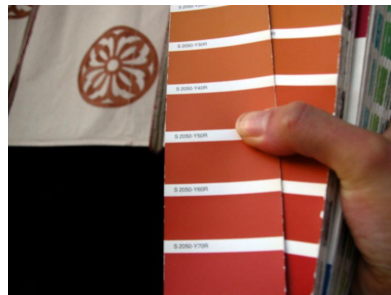
조형인자의 활용

2) 2단계 - Data Base 자료 수집

- DB을 수집하기 위한 대상과 범위를 설정한다.

한·중·일 삼국이 선호하는 이미지의 수집을 위해서는 대상이 타당한 표본이어야 하고, 동시에 객관적인 표준이어야 한다. 따라서 각국의 대표성을 지닐 수 있는 대상과 범위를 설정한다.

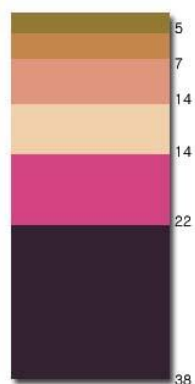
- 국내외의 On-line자료, Digital 자료와 문헌자료를 수집한다. 이 작업은 현장 수집과 동시에 이루어지는 것으로 현장 자료만으로 부족한 자료를 보충하기도 하며, 때로는 현장 조사 및 수집의 작업을 지원하는 자료로 활용되기도 한다.



3) 3단계 -Data Base 분류 및 가공 (DB 구축)

- 자료 선별 및 분류
- 고유 이미지 수집
- 선호 이미지 추출 : DB 1차가공
- 조형 인자 추출 : DB 2차가공
- 해당 범주별 검색 Keywords 설정
- 한국, 중국, 일본 3국의 조형
- 연구분야의 전문가의 자문을 통하여 DB 자료의 객관성을 검증





R : 52
G : 34
B : 50



R : 211
G : 67
B : 130



R : 240
G : 208
B : 170



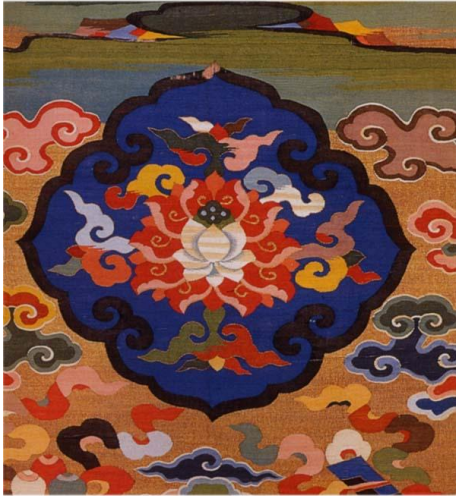
R : 224
G : 150
B : 125



R : 196
G : 134
B : 75



R : 147
G : 121
B : 52



4) 4단계 - DB 검색 Tool 개발 (기술개발)

- DB Data Flow 설계
- Data Dictionary 작성
- User Interface 디자인
- 검색 Tool 완성



BeSeTo Developer Tool

파일(F) 레코드(R) 보기(V) 도움말(H)

일련번호 : 1 |< < > >| 추가 찾기 수정 삭제

1. 제목

한글 교마치야장부

한문 京町家

영문

2. 설명

일본 경정가 좌부
 사물이다 표정이 바뀌는 '교마치야(京町家)'의 모습은 한푼의
 남비도 없이 적절하게 선택된 소재가 장인들의 솜씨와 '교마
 (京間)'라고 하는 적도에 살아있어, 구조재와 '교(京)'가구 나
 교(京)건구 가 온화하게 조화되어 있다

3. 국가선택

☐ 중국 ☐ 한국 ☒ 일본

4. 지도 위치 좌표

 X : 77 Y : 88

☐ 지도 표시안함

5. 검색 키워드

경정가/교마치야/좌부/교토 '/' 문자로 여러개를
 추가할수 있습니다

6. 영역

☐ 환경 ☒ 건축 ☐ 용품 ☐ 복식

☐ 섬유 ☐ 회화 ☐ 서예 ☐ 음식 ☐ 기타

7. 조형인자

☐ 선 ☒ 형 ☐ 색 ☐ 문

8. 공통성과 차별성

☐ 공통성 ☒ 차별성

9. 이미지 등록

원본 일뿔일.건축.논문.일.경정가.좌부.jpg

1차

2차



준비 NUM

3. 한 · 중 · 일의 조형의식

3.1. 한 · 중 · 일의 미의식(美意識)

중국 미학사상의 기본특징으로 미(美)와 선(善)의 統一, 情과 理의 統一, 認知와 直覺의 統一, 人間과 自然의 統一, 古代 人道主義 精神의 강조, 審美를 인생의 최고 경지로 보는 것 등을 들 수 있다.²⁾

중국 예술에서 미와 선을 통일하려고 하는 요구는 관능적 향수(享受)를 무료하고 저급한 것으로 배격하고 윤리도덕상의 감화 효과를 중시하는 태도로 나타난다. 이러한 사상은 정(情)과 이(理)의 통일이라는 명제와도 깊은 관련을 맺고 있다고 할 수 있다. 여기서 이(理)는 물리도 가리키고 있으나 더 근본적으로는 윤리를 말하고 있기 때문이다. 예를 들어 『毛詩序』에서 “정에서 발하여 예의에서 그친다(發乎情, 止於禮義).”라고 한 것은 예술 표현의 정서가 윤리·도덕상 선의 정서에 합당하기를 주장하고 있다. 직각(直覺)과 인지를 대립시키거나 분리해서 보지 않는 것 역시 이와 상통하는 정신이라 하겠는데, 이는 서양 근·현대의 미학에서 직각과 정감의 표현을 강조하기 위해 이성에 대해 반항하고 이성을 부정하였던 것과는 사뭇 다르다. 또한 미와 선의 통일을 요구하는 중국 고대 미학이 줄곧 일종의 선명한 이성주의정신으로 일관되어 있으면서도, 직각(直覺)과 정감(情感)을 부정하지 않을 뿐만 아니라 동시에 심미와 예술에 있어서 그것들의 작용을 매우 중시하고 있어서, 이 역시 서구 고전주의 미학에서 제창하는 이성 정신과는 매우 대조적이라 할 수 있다. 그러나 중국 미학이 주장하는 정감의 표현은 역사적으로 종종 윤리도덕의 범위에 속박되는 경향을 띄었고, 결국 중국 예술로 하여금 광대한 외부세계의 관찰과 묘사에 있어서 다소간 제한을 받게 되는 결과를 초래한 면도 있었다고 하겠다. 따라서 정감의 표현이 때때로 위축되기도 함에 따라, 개성과 사회적 심미(審美)의식의 자유로운 발전을 저해하는 측면도 있었다고 평가되기도 한다.³⁾

2) 이상 중국미학의 특질론에 관해서는 李澤厚·劉綱紀 主編, 權德周·金勝心 共譯, 『中國美學史』, 대한교과서주식회사, 1992, pp. 22-31 참조.

3) Ibid., pp. 24-6.

인간의 감정과 욕구와 사회의 윤리 및 도덕간의 갈등을 조정하고 조화시키려는 의식은 고대 인도주의 정신과 같은 맥락을 이루고 있다. 고대 인도주의 정신에서 심미와 예술은 인간의 건전하고 합리적인 발전을 촉진하고, 인간과 자연, 개체와 사회의 화해를 달성하는 하나의 주요한 수단으로 간주되었다. ‘화(和)’는 사회정치의 이상이며 동시에 미와 예술의 이상이었다. 이러한 이상에 기초해서 인간과 자연의 조화를 주장하는 의식은 ‘天人合一’의 명제로 표출된다. 그리하여 천·인이 상통하고 인도(人道)가 상통함을 강조하며, 자연 규율과 윤리도덕 규율이 근본적으로 일치하는 것으로 본다. 사회 규율과 자연 규율의 혼동은 이 같은 사상으로 인해 나타날 수 있는 부작용이라 할 수 있다.

천인합일의 경지는 자연에 부합하면서 동시에 자연을 초월하는 고차원적 자유의 경지이다. 이는 곧 선의 최고 경계이며, 중국 미학에서 미의 최고 경계는 바로 선의 최고 경계이므로, 천인합일은 인생의 최고 경계인 동시에 심미의 최고 경계라 할 수 있다. 즉 중국 철학에서 추구하는 인생의 높은 경지는 종교의 세계가 아니라 심미의 세계이다. 중국 철학에서는 기본적으로 현상을 중시한다. 천인합일은 자연을 버리거나 인간생명의 타고난 한계를 부정하지 않으며, 자연을 넘어서 피안의 세계를 찾아 영원성을 구명하려 하지도 않는다.⁴⁾

외래문화를 받아들이는데 있어서 재창조적인 특징을 보이는 일본인들의 주동적(主動的) 변용(變容)은 일본미술의 특징, 나아가 일본인들이 지니고 있는 조형의식의 특징으로 손꼽힌다. 그리하여 일본미술사 연구의 효시를 이룬 오카쿠라 텐신(岡倉天心)은 “외국으로부터 문물을 들여와 오히려 그 모국보다 월등함을 보이는 적응력의 풍부함”을 지적하였고, 야시로 유키오(矢代幸雄)는 『日本美術의 特質』에서 “일본이 타국예술을 받아들이는 경우, 쉽게 그것에 빠져들고 심취하여 모방하면서도 실은 그 후에 치열한 주관적 반동으로 이를 충분히 번안하고 해체하여 자기에게 적합하도록 바꾸는 능력은 참으로 놀랍다”고 하였던 것이다.⁵⁾

야시로 유키오는 이어서 인상성(印象性), 상징성(象徵性), 감상성(感傷性), 장식성

4) 권영걸(2001), 한·중·일 전통공간의 조형정신과 방법에 관한 비교연구, 고려대학교 대학원 박사학위논문, p.52.

5) 쓰지 노부오(辻惟雄) 지음, 이원혜 옮김, 『일본미술 이해의 길잡이』, 시공사, 1994, p. 18, p. 20 에서 재인용.

(裝飾性)의 네 가지를 일본미술의 특질로 꼽아 설명한다. 인상성이라 함은 자연의 객관적 진실보다는 자연으로부터 받은 주관적 인상을 진솔하게 표현하려는 태도를 가리킨 것이고, 상징성이란 개념으로는 무로마치(室町) 시대의 수묵화와 다도, 문인화 등에 깃들여 있는 정신주의적 측면을 표현하였다. 한편 감상성이란 특질은 에도시대 말엽 일본정신의 탐구에 매진하였던 사상가 모토오리 노리나가(本居宣長)가 일본문예의 전통 이념으로서 주창한 ‘모노노아와레(物の哀れ)’와 상통하는 것이라 할 수 있다. 모노노아와레란 자연이나 사물의 여러 모습에서 촉발되어 느껴지는 애뜻한 정감을 가리키는 것이다. 감상성은 일본미술에서 느낄 수 있는 정감성(情感性)과 정취성(情趣性) 등 주정적(主情的) 측면들을 나타내는 것이라 하겠고, 이는 일본문화 전반에 드러나는 특질이기도 하다. 앞서 문학의 주정성과 철학의 감정주의적 측면을 살펴보았는데, 이러한 특질은 조형의식에도 반영되었던 것이다. 미나모토 도요무네(源豐宗)가 『일본미술의 흐름』에서 일본미술 속에 일관되게 불변하는 요소로서 ‘가을풀의美學’이란 표현으로 파악해 낸 것 역시 이러한 일본식 정취주의(情趣主義)이다.

감상성은 한편으로 감각적 즐거움을 추구하는 경향을 낳게 된다. 이는 결국 강한 장식성의 추구와도 관련되는 것이다. 쓰지 노부오(辻惟雄)는 위와 같은 일본미술 특질론(特質論)의 전통을 바탕으로 하여 일본 조형의식의 특질을 장식(裝飾)과 유희(遊戯)의 두 축을 중심으로 설명하였다.⁶⁾ 유희적인 태도는 한국미술에서 볼 수 있는 해학성(諧謔性)과도 유사한 면모를 지니고 있다 할 수 있겠지만 장식에 대한 열정은 매우 일본적인 것이라 할 수 있을 것이다. 물론 절제와 여백에서 아름다움을 찾는 ‘꾸미지 않는 미의식’이 전혀 존재하지 않았던 것은 아니다. 가쓰라 별궁(桂離宮)은 이러한 ‘꾸미지 않는 미의식’이 꾸미려는 미의식과 결합되어 있는 일례라 할 수 있다. 또한 우리는 일본의 수묵화나 용안사의 돌정원[石庭]에서 소위 ‘제거(除去)의 미학’을 볼 수 있다.⁷⁾ 이러한 미의식은 선(禪), 그리고 고요한 정서를 가리키는 ‘와비(わび)’, 예스러운 운치를 말하는 ‘사비(さび)’ 등의 개념과 연관지어져 논의되어 왔다. 그러나 이러한 미의식은 기본적으로 ‘애뜻함’의 바탕에서 나온 것으로, 쓰지 노부오는 오히려 ‘마구 꾸며대는’ 과잉된 미(美)에 염증을 느낀

6) 쓰지 노부오의 논의에 관해서는 위의 책 참조.

7) 이 용어는 다카시나 슈지(高階秀爾)가 사용한 것이라 한다. Ibid., p. 75, 주19.

마음이 그 균형을 추구한 끝에 얻어낸 것이며 실제로는 또 다른 꾸밈의 측면을 지니고 있음을 지적하였다.⁸⁾

한국의 경우 본격적인 한국미학에 관한 논의는 일제시대이후에 시작되었다고 할 수 있다. 조운제는 한국문학의 특징을 ‘은근과 끈기’로 설명하였으며, 이회승은 한국 예술의 특징을 ‘멋’으로 규정하였다. 조지훈은 이러한 이회승의 견해를 발전시켜 형태미로서의 ‘비정제성’, 표현미로서의 ‘원숙성’, ‘왜형성(歪形性)’, 그리고 멋의 정신적 특질로서 ‘비실용성’과 ‘화동성(和同性)’, ‘중절성(中節性)’ 그리고 ‘낙천성’을 들어 한국의 미를 설명하기도 하였다. 그 외에도 한국의 미는 ‘한(恨)’, ‘흥(興)’, ‘무심(無心)’의 미학으로 설명되기도 한다.

또 하나 이러한 한국의 미학적 논의 속에 빠질 수 없는 것은 자연주의라 할 것이다. 안드레아스 에카르트(Andreas Eckardt)는 1929년 한국미술에 관한 책을 최초로 출간하였는데, 중국미술이 과장과 왜곡된 미술형식을 표방하고, 또 일본미술이 감정에 차 있으며 틀에 박힌 미의 세계를 드러내는 것과 달리, 한국민족은 고전미(古典美)를 추구한다고 하면서, 중국의 전족(纏足)과 일본의 분재(盆栽)와 같은 불구(不具)를 미의 이상으로 삼지 않고 ‘미에 대한 자연스러운 감각’을 지니고 있다고 평가했다.⁹⁾ 한편 조지훈은 고려청자에 관해 논하면서 “중국의 수장한 패기와 일본의 가벼운 영리(伶俐)의 중간에서 밝고 소박하고 꾸밈없는 곳에 그 특징과 매혹이 있다”고 보았다.¹⁰⁾ 이러한 논의들 모두 자연주의를 철저히 견지하는 것에 한국미의 정체성이 놓여 있음을 지적하는 것이라 할 수 있겠다.

8) Ibid., p. 77.

9) 권영필, 「韓國傳統美術의 美學的 課題」, 『韓國美學試論』, 고려대학교 한국학연구소, 1994, p. 75 재인용.

10) Ibid., p. 85, 재인용.

3.2. 한·중·일의 문화적 측면에서의 조형성 비교

한·중·일 삼국은 지리적으로 인접하여 있고 문화적으로도 많은 공통성을 가지고 있다. 즉, 유(儒)·불(佛)·도(道) 삼교로 대표되는 정신문화적인 공통성과 한자(漢字)의 사용이라는 동일한 문자를 공유한다는 점을 들 수 있다. 그 중 불교(佛敎)는 삼국의 건축, 공예, 회화 등 사회와 문화 전반에 많은 영향을 미쳤으며, 동아시아의 미학과 전통공간의 형성에 절대적인 위치를 차지하고 있다. 유교와 도교는 자연과 인간, 인간과 인간 사이의 조화를 중요시하는 정신에 영향을 주었는데 이것이 삼국에 공통적으로 나타나는 조화론적(調和論的) 사상(思想)이다. 이러한 전통은 인간과 인간 사이 뿐 아니라 인간과 자연과의 관계에서 기본적으로 대립적 관계를 설정하고 있는 서구(西歐)의 세계관과는 뚜렷하게 구별되는 사고구조이다.

자연에 회귀(回歸)하고 자연과 상호 공존(共存)하여 합일(合一)을 추구하는 정신은 한·중·일 삼국의 공간의 구조와 재료 등에서 쉽게 나타난다. 중국의 원림(園林), 한국의 정원(庭苑), 일본의 정원(庭園)은 자연을 받아들이는 방식에서 형식적 차이를 가지고 있으나 자연과 유기적 전체를 이룬다는 법칙에서는 공통적 특성을 가진다. 중국의 수많은 원림들은 자연에서 느껴지는 변화, 자유, 개체성과 통일성 등이 정형(定形)·비정형(非定形)의 형태로 나타나 그 속에서 자연성을 구현하려는 의지를 보여준다. 한국의 정원은 자연을 인위적으로 구속하거나 조작

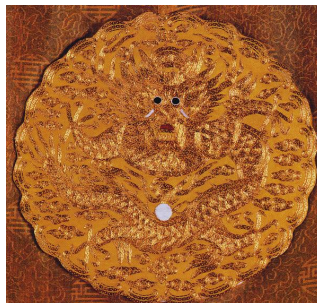


그림 1 >중국의 용(龍) 문양, 그림 2> 한국의 龍문양, 조선, 그림 3>일본의 龍문양, 18세기
清, 황제의 袍 왕의 흉배.

하지 않고 있는 그대로 사용하면서 그것이 건축의 일부가 되게 하는 친자연적 공간개념을 가지고 있으며 일본의 정원은 자연을 일종의 신성성(神聖性)을 가진 것으로 파악하여 그것에서 도출된 개념으로 공간을 인식한다. 그러나 그러한 자연은 멀리 있는 것이 아니라 그들과 항상 함께 존재하며 그들에게 영향을 미치는 것이다. 이러한 공간개념은 일본의 마을이 형성되는 데에도 근간이 되었으며, 주거의 내부공간을 형성하는 데에서도 중요한 원리로 작용한다.

자연에 대한 근원적 사고의 공통점 외에 한·중·일 삼국은 자연을 표현하는 방법에는 차이를 보이고 있는데 중국은 자연(自然)과 같은 사실성을 추구하였고, 한국은 세부적으로는 비대칭을 보이는 담백하고 소박한 자연미(自然美)를 보여주었으며, 일본은 정교(精巧)하면서 완전히 도식화(圖式化)된 특징을 지니고 있다. 이러한 특징은 동일한 자연물을 표현한 문양의 형태에서 단적으로 드러나는데 그림 1, 2, 3은 삼국의 복식에 나타난 용(龍)문양의 표현양식의 차이를 특징적으로 보여주고 있다.

한·중·일 삼국은 개인보다는 가족을 기본단위로 하는 사회구성 속에서 대인관계를 상하 질서로 규제하고, 인간 윤리를 권리와 자유로 찾기보다는 자기 수양과 겸손에서 찾으려는 전통을 이어왔다. 이는 근대에 이르러 유교가 강화시킨 가족 중심의 내부 결집력을 통해 가족자본주의(家族資本主義)가 발전하는 기초가 되었다. 그러나 가족단위의 질서와 인정을 중심으로 이루어진 사회윤리는 합리적 법치의 원칙을 경시하게 하는 역기능도 있었다. 가족과 집단중심의 가족자본주의 정신은 공간구조(空間構造)와 그 조직(組織), 그리고 복제(服制)에도 그 영향이 뚜렷이 나타나는데, 정도의 차이는 있지만 전체적인 맥락에서 존비서열(尊卑序列), 남녀노소(男女老少) 등 사회적 신분(身分)과 계급(階級)에 따라 공간이 나뉘어져 있고 복식(服飾)의 형태와 색채가 차별화 되어 있음을 알 수 있다.

또 다른 한·중·일 삼국 문화의 공통적 요소로 꼽을 수 있는 것은 풍수(風水)와 음양오행(陰陽五行)의 사상이다. 음양오행론과 풍수사상은 한·중·일 삼국의 의(衣)·식(食)·주(住) 전반에 걸쳐 밀접한 관계가 있다. 특히, 주생활(住生活)에 있어서는 공간의 배치(配置)와 입지(立地) 등에 밀접한 관련이 있으며, 의생활(衣生活)에 있어서는 의복의 색채(色彩)와 배색(配色) 등에 영향을 주었고 식생활(食



그림 4 >오방장 두루마기,19세기,
이화여자대학교 박물관 소장



그림 5> 한국 비빔밥의 오방색

生活)에 있어서는 체질에 맞는 음식의 종류 음식의 색채 선정 등에 영향을 주었다. 그림11, 12는 오방색에 따른 의복의 색채와 음식의 색채 사용 사례를 보여주는 것이다.

한·중·일 삼국의 공통점 가운데 가장 대표적인 것이 한자(漢字)를 공유한다는 사실이다. 한자는 쓰는 방법 그 자체가 하나의 조형예술(造形藝術)로 취급되어 ‘서예(書藝)’라는 독특한 예술 장르를 만들어 왔다. 서예는 정신 수양의 관점에서 도(道)의 경지 즉 ‘서도(書道)’를 이끌어간 점에서 다른 문화권과 구별되는 동아시아 문화권의 독보적인 특징이라 할 수 있다. 또한 한자는 익히기에 까다로운 점이 많기에 대중적인 문자라기 보다는 특수 계층을 위한 문자라는 성격을 지니고 있다. 따라서 문자로서의 실용적인 성격 외에 사용하는 사람의 학문수준을 시사하는 등 상징적(象徵的)인 함의(含意)가 크다.

문학에 있어서 중국은 주의적(主意的), 주지적(主知的) 내용을 지향하며, 자연과 인간을 대립된 존재로 보는 경향이 있는 반면, 일본은 반대로 주정적(主情的), 계층적(階層的) 특성을 가지며 한국은 자연과 인간의 친근함을 보여주는 경향이 있고 사회적 관심, 윤리의식, 계층간의 넘나들을 볼 수 있다.

미술에 있어서 중국은 미(美)와 선(善)의 최고 경계를 추구하며 과장과 왜곡을 통하여 수장한 패기(霸氣)를 나타내고 있고, 크기와 척도(尺度)에서 장대한 형을 추구하여 웅장(雄壯)한 맛을 표현하고 있다. 한국은 세부적으로는 비대칭을 보이는 담백하고 소박한 자연미(自然美)를 보여주고 있으며 미(美)에 대한 표현 방법

도 광대(廣大)도 축소(縮小)도 아닌 있는 그대로의 중도적 형을 통하여 소박하고 꾸밈없는 방식을 취하고 있다.

중심사상	문화적 영향	조형적 영향
도교&자연관	자연 친화적, 자연과 유기적인 관계	중국의 원림(園林), 한국의 정원(庭苑), 일본의 정원(庭園) 공간의 형태 & 재료
유교&가족중심적 제도	존비서열(尊卑序列), 남녀노소(男女老少)등 신분과 계급에 따른 차이.	사회적 신분(身分)과 계급(階級)에 따른 공간분류와 배치, 복식(服飾)의 형태와 색채 규제 및 차별화
음양오행(陰陽五行)사상&풍수지리설	의(衣), 식(食), 주(住)생활 전반에 걸친 영향.	주거의 입지, 배치, 오방색(五方色)에 근거한 백색, 적색, 황색 복식 금지령, 색동옷, 음식의 종류 및 배색.

표 1 >한·중·일 삼국의 문화적 측면에서의 조형성 분석

5. 한 · 중 · 일 선호 이미지의 공통성과 차별성

5.1. 선(線)

건축의 線에 있어서 삼국은 두드러진 차이를 가지고 있는데 이는 한 · 중 · 일 삼국의 건축이 상대적으로 선적구성(線的構成)을 중심으로 하여 이루어져 있기 때문이다. 벽체(壁體)가 하중을 받는 조적조구조의 서양건축에서는 면적구성(面的構成)이 선적구성보다 상대적으로 두드러지는 경향을 보여준다고 할 수 있다. 반면 동아시아의 건축에서는 木造架構式 構造가 주류를 이루고 있기 때문에 기둥·기단·용마루·처마 등의 선적 구성으로부터 공간과 조형의 지각이 시작된다. 이러한 특성이 가장 잘 나타나는 것은 건축의 지붕 및 처마선이다.

처마선의 경우 중국의 건축물은 반지름이 작은 곡선을 취하며, 또한 기준선으로부터 돌출 되는 정도도 크다. 중국은 시작점과 끝점의 변화가 심하고 예리하며 역동적이다. 반면에 일본의 건축물은 직선적인 성향이 강하고, 시작점과 끝점을 강조되 긴장되고 절제되어 있다. 그러나 일본인들은 자신의 건축물에는 직선

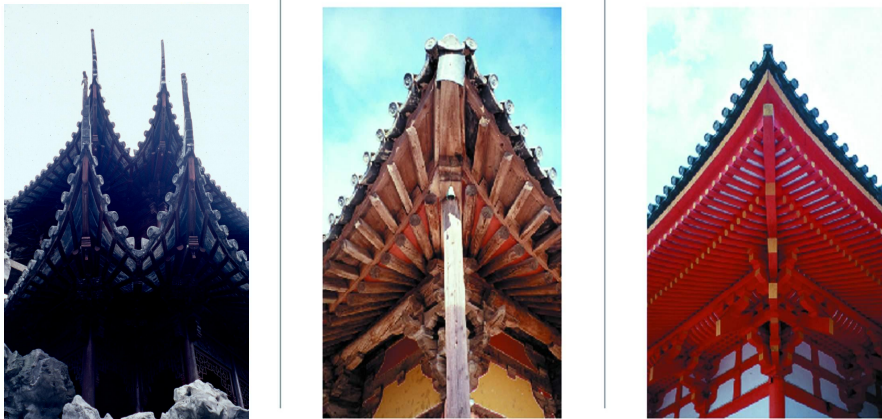


그림 6> 공간요소와 작법 - 線

- 중국: 豫園, 상해
- 한국: 無量壽殿, 浮石寺, 경북 영주
- 일본: 大極殿 外拜殿, 平安神宮, 교토

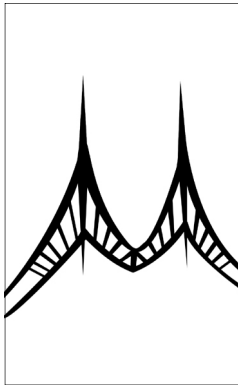
안에 곡선이 숨어 있다고 주장하기도 한다.

한국의 처마구조에는 맞배지붕, 팔작지붕, 우진각지붕, 다각형지붕 등이 있으며, 이들 한국의 처마선은 중국과 일본의 가운데에 위치해 있다. 즉 그 두 점간의 변화가 부드러우며 단아하고 연속적이다. 이는 선의 양끝을 잡고 중국은 가운데가 처지도록 잡은 것으로, 한국은 곡률(曲律) 반경이 큰 완만한 곡선으로, 일본의 경우는 양단을 팽팽하게 잡아당긴 것으로 흔히 비유된다. 예시된 사례에서 보듯이 일본의 전통건축에는 날카롭게 치목(治木)된 곧은 각재의 서까래를 등간격으로 배치하여 귀와 추녀에서는 직각으로 짜 맞추어 나간다. 그러나 한국의 서까래는 추녀에서 선자(扇子)서까래를 배열, 연속성을 둠으로써 입면(立面)상이나 처마밑에서 처마를 쳐다볼 때 서까래의 배열에서 강한 연속성과 리듬을 느끼게 한다.¹¹⁾

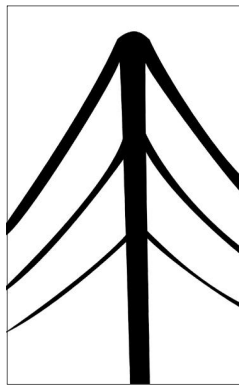
한국 초가집의 부드러운 곡선(曲線)처럼 한국 기와집의 지붕은 처마선과 용마루선이 유연한 곡선을 이룬다. 이에 반해 중국의 지붕선은 추녀마루와 처마가 끝단에서는 곡線이나 용마루선은 직선이며, 일본의 지붕선은 거의 直線이다. 서까래의 배열에 있어서도 일본에서는 날카롭게 치목(治木)된 곧은 각재(角材)들을 등간격으로 배열하며 특히 귀와 추녀에서는 직각으로 짜 맞추어 나가는데, 한국의 서까래들은 추녀에서 선자서까래를 사용함으로써 유연함을 이루어 일본 건축의 날카롭고 기계적(機械的)인 맛과 달리 부드러운 특징을 드러낸다.¹²⁾

11) 朱南哲, 『韓國建築意匠』, 一志社, 1981, p. 105.

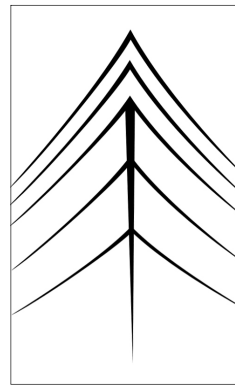
12) 朱남철, 「韓國傳統建築에 나타난 美的 特徵, 美意識, 美學思想」, 『韓國美學試論』, 고려대학교 한국학연구소, 1994, pp. 151-4.



中



韓



日

앞의 그림은 한·중·일 삼국의 지붕선의 차이를 보여주는 것으로 중국의 만첨비동(萬尖飛動)하는 처마의 역동적인 곡선, 한국의 완만하고 유연한 포물선, 일본의 직선적이며 추녀 부분에서 긴장되고 절제된 곡선을 볼 수 있다



그림 7>중국, 졸정원의 구름벽 (雲牆)



그림 8 > 남평문씨세거지, 대구 달성



그림 9 > 銀閣寺, 교토

정원 건축물의 한 요소인 담을 통하여서도 한·중·일 삼국의 선적구성(線的構成)의 차별성을 분석할 수 있다. 중국의 경우 담은 공간 구획을 하거나 차단하고 공간의 흥취를 돋구는 역할을 하며 누장을 설치하여 벽면에 생생한 변화가 넘치도록 하고 그 형태와 장식 또한 매우 다양하게 하였다. 그림 은 중국 담의 한 종류인 구름벽(雲牆)이라 하는 것으로 뱀이 기어가는 것처럼 구불구불한 곡선을 보이고 있다. 반면 한국의 경우 담은 사람의 눈높이를 조금 초과하는 수준으로

흙과 자연 그대로의 돌과 짚을 쓴 것이 대부분이다. 한국의 담은 주로 층담이라 하여 경사지에서 경사와 평행하게 층을 이루며 계단형으로 형성되는데, 이러한 층담은 시각적 울동감과 함께, 형태학적으로는 수평·수직을 유지하여 형태적 안정감을 유지하며, 경사지의 지형과 어울리는 폭과 높이를 이루어 계단형을 이룸으로서 차경(借耕)의 틀이 되기도 한다. 한국의 층담은 단순히 경사지에만 국한되어 나타나지 않고, 평지에서도 시야가 트이는 쪽으로 담의 높이가 낮아지면서 층을 이루는 경우와 마치 탑의 단면처럼 좌우 대칭형으로 층담을 이루어 뒤편의 야산을 가리는 경우가 있는데, 이러한 사례들은 층담이 경사지를 받아주는 단순한 형식으로서만 존재하지 않고 다양한 차경의 틀을 제공함과 동시에 시각적인 울동감과 안정감을 추구하고 있음을 뒷받침하여 주고 있다.¹³⁾ 이에 비해 일본의 경우 교토 은각사(銀閣寺) 입구 진입로는 담의 높이도 높을 뿐만 아니라, 그 형태가 매우 간결하다. 수목 또한 자연 모습을 존중하기보다 공간목적에 맞추어 철저하게 전지(剪枝)되어 인위적으로 가꾸어져 있다. 이는 한국의 각종 전통공간에 人工的으로 樹形을 만드는 전정의 개념이 아예 없는 것과는 크게 대비되는 것이다.

복식에 있어서도 삼국의 선적구성의 차이를 찾아볼 수 있다. 한국복식의 대표적인 아이템은 저고리(衣), 바지(袴), 치마(裳), 포(袍)로 구분할 수 있다. 그 중에서도 포는 국왕의 제복(祭服)에서부터 선비들의 도포, 서민의 혼례복까지 다양한 용도로 착용되었던 의복으로, 한·중·일 삼국에서 모두 나타나는 의복의 형태이다. 그러나 의복의 제도, 재단, 봉제 과정 중에 각 국가의 미적 취향이 자연스럽게 개입되어 다른 양식을 띄게 되는데, 중·일의 경우 재단 과정에서 형태가 결정되는데 반하여 한국의 경우는 봉제 과정에서 제작자의 솜씨에 따라 다양한 선으로 표현되는 특징을 갖는다.

한복에 나타나는 선 중 직선은 완벽한 직선이 아닌 편안하고 자연스러운 세선(細線)으로 나타나는데, 깃은 직선으로 재단되나 봉제과정에서 자연스럽게 약간 휘 선으로 길에 부착된다. 이러한 휘 선은 원삼, 중치막, 단령, 저고리, 도포 등의 밑단이나 건물의 용마루, 처마에도 공통적인 형식으로 표현됨을 알 수 있다. 끝동과 동정은 한복에서 직선의 형태로 나타나는 데 조선 후기로 갈수록 그 폭이 좁

13) 주현희, 『전통 담에 관한 연구 - 양동마을을 중심으로-』, 서울대학교 환경대학원 환경조경과 석사학위 청구논문, 2001, pp. 47-49.

아지고 가늘어져 선의 인상을 강하게 준다.

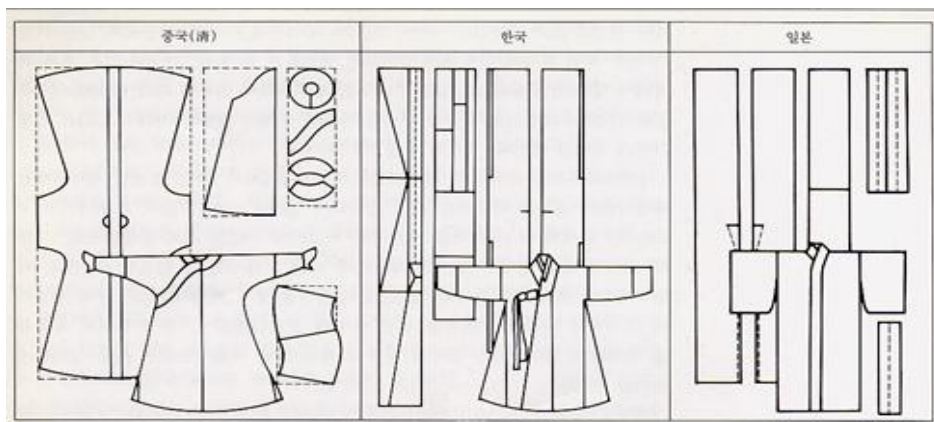


그림 10 >中・韓・日의 袍 선 비교(출처: 조선복식미술,금기숙)

직선은 대체로 긴 형태를 나타내는데 저고리의 소매선, 깃선, 옷고름의 선, 치마의 선, 한삼의 선, 포의 선, 특히 도포의 전삼은 직선의 긴 흐름을 부각시키는 역할을 한다. 이러한 직선은 인체에 착용되었을 때 어깨선과 동체선을 따라 곡선적 분위기로 나타난다.

한복에서 곡선이 나타나는 부위는 저고리의 깃, 도련, 배래, 셔 등이다. 그 중 당코깃은 셔선에 곡선이 강조되면서 당코의 돌출부위가 부각되었고, 다시 예리하게 올라간 셔코를 만들었다. 셔는 초기에는 단순한 삼각형 여밈이었으나, 깃이 길 쪽으로 옮겨가게 되자 18세기부터 사다리꼴을 취하였다. 이 사다리꼴의 경사진 외곽선은 점차 곡선화하는 경향을 보였으며, 19세기로 갈수록 셔의 곡선이 강조되는 경향을 보였다. 배래선은 직선에서 출발하여 소매폭이 극도로 좁아지면서 곡선 개입될 여지가 없었다. 점차 소매에 여유가 생기면서 배래선에 곡선이 생겼고 19세기말에 이르러서야 현재의 곡선과 거의 같은 배래선이 나타났다.

당의는 저고리와 함께 한국 복식의 곡선의 아름다움을 잘 보여주는 옷이다. 당의의 도련선은 곡선의 심화현상을 보여주는데, 팽팽한 탄력을 함유한 듯한 반월형의 호선(弧線)을 이루고 있다. 호선(弧線)은 조선복식에 표현된 미적 특징을 가장 잘 보여주는 선이라 할 수 있다. 그림5는 중국, 한국, 일본 포의 재단과 그 형태를 보여주는 것으로 형태면에서는 중국이 착수(窄袖)의 소매선과 곡선적인 목

선, 옆선을 가지며, 일본은 광수(廣袖)의 소매선과 직선적인 형태를 가진다는 것을 알 수 있다. 제도면에서 비교해 보면 중국의 포는 재단선 형태에 따라 직선, 곡선이 정확하게 제도되어 이를 봉제하도록 되어있는 반면 한국의 경우 곡선으로 재단되어야 할 도련, 깃, 배래 부분도 직선으로 재단되어 봉제 시 제작자가 주관적으로 휘는 정도를 조절하여 곡선을 만들도록 하는 유연성을 보여주고 있다. 또한 여유분량에 있어서도 중국의 포가 여유분량을 미리 길에 포함시켜 옆선을 사선으로 재단하도록 하는데 반하여 한국의 경우 옷감의 형편대로 한 장의 옷감을 사선으로 나누어 양옆에 대칭으로 무(여유분)를 부착하여 사용하였는데 무의 분량은 길과 일정한 비례에 의해 획일적이며 고정적으로 결정된 것이 아니라 그 동안 체득한 감각적 비례에 의해 ‘낙낙한’ 정도로 정해졌다.¹⁴⁾

중국 복식에서 보이는 선의 형태는 명 시기의 복식과 청 시기의 복식에서 많은 차이를 보이고 있다. 명의 복식은 포(袍)가 중심이 되는 한족의 복식 형태를 보여주고 있는데 이와 대조적으로 청나라의 복식은 한족과 만주족의 혼합된 복식 형태를 보여준다.

광수(廣袖)와 넉넉한 품을 가진 명나라의 포는 직선과 완만한 포물선이 주를 이루고 있으며 원형의 령(領)에서는 곡선이 나타난다. 명나라의 복식에 나타나는 선은 어깨선과 도련의 직선, 소매선의 포물선과 함께 전체적으로 웅장한 이미지를 나타내며 군주의 위용을 보여준다.



그림 11>청(淸), 포(袍)



그림 12>조선시대, 면복



그림 13>일본, 18세기, 소수

14) 조선복식미술, 금기숙, 열화당, 1994.

청나라의 포는 착수(窄袖)의 형태로 총장도 명의 포에 비하여 짧아진 경향을 보이며 좀 더 입체적인 형태의 포이다. 원령(圓領)과 소매 편금연(片金緣)의 곡선은 한·중·일 삼국의 포 중에 가장 역동적인 선을 보여준다. 기교적이며 화려한 곡선과 배래와 옆선에 사용된 예리한 사선은 선의 대비로 인하여 극적인 효과를 더한다. 특히 여성복에 많이 나타나는 운두형문(雲頭形紋)의 깃 형태는 한·중·일 삼국의 복식선 중 가장 역동적이며 화려하고, 장식적인 곡선을 보여준다.

일본 복식의 포는 원단의 낭비를 없애기 위하여 최소한의 재단을 한 형태를 띄고 있어 삼국의 복식 중 가장 평면적인 형태를 지니고 있다. 사용된 선은 모두 직선으로 곡선에 의한 장식적이거나, 여유로운 이미지는 나타나지 않는다. 단순한 형태를 강조하는 직선적 복식의 선은 일본 건축 및 문화 전반에 나타나는 단순미와 절제미의 다른 표현으로 생각된다.

그림14, 15는 대표적인 일본 패션 디자이너의 하나인 요지 아마모토(Yoji Yamamoto)의 옷으로 일본의 단순한 선과 절제의 미가 현대적으로 표현된 사례로 이러한 일본의 미의식은 현대 복식에도 많이 나타난다.



그림14>일본,
Yohji Yamamoto,2001F/W



그림15> 일본,
Atzura Tayama, 2002 F/W

동아시아 삼국의 공간조형의식과 특성은 가구에도 그대로 반영되었다. 중국의 가구는 건축의 웅장함과 육중한 비례를 이어 받아 거대한 스케일을 반영하고 다

양한 형으로 전개하고 있으며 화려한 장식과 면의 처리가 이루어진다. 이에 비해 한국전통 가구의 특성은 간결한 선과 명확한 면, 단아한 비례와 짜임새 있는 구조, 소박한 금구장식, 못을 쓰지 않는 結構法 등이 나타나며, 일본은 경쾌한 直線을 중심으로 형을 전개하며 계획성과 섬세함을 엿볼 수 있다. 한국의 목가구에서 잘 나타나고 있는 특징으로 간결한 선이란 곡선이나 많은 細線을 사용하지 않고 몇 개의 직선으로 구성되어 있음을 말하며, 또 명확한 면이란 그 직선에 의하여 구획된 정사각형[方形] 혹은 직사각형 표면에 특별한 장식이 없어서 정돈된 느낌을 준다는 의미이다. 일본의 가구는 구조에서 나오는 선과 면의 반복과 중첩으로 통일성을 유지한다. 전반적으로 장식을 가급적 배제하여 선과 면에 의한 질서의미를 구축하며, 이에 대비되는 강조의 요소를 첨가하기도 한다

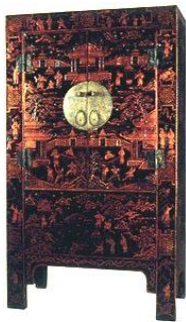


그림 16 > 대형 장, 중국



그림 17> 이층농(二層籠), 한국



그림 18 > 카루마단수, 일본

그림 19, 20 은 장식을 배제하고 선과 면에 의해 미를 강조한 일본의 미적 특징이 현대 제품에 나타난 사례를 보여주는 것으로 전통적인 옷칠 식기 재료를 현대적인 선으로 재해석한 것과 단순한 두 개의 나무를 휘어서 형을 만든 면과 선에 의한 의자이다.



그림 19> 일본, Lacquer Bowl



그림 20>일본, Yanagi Sori 디자인,
Tendo 제품, 1954

5.2. 형(形)

동양의 형(形)에 대한 관념은 기(氣)의 개념이 더해진 것으로, 서양의 형상(形象)을 통한 본질의 추구라는 현실적(現實的) 형태관과는 근본적으로 다르다. 기(氣)라는 것은 스스로 생성(生成)하고 쇠(衰)하는 것이지 인간에 의해 작위(作爲)되는 것으로 보지 않았다. 따라서 동양의 형기(形氣)는 그래서 형(形)이기는 하지만 서양과 같이 인간의 손으로 빚어지는 형(形)이 아니라 자연에 의해 순환(循環)하는 순간으로 파악되었다.

목조건축이 주가 되는 동아시아 삼국의 건축은 공포(栱包)와 같은 가구(架構)식 구조를 만들어 왔다. 이는 서양 건축의 조각(彫刻)적 형상(形象)과는 다른 형을 보여준다. 동양 전통공간에서의 형은 비어있음을 전제로 하는 것으로, 형과空的 관계 속에서 형을 파악한다. 동양의 건축에서 처마나, 건축물과 건축물 사이가 만드는 틈과 같은 공간이 서양에서는 쉽게 발견하기 어렵다. 이는 서양의 건축이 내부와 외부가 명확하게 구분되는 것에 비해, 동양의 건축은 내부와 외부가 중첩(重疊)되고 상호관입 되는 것에서 볼 수 있다.

회화(繪畵)에서도 이러한 특성은 그대로 유지되어 서양화(西洋畵)에서 형(形)은 선(線)만으로 표현하기보다는 내부의 채색(彩色)과 명암(明暗)을 사용하여 덩어리로 보이려 한다. 그러나 동양에서는 선(線), 그것도 검은 색(色)의 선(線)만을 사용하여 형(形)을 그리고 채색(彩色)을 하더라도 간단하게 마감하는 것으로 끝난다. 오히려 東洋에서 중시한 것은 선과 형(形)도 색(色)도 아닌 비어있는 공간(空間), 즉 여백(餘白)이라 할 수 있다. 결국 형(形)-공(空)의 관계로부터 형(形)의 파악은 형상(形象)이 독립적인 것인가 아니면 관계 속에 존재하는가의 가치관(價値觀)에서 기인한다¹⁵⁾.

서양의 복식 형태가 인체의 형태를 입체적으로 표현함으로서 관능미와 기능성을 부여하고자 하였던데 반하여 한·중·일 삼국의 복식 형(形)은 평면적이며 유동적인 형태감을 갖는다. 특히 한국의 치마는 커다란 사각형의 천으로 착용자의 체형과 관계없이 착장이 용이한 복식으로 저고리의 면적, 양감과 대비되는 형태를 가지고 있다. 또한 치마는 착용 시 일정한 형태를 갖지 않으며 착용자의 율동에 따라 유동적인 형태와 선을 제공한다. 여밈에 있어서 치마의 구조는 바지의 구조보다 더욱 단순하고 자유로와 착용자의 취향이나 의지가 개입될 여지가 한층 증가된다. 유동적인 형태의 치마는 여밈에 있어 자유로운 랩 스타일로 후면에서 보았을 때 한쪽 방향으로 치우쳐 있는 비대칭의 특징적 형태를 갖는다.

한국 복식의 실루엣을 살펴보면 허리를 강조했던 형태는 거의 없다. 그럼에도 불구하고 완만한 곡선을 표현하는 복식의 실루엣에는 다소 변화의 흐름이 있었다. 조선시대를 걸쳐 실루엣의 변화를 살펴보면, 조선 초기에는 길고 넉넉한 저고리와 유연하고 긴 선을 가진 치마로 인해 실루엣이 유연한 수직의 흐름을 가진 H형이었으나 조선 후기로 갈수록 치마의 강한 굴곡을 강조하여 O형을 형성하였고, 말기에 이르러서는 다시 유연하고 자연스러운 A형으로 변화하였다.¹⁶⁾

일본의 복식은 삼국의 복식 형태 중 가장 기하학적인 T자를 지향하고 있고, 가장 평면적인 형태를 가지고 있다. 에도 시대에 와서 소수의 품이 점점 좁아지고 기장도 길어졌으나 착장에 의한 형태는 인체에 밀착되지 않은 평면적인 형태이

15) 권영걸(2001), 한·중·일 전통공간의 조영정신과 방법에 관한 비교연구, 고려대학교 대학원 박사학위 논문, p.48.

16) 현대패선에 표현된 한국복식의 전통미, 최세완·김민자, 한국의류학회지, 17호, 1993, p.105.

다. 전체적으로 유연한 H형 실루엣을 보여주고 있는 일본 복식은 형태에서는 단순미를 직조와 염색, 자수 등을 통하여서는 장식미를 보여주는 특징을 가지고 있다.

5.3. 색(色)

기호화된 색채는 색채의 연상효과를 일으키며, 색채의 활용과 색채의 상징적 측면에 큰 영향을 미친다. 색채의 기호작용 중 해석체와 관련된 색채연상은 사용자와 해석자가 공통적으로 갖는 사회적·문화적 특성과 밀접한 관계가 있다.

한·중·일 삼국은 표상체와 해석체로서의 색채 사용과 해석에 있어서 공통적으로 음양오행사상을 토대로 한 관념적 색채관을 가지고 있다. 음양오행사상은 음양설과 오행설로 구분이 되는데 그 중 음양설은 우주간과 삼라만상을 음양의 화합과 조화로 설명한 것이다. 본래 햇볕을 의미하는 양(陽)과 그늘을 의미하는 음(陰)의 의미가 확대 발전되어 양은 남성적인 것, 능동성, 더위, 밝음, 건조, 견고성 등을 나타내고, 음은 여성적인 것, 수동성, 추위, 어두움, 습기, 유연성 등을 뜻하게 되었다(마우란·유창훈, 1975, p.193). 그러나 사물의 음양 관계는 절대적인 관계가 아니라 상관적 관계로, 특정의 사물과 사물이 비교 상태에서 서로 마주 서 있는 상대적 관계도 있고 서로 반대되는 성질을 나타내며 마주 서 있는 상반적 관계도 있다. 이때 사물의 상관적 음양관계가 상황에 의해서 바뀌게 되면 이에 따라 음양도 바뀌게 되는 상관적 관계변화에 의해 바뀌어지는 다소 유연한 개념이기도 하였다(유환희, 1988, pp. 40-42).

음양의 활동은 우주의 다섯 가지 물질과 원소를 창조하였는데 금(金), 목(木), 화(火), 수(水), 토(土)등이다. 인간도 이 다섯 가지 원소의 복합물로서 음양의 산물이며 인간 역시 자연질서의 일부로 해석되고 있다.(서광선, 1992, pp.114-118)

오행설은 음양가(陰陽家)에 의해 보통 음양오행으로 불리워질 만큼 음양사상과

밀접한 관계를 맺으며, 당대의 유교와 도교에도 큰 영향을 주었다. 오행의 오원소와 음양 및 방위, 계절 등의 상호관계는 <표1>과 같다.

<표 1> 오행의 오 원소와 상호관계

오행	오방	오정색	오간색	계절	덕	맛	음양
목(木)	東	靑	綠,碧	春	仁	신맛	中
화(火)	南	赤	紅,紫	夏	禮	쓴맛	陽
토(土)	中央	黃	驕黃	季夏	信	단맛	陰
금(金)	西	白	·	秋	義	매운맛	陽
수(水)	北	黑	·	冬	智	짠맛	陰

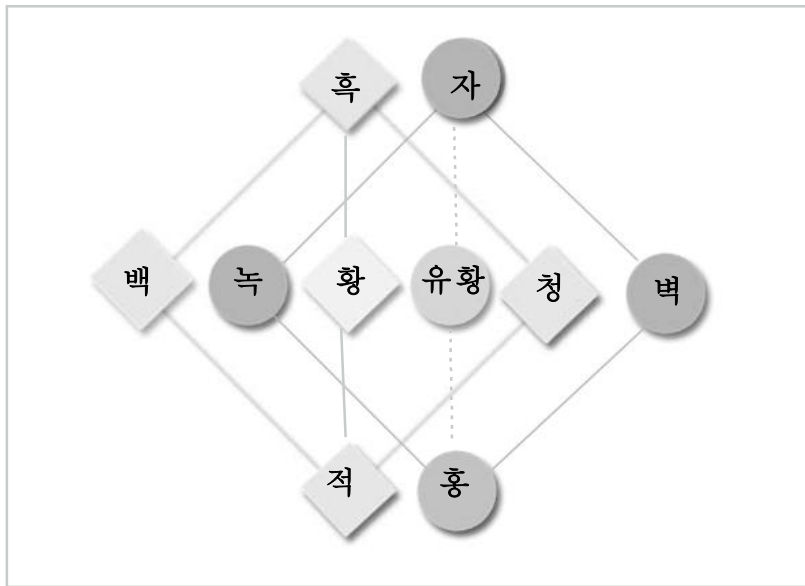
색은 가시적인 존재일 뿐 아니라 관념적인 존재로 특히 동양에서 색채는 단순히 색 자체만을 의미하지 않으며 여러 가지 철학사상과 결합된다. 특히 한·중·일 삼국의 전통 색채에 영향을 준 사상적 측면의 하나인 음양오행사상은 동양문화권에서 복식의 색채나 음식, 주거 환경에 이르기까지 일상생활과 밀접하게 관련되어 적용되어 왔으며 이에 바탕을 둔 오정색, 오간색을 기본으로 색을 사용하여 음양오행의 이치를 철저하게 실천하였다(김의숙 1993, 박진숙 2000).

중국에서 발달되어온 음양오행사상에 따른 색채는 오정색(五正色)과 오간색(五間色)으로 구분하는데 오방색은 바로 오정색에 해당된다. 오행의 정색(正色)은 적(赤), 청(靑), 황(黃), 백(白), 흑(黑)의 5가지 색을 말하며 간색(間色)은 정색의 배합에 의한 색으로 청과 백의 간색은 벽(碧), 청과 황의 간색은 녹(綠), 황과 흑의 간색은 류, 적과 흑의 간색은 자(紫), 적과 백의 간색은 홍(紅)이다. <그림 2>는 오정색, 오간색의 개념도를 나타낸 것이다.

오행의 다섯가지 요소들은 서로 상생, 상극하여 우주의 조화를 이루는 개념으로, 우주에 존재하는 모든 개념이나 존재에 연결시켜 의미를 부여했고 이 사상계는 색채의식에도 강력한 영향을 주어 모든 색채를 오채(五彩)로 구분하는 기준

이 되었다.

따라서 한·중·일 삼국의 색채 사용은 감각과 선호에 의한 사용보다는 의미와 상징에 의한 사용이 우선했다고 할 수 있다.



<그림 22>오정색, 오간색의 개념도

오방색에 의한 색채가 가장 뚜렷하게 사용된 것은 의생활 분야였으며 계급 표현의 수단으로 많이 사용되었다. 삼국의 전통 복식 색채는 지배계층의 엄격한 정색(正色)주의 관념과 관계가 있어, 오방색을 비롯한 유채색은 상류층에서 즐겨 사용하였고, 민간인들은 무채색 중심의 복색(服色)을 주로 사용하였다. 즉, 한·중·일 삼국 공히 유채색은 화려·장엄·사치·권위의 상징으로 권력층의 전유물이었다. 민간인들이 유채색의 옷을 입는 경우는 대례, 명절과 같은 비일상적인 날이었으며, 무당과 기생 같은 특수 계층의 사람들은 신분을 나타내는 채색옷을 입기도 하였다. 이는 계급사회에서 계급에 따른 엄격한 색채의 규제를 의미하는 것으로 개인의 미적 감성에 의한 색채의 사용보다는 지배층의 전유물로 색채가 인식되었

던 것을 의미한다.

음양오행사상을 대표적으로 복식에 표현한 것은 일상복이 아닌 특수복이었다. 즉 예복과 같은 특별한 상황에서 착용할 수 있었던 혼례복과 또 특수계층인 왕의 가례시(嘉禮時) 제례복으로 착용되었던 면복이나 왕비의 의례복에 적용되었다. 특히 한국의 경우, 혼례는 인륜지대사(人倫之大事)로서 결혼을 통해 기대되는 모든 소망과 기원을 복색과 문양에 그대로 담고 있다. 즉 양에 해당하는 신랑의 복색은 하늘을 뜻하는 청색으로 하고, 음에 해당하는 신부의 복색은 땅을 상징하는 붉은색으로 하여 혼례식 자체의 색에 의한 음양의 화합(남녀의 결합)을 꾀한 것이다. 왕의 면복에 쓰인 색채는 가장 직접적으로 음양오행사상을 반영한 것이며 착장에 있어서도 상하, 표리에 따른 음양의 상징이 뚜렷하다. 즉 머리는 위에 있어 상(上)에 해당되기에 여기에 쓰여지는 면(冕)은 곧 하늘의 색인 현색(玄色)으로 표현되고, 면의 안은 음에 해당되므로 땅의 색인 혼색으로 쓰여졌다. 마찬가지로 몸의 상체는 위의 개념으로 받아들여지고 몸의 하체는 아래의 개념으로 받아들여지므로 상체에 입는 의는 양에 해당되어 그 색도 현색이 되고 하체에 입는 상은 음에 해당되어 그 색도 혼색을 쓰고, 가장 밑에 위치하는 버선과 신은 혼색으로 만들어 착용했다.

음양오행의 관념은 벽사(闕邪)의 의미로 사용된 색채에서도 찾아볼 수 있다. 악귀나 병을 쫓는 색으로는 적색과 청색을 함께 사용하였는데, 이는 양인 적색과 청색이 음인 악귀를 물리친다는 개념이 포함된 것이다. 무병장수를 상징하는 색



그림 24 >조선, 순조의 면복

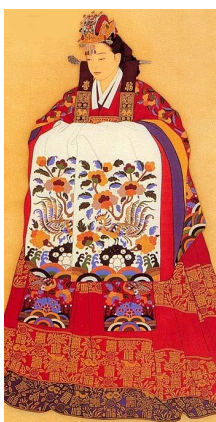


그림 25 >조선, 활옷



그림 26 >색동저고리



그림 23 > 금줄



그림 27 >부적

동옷에도 양을 상징하는 청색, 적색, 황색에 음을 상징하는 백과 흑 대신에 분홍과 초록을 사용하였다. 그밖에도 벽사의 상징체계로 색채를 사용한 예는 잡귀를 몰아낸다는 의미로 적색이 사용되었는데, 붉은 팔죽을 쭉어 문짝에 뿌려 액운을 없애고, 붉은 색의 부적을 벽이나 문에 붙여 사용하였으며, 득남했을 때 새끼줄에 붉은 고추를 묶은 금줄을 대문 앞에 걸어 두었다.

음양오행사상은 건축의 색채에도 영향을 미쳤는데, 중국의 경우 노예사회시대와 봉건사회시대에는 부분적으로 건축 부재의 색을 이용하여 건물주의 신분을 나타냈다.



그림 28 > 북경 자금성의 赤色 벽



그림 29 > 북경 자금성, 黄色琉璃瓦



그림 30 > 북경 자금성, 丹色 기둥

‘예기(禮記)’에 기록된 바에 의하면 “기둥의 경우, 천자는 단(丹-붉은 색), 제후는 유(黝-검푸른 색), 대부는 창(蒼-푸른 색), 사(士)는 주(黹-노란 색)의 색을 쓴다”고 되어 있다. 이것은 황제의 건물 기둥은 홍색(紅色), 제후는 흑색(黑色), 다른 관원은 황색(黃色)만을 쓸 수 있음을 말한다. 대개 이 같은 규정은 주대(周代)에서 춘추전국시대(春秋戰國時代)까지 적용되었고, 그후로 창문에 푸른 쇠사슬을 무늬를 넣고 기둥은 단(丹)색으로 한다는 원칙이 중요 건축물의 색채 사용표준이 되었다. 건물의 일정 부위에 사용자의 신분을 표시한 이 제도는 후대에도 계승되었다(권영걸, 2001). 대표적인 중국의 건축인 자금성의 색채도 강한 상징성을 내포하고 있는데, 자금성의 경우 붉은 색의 담은 남쪽과 양(陽)의 원리를 상징하고, 태양과 복을 뜻하며, 담황색 궁전 지붕은 음(陰)의 원리로서 대지의 상징이다(C.A.S. 윌리엄스 著, 1989).

명나라의 경우, 공주(公主) 부제(府第)의 정문은 녹색 유칠에 구리고리, 공후(公候)는 금색 유

칠에 주석고리, 1품, 2품의 관원은 녹색 유칠에 주석고리, 3품에서 5품 관리까지는
 흑색 유칠에 주석고리, 6품에서 9품까지의 관리는 흑색 문에 칠고리를 사용하도
 록 관방이 정식으로 규정하였다. 청대에 이르러 황색의 유리와(琉璃瓦)¹⁷⁾는 궁전
 의 문, 무(廡),릉(陵), 묘(廟)에만 사용하도록 제한하였고, 그 밖에 왕공(王公)의
 부제(府第)는 녹색의 유리와만 사용할 수 있었다. 특히 황색의 유리와 지붕의 건
 축물은 독특한 존엄성을 나타낸다(李允鉶, 2000).

전통 건축에 나타난 관념적 색채의 다른 예는 단청이라 할 수 있으며 음양오행
 사상에 의한 오방색의 사용이 특징적이다. 중국의 경우 오방색 중 흰색은 부정적
 상징 때문에 사용되지 않았으며 검정도 테두리를 그릴 때 외에는 사용하지 않았
 다. 단청의 주조색은 적색과 청색이었다. 한국의 단청은 중국의 단청과 비교하면
 훨씬 단순화되어 중후(重厚)하고 소박한 느낌을 준다. 문양도 덜 복잡하고 색채도
 채도가 상대적으로 낮다. 또한 단청의 ‘청’은 녹색에 가깝거나 중국에 비해 청색보
 다 녹색이 많이 사용되었다. 일본의 경우 단청은 드물게 쓰였으며 신사(神社)의
 도리이(鳥居)나 신사나 절의 기둥, 다리의 난간 등에 붉은 색 한 가지만 칠하는
 것이 전통 건축에서 색채를 쓰는 흔한 예이다(박돈서, 1999).

음양오행사상 외에 한·중·일 삼국의 생활문화(生活文化)와 철학사상(哲學思
 想)에 영향을 미친 요인은 자연친화사상(自然親和思想)이라 할 수 있다. 자연친화
 사상은 유교·불교·도교에 나타나는 공통된 사상으로 동아시아 삼국의 사유방식
 (思惟方式)에 큰 영향을 미쳤다. 한·중·일 삼국은 전형적인 농경국가의 생활
 을 영위해 왔고 이들 세 나라에는 오래 전부터 토지를 다스리는 신령에 대한 신
 앙이 있어 왔다. 이들 원시 종교에는 모두 도교적(道敎的) 요소들이 잠재해 있었
 으며 이러한 요소들은 동아시아 각국 문화의 저변으로 유구한 역사와 함께 존재
 해 왔다(주칠성 외, 1998). 중국을 비롯한 동아시아 한자문화권(漢字文化圈)에서의
 ‘자연自然’이란 단순히 인간을 둘러싸고 있는 물질적 현상계(現象界)를 의미하는
 것으로 그치지 않는 않았으며, 자연은 때때로 인격화된 존재로, 때로는 신(神)적인
 존재로 숭상되기도 하고, 도(道)나 진리(眞理)의 구현체로 인식되기도 했다. 이 같

17) 여기서 유리(琉璃)는 유약을 입혀 구워낸 테라코타와 같은 타일을 말한다.

은 풍조는 유교·불교·도교를 막론하고 동아시아 삼국의 사상의 핵심을 이루는 부분이기도 하였다(이은경, 1999). 즉, 한·중·일 삼국은 인간을 자연과 대립하고, 자연을 정복하고 자연에 질서를 부여하는 존재가 아니라, 자연과 하나되어 자연의 일부로서 조화를 이루며 살아가는 존재로 인식하는 공통점을 가지고 있다. 이와 같은 자연친화사상은 자연을 닮으려는 조형의식 등에 일관되게 나타났으며 삼국의 표현방법에는 차이가 있으나 특히, 건축과 전통 조경(造景)의 형식에 직접적으로 표현되어 있다. 공간의 구조와 조형성을 제외하고 색채 측면에 표현된 자연친화사상을 고려해 보면, 재료색을 그대로 사용하는 한국·일본의 건축물과 염색하지 않은 직물의 소색(消色) 등을 예로 들 수 있을 것이다.

위와 같이 관념적 색채관인 오방색과 계급에 따른 색상의 사용, 벽사의 개념으로 사용된 관념색, 유·불·선 3교에 나타난 자연친화사상은 한·중·일 삼국의 색채기호 사용 중 상징적 측면에 가장 밀접한 관계가 있으며 배색과 관계된 심미적 측면에 영향을 미쳤음을 알 수 있다.

사회·문화적 영향에 의한 색채관

한·중·일 삼국의 색채는 사상과 관습에 의한 관념적 색채의 사용 외에도 각국의 독특한 역사적·문화적 특징을 기반으로 하고 있다. 음양오행사상에 바탕을 둔 정색관념(正色觀念)은 상층문화와 기층문화의 색채문화를 이분화하는 역할을 하였고, 상층문화에서도 공식적인 의복과 평상시에 입는 의복의 색이 차별적으로 나타나는 현상으로 나타났다. 즉, 관념적 색채의 사용 외에 일상의 삶에서의 색채관이 존재하는 것을 의미하는 것이다.

한국의 경우 지배계층은 평상시에는 주로 백색을 입었으며 민간인들도 태어나면 서부터 흰옷을 입고, 일생을 다하여 죽을 때 또한 흰옷을 입었다. 이러한 민간인들의 특징적인 백색의 사용은 백색을 민간인의 색이라고 이야기하며, 우리 민족이 백의 민족이라 불리운 이유이기도 하다.

일상생활에서 한국이 흰옷을 즐겨 입었다는 것에서 백색의 선호를 들 수 있는데, 이는 색채의 규제 때문으로 설명하기는 어렵다. 13세기 고려 충렬왕 이후 여러 차례

거듭된 백의금지령이 있었으나 시행되지 않았다는 사실이 백의의 선호와 관습이 일상복의 색채에 영향을 미쳤음을 의미하는 것이다. 즉, 한국인의 백의, 특히 기층 문화에 나타난 백의는 오랜 관습과 사회·경제적 여건에 의하여 형성된 색채문화임을 알 수 있다.

중국의 문화가 ‘진(眞)’의 과학을 중시했다면 일본의 문화는 대상의 ‘진’ 보다 ‘미(美)’를 우선시 했다고 할 수 있을 것이다. 예기서 ‘진’이란 단지 결면의 형태가 아니라 ‘조화의 참모습’을 의미하는 점에서 ‘기(氣)’ 또는 ‘기운(氣韻)’과 같은 형이상학적 개념으로, 중국미술이 리얼리즘에 경도되는 경향이 이와 관계있다(쓰지 노부오, 2000). ‘미’를 우선시 하는 일본 문화는 가부키, 기모노, 종이장식과 같은 ‘꾸밈’의 문화와 건축, 다기(茶器) 등에서 나타나는 ‘반(反)꾸밈’의 문화로 발전되어왔다. ‘꾸밈’

의 문화는 색채의 사용에 있어서 자주색, 남색, 홍색, 황색, 흑색 등 다채색의 사용과 함께 금, 은색 장식에 덧붙임으로써 화려함을 더하고 있다. <그림>은 ‘꾸밈’의 문화를 보여주는 기모노로 「금은란단자 등을 꿰맨 겹옷 金銀欄緞子等縫合胴服」이다. 이 옷은 16종류 색상의 천을 덧대어 만든 것으로 화려한 색상의 사용을 볼 수 있다. ‘반꾸밈’의 문화는



그림 31 > 松仁飛鶴文様
振袖, 國際染織美術館



그림 32 > 平家納經, 12세기, 嚴島神社

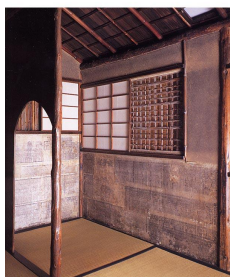


그림 33 > 오다 우다쿠사이, 다실(茶室), 아이찌현



그림 34 > 金銀欄緞子等縫合胴服, 16세기, 上杉神社

고대 신사(神社) 건축에서 비롯된 것으로, 재료 자체의 아름다움을 추구하는 문화이며 색채는 자연색, 재료색으로 나타난다. 특히 센노 리큐(千利休, 1522-1591)¹⁸⁾에 의해 정립된 서민적인 요소와 정서적인 경지로의 다도(茶道)

는 실내공간의 색채와 다기를 중심으로 한 생활용품의 색채에 큰 영향을 미쳤다. 또한 17세기 이후 일본의 전통색으로 자리잡은 차(茶)색은 복식에도 영향을 미쳐 한국·중국과는 다른 전통색을 발전시켰다.

기후·풍토의 영향에 의한 색채관

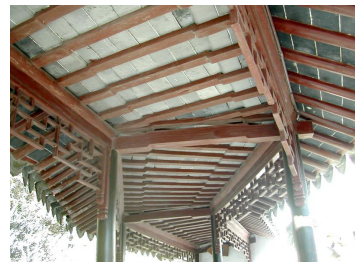
한·중·일은 지리적으로 매우 가깝지만 자연환경에 있어서는 차이가 있었으며, 각자의 환경에 어울리는 문화를 발전시켜왔다. 중국은 대륙국으로 망대(茫大)한 강, 거대하고 웅장한 산, 무한히 펼쳐진 평야, 단단한 돌, 매섭게 몰아치는 추위와 한 여름의 더위 등, 거대한 자연을 이겨내고 살아남기 위해서는 강인한 근육과 정신력, 인내력이 필요하였을 것이며, 중국의 대담한 색채는 이렇게 거대한 자연환경과 충분히 어울리는 것이었다. 섬나라인 일본은 일조와 비의 혜택을 입고 식물에 생육에 적절하여 산과 들은 초목으로 싸여 있어, 중국과 같이 사람을 위압하는 암벽으로 치솟은 돌산이나 황폐한 사막과 같은 자연이 없었다. 일본의 화려한 색채는 자연의 혜택을 많이 받은 섬나라의 자연환경과 어울리는 것이다(우서혜, 2001). 중국이나 일본보다 훨씬 오랜 지형사를 지닌 한국의 풍토는 노년



그림 37 > 중국의 산하



그림 36 상해, 예원



- 18) 센노 리큐(千利休, 1522-1591)는 다케노 쇼오(武野紹鷗, 1520-1555)에게 영향을 받아 다도의 모든 형식을 완성시켰다. 그의 차풍은 호화찬란한 미와 소박미를 대조시킨 간소함의 차로 일관되어 있는데, 중국물품 중심이었던 종래의 차 도구로부터 한국의 도자기와 민중의 일상 잡그릇을 차의 도구로 확립시키면서 새로운 경지로 열었다(쓰지 노부오, 2000).

기 지형으로 경사가 완만하며, 넓은 장지가 별로 없이 구불거리는 하천으로 이루어져 있다. 또한 사계절의 변화가 뚜렷하지만, 강우량이 충분치 않아 수목이 성장이 느리며 곡목(曲木)이 많이 분포한다. 따라서 한국의 색채는 밝으며 자연의 온화함을 표현한 색이 어울리는 것이었다.

중국 건축물의 色은 재료 자체의 색인 경우가 많다. 벽돌과 기와, 돌, 금속, 목재 등은 각기 나름의 색이 있어서, 사용하는 다섯 가지 재료를 같이 써서 혼합한 구조 형태는 자연히 여러 종류의 색채를 형성하게 된다. 토피제금(土被緹錦)¹⁹⁾, 중정동채(中庭彤采)²⁰⁾, 단지야명(丹墀夜明)²¹⁾ 등에서 말하는 紅色의 지면은 원래 바닥에 까는 홍색의 벽돌로 조성된 것이다. 기단과 돌난간은 대부분 흰색인데, 이는 한백옥²²⁾이나 화강암 등 석재의 원색이다. 지붕과 벽체의 색은 주로 벽돌과 기와 자체의 색에 따라 결정되는데, 고대 벽체에서 사용된 벽돌은 대개 청전(靑磚)이었고, 주로 사용한 판와(板瓦)나 통와(筒瓦)는 모두 불에 구워서 얻어낸 색이다. 판축(版築)²³⁾한 항토벽의 경우, 표면은 모두 빗물에 씻기는 것을 방지하기 위해 백색 회분을 발랐는데, 그 위에 비록 임의로다른 색을 더 칠할 수는 있으나 관습적으로 사용한 색은 많지 않았다(이윤화, 2000).

한국 전통공간의 색채 역시 자연색 혹은 재료색으로 대표되는데 이는 주택에 이용된 재료인 목재, 석재, 기와, 전(塼)을 채색하지 않고 그대로 이용하였기 때문이다.



그림 38 > 고성, 송지호



그림 39 > 하회, 충효당, 16c



그림 40 > 담양, 소쇄원

19) 土被緹錦은 땅에 깐 홍색의 벽돌을 가리킨다. 홍색인 黃赤色을 緹라 한다.

20) 中庭彤采도 정원에 깐 벽돌의 색을 말한다. 彤은 붉은 장식이다.

21) 丹墀夜明은 궁전의 계단면을 말하는 것으로 홍색이다.

22) 하북(河北) 방산현(房山縣)에서 나오는 아름다운 흰색 돌로 중국에서 많이 사용하는 석재의 일종이다.

23) 거푸집과 같은 판을 이용해서 항토(夯土)하는 방법

고려시대까지는 전통공간에 화려한 색채를 이용한 기록이 나타나나, 조선시대에는 공간에도 색채에 대한 규제가 심하여, 사찰 이외의 공간에 채색을 금하는 것이 성문화되기까지 하였다.²⁴⁾ 자연색은 실내공간에서도 사용되었으며, 공간은 상아빛이 도는 벽지, 흰 창호지, 콩담으로 노르스름하게 만든 장판색, 구조재에서 드러나는 목재의 질감과 색상 등으로 조화가 되어 편안함과 깊이 있는 자연스러움을 느끼게 하였다(주남철 1980, 권영걸 2001).

재료 그 자체의 아름다움을 숭상하는 ‘꾸미지 않는’ 미의식이 나타난 것은 일본 건축에서도 마찬가지이다. 이세신궁(伊勢神宮)의 신전은 20년마다 식년천궁(式年遷宮)²⁵⁾을 반복하는데 다이조미야(大嘗宮) 정전(正殿)에 새로 올린 지붕과 껍질 벗기지 않은 통나무 기둥, 짙으로 된 벽 등 재료 자체의 미를 살리는 미의식을 볼 수 있다.

복식에 나타나는 색을 보면 일본의 경우 이미 지적하였듯이 중 명도·중 채도로 회색 톤을 띤 순색계통이 많다. 이들 색상의 채도는 중국, 한국, 일본의 순서로 높으며 명도는 한국, 중국, 일본의 순서로 높다. 중국에서 빈번히 금지되는 색들은 높은 채도를 가지고 있었는데, 이로 인해 중국에서는 채도가 높아 강렬한 색이 고귀하게 여겨지는 것을 알 수 있다. 한국에서도 채도가 높은 색이 고귀한 신분을 상징하는 것으로 선망되었지만 일반인들은 명도가 높으면서 맑은 색을 선호하였다. 이러한 차이가 나타나는 원인에 대해, 중국에서는 한국보다 풍토의 변화가 더욱 심하여 강렬한 원색이 선호되었으며, 한국은 기후가 온대에 속하고 안정된 산야로 구성되어 있어 명도가 높고 채도가 낮은 담백한 색조의 순한 색을 즐기는 경향이 있게 되었고, 일본은 습기가 많아 간색계(間色系)의 색을 매우 발달시켰다고 설명되기도 한다(문정선, 1998).

24) 家舍規制와 관련하여 丹青 금지의 기록으로는 세종 11월 정월(實錄 卷 51권)에 나타난 “공조에 전지, 지금부터 궁궐 외의 공사옥우에는 주칠을 물용케 하라. - 傳旨工曹 自今宮闕外 公私屋宇 勿用朱漆”라는 것이 그 嚆矢이다. 이는 삼국시대(三國史記 卷第 33 志第 2 屋舍條)에서도 볼 수 있었다 한다. (출처: 朱南哲, 『韓國住宅建築』, 一志社, 1980, p. 56.)

25) 식년천궁(式年遷宮)은 신사(神社)에서 일정한 해에 새 신전을 짓고 제신(祭神)을 옮기는 일을 말한다.(쓰지 노부오, 2000)



그림 41 > 島城



그림 42 > 出雲大社, 島根현出雲市

색채기호와 한·중·일 전통 색채관과의 관계

위에서 살펴본 바와 같이 한·중·일의 전통 색채는 크게 음양오행설을 중심으로 한 관념적 색채관과 기후, 풍토에 영향을 받은 색채관, 그리고 사회, 문화적 영향에 의해 형성된 색채관으로 나눌 수 있을 것이다. 이를 색채기호의 구조틀에 맞추어 보면 색채는 크게 ‘표상체로서의 색채’와 ‘해석체로서의 색채’로 이분될 수 있다.

‘표상체로서의 색채’는 사물에 대한 구체적 연상이나 사물의 이미지에 대한 직접적 연상을 표현한 색채로, ‘표상체로의 색채기호’에 영향을 미친 요인은 기후 및 풍토에 의한 색채관을 들 수 있다. 기후, 풍토에 영향을 받은 색채관은 자연색과 재료색에 영향을 미치며 궁극적으로 건축, 조경 분야 등 환경디자인 요소의 색채와 관련이 깊다.

‘해석체로서의 색채’는 색채기호를 통하여 추상적인 이미지와 연상작용을 하게 되는 기능으로 색채의 상징적인 측면과 관계가 깊다. ‘해석체로서의 색채’는 색채관 중 관념적 접근법에 의한 색채관에 영향을 많이 받는다고 생각되며 음양오행

사상과 그에 따른 오방색 개념, 유·불·선에 의한 자연주의사상, 계급에 따른 상징색의 사용과 복색금지령 그리고 벽사의 의미로 사용되었던 색채 등이 이에 해당된다 할 것이다.

그 밖에 사회, 문화적 영향에 따른 색채는 색채기호의 형성과 사용 전반에 걸쳐 영향을 미치는 요인으로 그 민족의 색채선호, 문화적 특성에 의한 색채관이 이에 해당한다. 한국의 ‘백색 선호사상’과 일본의 ‘꾸밈의 문화와 반(反)꾸밈의 문화’ 특성 등은 그 사회의 색채관에 영향을 미친 문화적 요인이라 할 것이다.

표상체로서의 색채와 해석체로서의 색채는 하나의 색채기호로 다른 색채기호와 관계를 갖게 되는데 색채에 있어서는 색채조합에 따른 배색의 개념이 이에 해당하며 이는 통사론적 관점에서 다시 해석될 수 있는 색채기호의 작용이다.

다음그림은 색채기호 개념으로서의 한·중·일의 전통색채관을 분석한 것이다.

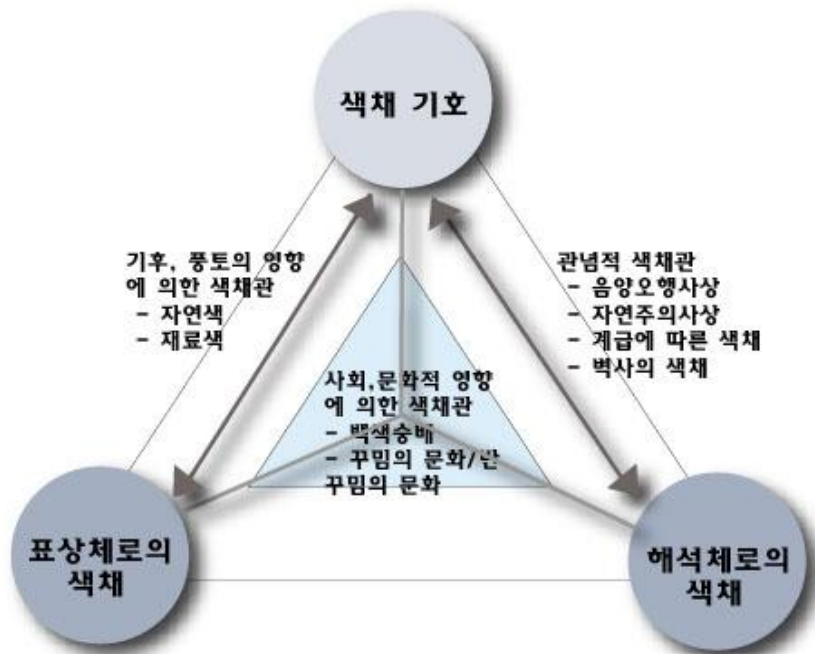


그림 43 > 색채기호와 전통색채와의 관계

5.4. 문(紋)

문양은 장식적 목적 외에도 사상과 감정을 전달하는 상징적 의미로 사용되는 경우가 많다. 중국 전통건축에서는 일반적으로 부재에의 장식이 장식성의 부재보다 훨씬 많다. 시각 효과상 중국건축은 지붕설계를 중시하였는데, 지붕 위의 장식은 매우 풍부하여 장식적인 부재가 가장 많이 나타난다. 따라서 이것의 설치는 미관만을 고려하는 것이 아니라 평안(平安)과 길상(吉祥)을 상징하는 구실을 달아야 했다. 지붕 용마루의 양 끝단은 처음에는 짐승 뿔처럼 굽혀서 구도의 끝으로 삼았는데 이 부분은 정문(正吻)이 되었다. 한대(漢代) 이후로 정문은 대부분 화제를 막는 상징으로 치미(鸱尾)라는 도안을 장식으로 썼으며, 물고기나 용의 꼬리로도 조성되었는데, 지붕은 바다를 상징하며 바다는 불이 붙지 않는다고 생각했기 때문이다. 그러나 설계자는 이것을 장식성과 그 효과를 중심으로 사용하였으며, 건축물의 입면 구성에 접하는 비중이 커, 명·청대 이후에는 용구(龍口)로 변했고 돌출된 검파(劍靶)와 배수(背獸)를 더했으며, 물고기와 용 등의 수중 동물 이외에도 길상을 상징하는 많은 상서로운 짐승들을 묘사해 놓았다. 이러한 형상들은 지붕에서 상징과 장식적인 작용만 하며, 건물의 결구, 구조, 기능과는 무관하였고, 풍부하고 동적인 스카이라인을 조성하려는 목적에 사용되었다.²⁶⁾

중국의 무늬와 장식 특성을 엿볼 수 있는 것으로 작체(雀替)²⁷⁾와 조(罩)²⁸⁾가 있다. 작체는 한 쌍의 날개 모양으로 기둥의 상부에서 양쪽으로 뻗어 나왔으므로, 주두 부분을 장식하기가 쉬워졌고 생동적인 기둥 형식을 마련하였다. 이것은 주두 자체의 단일 효과만 얻을 뿐 아니라 기둥간에 형성된 프레임의 형상도 이에 따라 바뀌어 공간의 외부 윤곽은 직선에서 부드러운 형태로 변했다. 명(明)·청(淸) 이후 작체의 형식은 간결한 것에서 복잡하고 다양한 형상으로 변하여, 대작체(大雀替), 용문작체(龍門雀替), 소작체(小雀替), 통작체(通雀替), 기마작체(騎馬雀

26) 李允鉾, op. cit., pp. 317-318.

27) 작체(雀替)는 보의 하중을 기둥에 분산시키는 기능으로, 보와 기둥이 형성하는 프레임의 직각모서리 부분에 삼각의 형상으로 설치되며, 두공(斗拱)의 시공방식과 연관이 깊다. 사각 프레임형의 변형을 막고 더 큰 하중을 견딜 수 있는 기능으로 사용된다.

28) 조(罩)는 화아자(花牙子)의 형식에서 발전된 것으로 내부공간에서 공간의 분리와 연속성을 느끼게 하는 장식요소로 사용되었다.

替)와 화아자(花牙子) 등으로 분류되었으며, 중국의 대표적 園林에서는 대부분 복잡하고 정밀하게 투각된 화아자 형식이 적용되었다. 화아자형식에서 발전된 조(罩)는 분리와 연속성을 느끼게 하는 요소로 내부공간의 보와 기둥이 형성하는 프레임의 안쪽 모서리 면 전체에 설치되었는데 곡선적이며 정밀한 한국과 일본에 없는 중국만의 특유한 장식특성을 느끼게 하는 요소이다.

한·중·일 삼국의 문양을 쉽게 비교해 볼 수 있는 것이 문형(門形)과 그 패턴의 사용이다. 중국의 문형(門形)과 문 창살, 난간, 벽 등에는 각종의 패턴과 문양으로 풍요한 변화를 주어 사람들로 하여금 시각적 포만감을 느끼게 한다. 중국은 예시된 망사원(網師園)의 빙열문(氷裂紋)과 같이 자유분방하고 혼돈적인 패턴에서부터, 예원의 건축에서 보이는 사말격선(四抹格扇)과 같이 화려하되 질서 있는 경우에 이르기까지 그 다양성이 삼국 중 가장 높다. 이에 비해 일본의 문과 창은 정제된 기하학적 질서를 보인다. 한국의 창호는 복잡한 패턴[紋]을 보이는 경우가 없고, 최저한의 필요한 장식 수준에 그친다. 삼국은 공통적으로 창호지를 사용하는데, 특히 한국과 일본에서의 적용빈도가 높다.

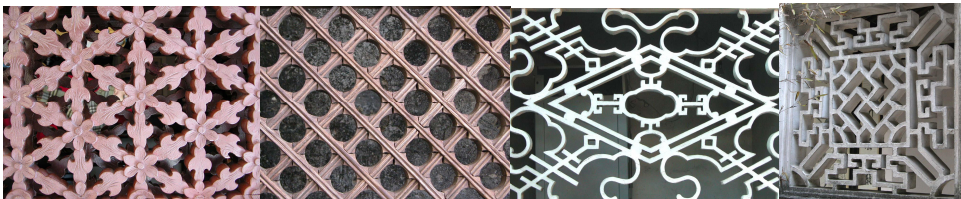


그림 21> 중국의 문 창살

한국은 고대로부터 창에 나무를 세로로 나란히 꽂아 세운 단순한 살창이 이용되었으나, 고려시대에는 井자살과 함께 화려한 아(亞)자살이 성행되었다. 조선시대에 들어오면서 창호(窓戶)의 형태, 구조, 철물들이 다양화된다. 조선시대에는 士大夫들의 유교적 의식으로 단아한 창살이 주로 이용되었으나, 고려시대의 아(亞)자살, 완(卍)자살, 빗살 등도 여전히 사용되었다.

동아시아 삼국의 창살 유형을 분류해보면 중국은 사각형(四角形), 다각형(多角形), 사선형(斜線形), 곡선형(曲線形)이 많고 한국은 사각형(四角形), 수직(垂直)·수평(水平)형, 곡선형(曲線形)을 많이 사용하며, 일본에서는 수직(垂直)·수평형(水平形)과 사각형(四角形)이 가장 많이 사용된다. 한국은 창살에 형태를 본 따서 만들어진 고유한 이름이 있다는 것에서 창살의 분자적(分子的) 특성을 가진다고 할 수 있으며, 중국은 창살 분류체제의 각 범주들이 조합되어 하나의 창살형태가 만들어지는 방식이어서 원자적(原子的) 특성을 갖는다. 일본은 단순한 형태를 구성하는 원자의 기하학적 특성을 갖는다.

삼국 미술(美術)의 전체적인 특징은 무늬를 세부적으로 살펴보아도 드러난다. 服飾에 나타나는 모란무늬의 경우 중국은 자연과 같은 사실성을 추구하였고 한국은 세부적으로는 비대칭을 보이는 담백하고 소박한 自然美를 보여주었으며, 日本은 精巧하면서 완전히 도안화(圖案化)된 특징을 지니고 있다고 한다.²⁹⁾ 또한 생활 장식미술에 나타나는 연꽃문양을 보면 중국에서는 조형적(造形的) 질서(秩序)를 중시하며 꾸밈이 많고 장식적인 무늬에 농도 짙은 색채를 구사하는데 반해, 한국에서는 전체적 통일(統一)과 생동감(生動感)을 위해 기술적 완벽성(完璧性)을 희생시키는 대범성(大汎性)에 담백하고 은근한 품위를 지닌 색을 선호하며, 일본에서는 기교와 장식성을 과시하면서 산뜻하고 정갈한 색채를 쓴다.³⁰⁾ 이러한 특징은 비단 한두 가지 무늬에만 해당하는 것이 아니라 전통무늬의 전체적인 특성을 반영하는 것이며 나아가 미술문화의 특색을 반영하는 것이기도 하다.

한·중·일 삼국의 복식에 나타나는 문양은 크게 동물문, 식물문, 자연문, 길양어문, 기하문, 기타 문양으로 나뉜다. 그 중 한국과 중국의 문양은 유형과 의미면에서 매우 유사한 특징을 보이고 있으나 그 표현 방법에 있어서는 다소 차이를 보이고 있다.

한국 복식 중 관복에 주로 사용되는 문양은 용, 구름, 봉황, 조롱박, 나비 등으로 영수류(靈獸類)가 압도적으로 많은데, 이는 관복의 권위적인 이미지를 강조하기 위한 것으로 생각된다. 관복중에서도 무관복(武官服)에는 용문(龍紋)이 많고 문관복(文官服)에는 운문(雲紋)이 많이 나타났다. 여성복인 원삼, 당의, 활옷 류는 매

29) 金容文, 「모란문」, 『BESETO』, (주)BESETO, Vol. 62, 1995, p. 25.

30) 許鈞, 「연꽃문양」, 『BESETO』, (주)BESETO, Vol. 62, 1995, pp. 26-7.

우 다양한 문양이 사용되었다. 원삼은 편복(蝙蝠),나비(蝶), 국(菊), 매죽(梅竹), 목단(牡丹), 복숭아(桃), 석류(榴), 불수(佛手), 운(雲) 등으로 식물문양이 가장 많다. 당의의 경우는 학(鶴), 편복(蝙蝠), 복숭아(桃), 석류(榴), 국(菊), 운(雲) 등의 문양이 주로 사용되며 활옷에는 편복(蝙蝠), 국(菊), 매(梅), 죽(竹), 목단(牡丹), 수자문(壽字紋) 등이 사용된다. 전반적으로 여성복에는 복합 문양이 많이 사용되는 것을 알 수 있다.³¹⁾

(1) 동물문(動物紋)

동물의 문양으로 주로 나타나는 동물은 백조(白鳥), 봉황(鳳), 학(鶴), 용(龍), 나비(蝶), 박쥐(편복,蝙蝠), 봉(鳳), 구(龜), 사령(四靈), 화충(華蟲 : 평), 원앙새이다.

(2) 식물문(植物紋)

식물 문양의 종류는 매(梅),난(蘭),복숭아(桃), 석류(榴), 호로(葫蘆, 조롱박,갈대), 죽엽(竹葉),국(菊),불수(佛手),목단(牡丹), 이화(梨花), 조(藻 : 넝쿨, 깨끗함)등이 있다.

(3) 자연문(自然紋)

구름(雲), 물(水), 일(日), 월(月), 성진(星辰, 북두칠성), 화(火), 산(山),산수파문(山水波紋), 산해파문(山海波紋)

(4) 길상문(吉祥紋)

수(壽), 복(福), 희(囍), ‘만(卍)’자와 같은 길상어문(吉祥語紋), 십장생문(十長生紋), 팔괘문(八卦紋), 태극문(太極紋), 여의두문(如意頭紋), 안상문(眼象紋) 등이 있다.

(5) 기하문

뇌(雷), 결(結), 마름모

31) 한국복식사론, 이경자, 일지사, 1998, p.303.

(6) 기타

보물(寶),구슬(寶珠), 종이(宗彝 : 호랑이와 원숭이가 새겨진 술 그릇, 충효),보(溥 : 도끼모양, 왕의 결단), 분미(粉米 : 쌀, 모든 백성)

중국복식에 나타나는 문양은 한국복식에 나타나는 문양과 공통점이 많으나 동물문(動物紋) 중 망문(蟒紋: 구렁이)등은 차별적으로 나타나는 문양이다. 동일한 문양의 표현법에 있어서도 중국의 문양은 장식적인 요소가 매우 강하며 역동적인데 반하여 한국의 문양은 정적이며 동화적인 정경을 구사한다.³²⁾ 아래의 그림은 한국과 중국의 산해파문(山海波紋)을 보여주는 것으로 표현방식의 차이를 느낄 수 있다.



그림22 >청(淸),포(袍)에 나타난 산해파문

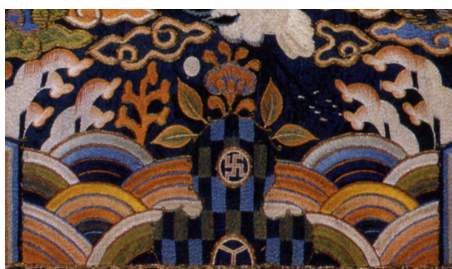


그림 19 >조선(朝鮮),홍배에 나타난 산해파문

일본의 문양을 가장 잘 보여주는 복식은 소수(少袖)이다. 일반적으로 기모노(着物)로 알려져 있고, 일본 복식사에서는 고소데 혹은 소수(小袖)라 불린다. 소수는 원래 대수(大袖)에 대응하는 명칭으로, 예복인 표의대수(表衣大袖) 밑에 입는 착수(窄袖)의 의복으로 광수(廣袖)의 겉 옷 밑에 입는 내의 개념의 옷이었다. 10세기 말 11세기 초부터 신분고저를 막론하고 내의로 착용된 소수는 원래 흰색이었으나 가마쿠라 시대 이후 여러 가지 색과 문양의 소수가 나타나게 되었고 무로마치 시대가 되면서 더욱 심해져서 단(段), 격자(格子), 능직물(綾織物), 당직(唐織), 접박(摺箔), 접회(摺繪), 흘치기염, 부직물(浮織物), 고(固織物)직물, 당직(唐織), 단(段), 격자(格子), 접박(摺箔), 십화염(辻が花染), 수(繡) 등의 문양이 있는 소수와

32) 금기숙(1994),조선복식미술, 열화당, p.80.

자(紫),갈황(褐黃), 천인, 남(藍), 차(茶), 꼭두서니, 매염(梅染)등으로 염색한 여러 색의 소수가 많이 착용되었다.³³⁾ 에도 시대 중기부터 소수는 전통적인 궁정 의식에서도 착용되어 소수계 의복이 문자 그대로 사회의 중심 의복이 되었다. 독립된 하나의 복장으로서 자리잡게 된 소수는 문양과 색이 형태보다 중요시되었고, 소수 형태 자체를 하나의 화면으로 하여 문양을 구성하는 소수의장(少袖意匠)이 생기게 되었다. 소수의장의 표현기법으로는 우선염(友禪染)과 같은 다채로운 채색 문양 염색 기법이 발달하게 되었다.

소수의장의 하나인 회화염의 발달은 에도 후기에 발달했는데 소수를 그림 그릴 수 있는 한 장의 천으로 생각하고 여기에 그림을 그리는 호방염색에 의한 회화염 색의 묘회염기법이 나타났다. 거기에는 소수의장의 특색인 입는다는 기능보다는 ‘본다’, ‘보인다’라는 심미성 쪽이 강하게 나타나 착용하기보다는 장식품으로 감상하는 기모노도 나타났다.

소수문양의 배치는 시대에 따라 많은 차이를 보이고 있는데 가장 특징적인 배치는 무라마찌시대의 견거문양과 편신체(片身替)문양, 단체문양과 에도시대의 관문 문양 등이다. 견거문양은 등체 부분을 넓게 백색으로 남겨두고 어깨에서 가슴에 걸친 상반신과 옷자락에만 문양을 배치한 형태이며, 등 중앙을 중심으로 좌우의 색과 문양을 다르게 해 몸의 반을 나눈 것처럼 보이게 하는 것이 편신체문양이다. 관문연간(寛文年間)에는 치세의 안정과 신흥가문의 기풍의 호화롭고 분방한 기운이 넘치는 큼직한 회화적 문양인 관문문양을 출현시켰다. 관문문양은 어깨에서 등의 오른쪽 반을 거쳐 큰 무늬로 된 문양을 그려 넣고 반대 쪽인 왼쪽은 여백으로 남기는 독특한 구성을 가지고 있다. 관문문양은 의상전체의 7분의 3을 배분한 대범한 디자인으로, 모양은 등을 사선으로 오른쪽 위에 중점을 두었고 소재로는 높게 서있는 나무와 화분이 많지만, 그 외에도 흘치기, 자수, 봉박, 묘화 등의 다채롭고 현란한 기모노가 남아있다.

33) 일본복식사, 北村哲郎(著),이자연(易), 도서출판 경춘사, 1999,p.121-123.



그림 24 >일본,17세기, 소수의 편신체(片身替)문양

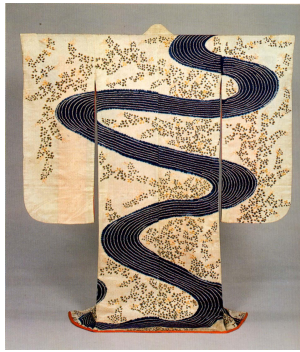


그림 25 >일본,19세기,소수의 寛文紋様



그림 26> 일본,17세기.소수,관문(寛文)문양

소수의 문양을 표현함에 있어 자수는 제일의 기법으로 많이 사용되었는데 방법은 두세가지 색의 회위(繪緯)³⁴⁾를 꿰매어 문양을 부문(浮紋)으로 하여 자수로 짜낸 이배직물(二倍織物)을 만드는 것이었다.³⁵⁾

사용된 문양을 유형별로 분류하면 동물문, 식물문, 자연문, 기하문, 기타 구상화, 산수화 등의 회화염 문양으로 나뉜다. 한국과 중국의 문양과 비교할 때 일본 복식에 나타나는 문양은 동물문양보다는 식물문양, 기하학적인 문양이 압도적으로 많으며 기하학적인 문양은 활용빈도가 매우 높은 특징을 보이고 있다. 또한 일본 복식에서만 나타나는 호방염색에 의한 회화염색기법은 구상(具象)의 문양을 독창적으로 발달시켰다.

1. 동물문

조개(貝), 학(鷹), 거북이(龜)

2. 식물문

동백, 포도, 눈버드나무(雪持柳), 오동나무(桐紋), 벚나무, 제비꽃, 민들레, 나뭇가지(折枝), 매화, 국화

34) 회위: 직물에 무늬를 넣을 경우 사용하는 염색한 위사를 가리키는 말.

35) 일본복식사, 北村哲郎(著), 이자연(譯), 경춘사, 1999,p. 130.

3. 자연문

파도

4. 기하문

장방형(短冊), 귀갑(龜甲)문양, 격자(格子), 화릉(花菱), 입용(立涌), 사릉형(紗綾形), 쿠기누키츠나기³⁶⁾ 문양, 환문(丸紋)

5. 기타

보진(宝盡), 병(絁,가스리)³⁷⁾, 부채, 문갑 등 구체적인 사물의 형태를 문양화, 산수화, 풍경화.

한·중·일 삼국의 문양은 현대적인 복식에서도 자주 응용되는데 표현 방법과 재료, 사용되는 아이템 등에는 현대적인 방식이 사용이 된다.

그림 27, 28 은 삼국의 전통 식물문양인 목단문양이 현대적으로 재해석되어 사용된 사례로 한국의 설윤형의 의상과 일본 요지 야마모토의 아디다스 운동화에 디자인 모티브로 사용된 사례이다.



그림 27> 설윤형, 2002 F/W



그림 28 >Yohji Yamamoto, 2001

36) 쿠기누키츠나기 문양(釘抜き継ぎ模様) : 못을 뽑은 형을 도식화한 기하학적인 무늬.

37) 병(絁): 붓으로 살짝 스친 것 같은 작은 무늬를 지칭함

5.5. 한·중·일 선호 이미지의 공통성과 차별성

이상의 비교연구를 통하여 한·중·일 선호 이미지를 선(線), 형(形), 색(色), 문(紋)이라는 디자인 조형요소로 나누어 분석였다.

시대의 변화에도 불구하고 한·중·일 삼국의 고유한 조형미는 지속적으로 나타나는 것을 알 수 있었으며 이런 공통성 외에도 삼국의 차별적 조형요소가 존재함을 알 수 있었다. 그림 29는 비교분석 분야 중 복식과 관련된 분야로 시대별 복식의 조형요소의 변화를 볼 수 있으며 동시에 시대를 관통하고 있는 공통적 조형요소가 있음을 알 수 있는 자료이다.

위에 분석된 삼국의 선호이미지의 공통성과 차별성을 조형 요소 별로 비교 분석한 결과는 다음의 표와 같다.

표 V-1> 韓·中·日 선호이미지의 공통성과 차별성

	중국	한국	일본	삼국의 공통성
선 線	· 역동적(力動的)인 곡선, 포물선, 예리한 선 · 외형선(外形線)의 시작과 끝점에서의 力動的 변화 강조	· 풍만한 형태감을 만드는 선, 현수선 · 외형선(外形線)의 시작과 끝점에서의 부드러운 변화	· 직선(直線)중심의 외형선 · 절제된 선 · 외형선(外形線)의 시작과 끝점에서의 절제된 변화	· 선(線)적인 조형적 특징 · 변화적 内部要素와 外部와의 均衡, · 조화(調和) 중시
	· 용마루, 처마의 선 · 구름벽(雲牆)의 선 · 포(胞)의 원령 (圓領), 편금연(片金緣)의 선	· 용마루, 처마의 선 · 저고리의 깃, 도련, 배래선	· 용마루, 처마의 선 · 소수(小袖)의 배래선, 옆선, 어깨선	· 氣韻生動
형 形	· 권위적 스케일 웅대형(宏大型) · 간결한 외형선(外形線)과 복잡하고 화려한 내부면(内部面) 처리	· 인간적 스케일 중도형(中道型) · 부드럽고 단아한 비례 · 外形線과 内部面 모두 단정하고 유연한 변화	· 축약된 스케일 축소형(縮小型) · 경쾌, 섬세한 비례	· 붓선과 유사한 形 - 모서리의 변화, 곡선적이며 단순한 형 · 漢字특성에 따른 形의 변화

표 V-2> 韓·中·日 선호이미지의 공통성과 차별성

	중국	한국	일본	삼국의 공통성
색 色	· 고채도, 증명도의 색상 · 다양한 색채의 사용 · 색채대비 중심 · 홍색(紅色) 선호	· 고명도, 중채도의 색상 · 통일된 색조의 유지 · 자연색의 사용 · 백색(白色) 선호	· 증명도, 중채도 색상 · 무채색 · 명도대비 중심	· 음양오행설에 따른 오방색 중심의 색상 · 붉은색의 선호 · 한국, 일본의 백색 선호
	· 홍색의 벽돌, 청전(靑磚) · 오방색에 따른 복제(服制)	· 재료색(材料色), 흰 창호지 · 오방색에 따른 복제(服制), 색동	·	
문 紋	· 장대한 외형에 대비되는 작고 조밀한 장식 · 다양한 형태들의 불규칙하고 조밀한 반복과 대칭, · 기계적, 견고 · 드러난 화려함, 포만감 · 技巧的, 입체적 · 表現的, 圖像的	· 단순한 외형에 감추어진 장식 · 추상적, 무기교적 단순한 외형과 부분으로서의 장식 · 간결, 소박 · 자연스럽고 후(厚)함 · 잠재된 화려함 · 抽象化, 單純化	· 平面的, 圖式的, 計劃的으로 정리된 장식 · 질서 있는 반복적인 線, 대비와 강조 요소로의 장식 · 形의 계획적인 변형과 배치에 의한 장식 · 절제된 화려함 · 圖式化 · 날카롭고 섬약 · 기하학적 특성	· 십장생(十長生), 길상문(吉祥紋) 등 상징적 문양.

6. 선호 이미지 DB를 통한 디자인 방법 모델

6.1. 국내외 이미지 DB의 현황

디지털 테크놀로지의 도래는 디자인 작업에서의 시각화 방식과 다양한 타문화의 생산물에 대해 이해하는데 대단히 많은 도움을 주었다. 타문화의 이해는 결국 손쉽게 접할 수 있는 이미지 정보로 인해 점차 커져가고 있고, 상호간의 커뮤니케이션의 가능성은 소비의 영역에서도 문화용품으로 확산시키는 결과를 가져오게 되었다. 디자인된 생활용품들도 단순한 생존이나 생활이라는 차원만으로는 이해하기 어려운 새로운 디자인 가치가 형성되어, 경제적 의미와 물리적 기능의 충족을 뛰어넘는 문화적 기호가치의 중요한 요소가 되었다.

이렇듯 대중 소비사회와는 달리 네트워크를 활용할 수 있고, 소비에 자신감을 갖고 있는 차세대 소비자들은 남과 구별되는 이질적 감각의 새로운 이미지를 끊임없이 요구하게 된다. 인터넷을 위주로 방대해져 가는 이미지는 산업과 연계된 디자인의 경쟁력 향상을 더욱 부추기며, 디지털 데이터의 실질적인 활용에 더 많은 기대를 가지게 되는 것이다.

하지만 디자인 자료로써의 이미지 DB의 기반은 멀티미디어의 빠른 서비스 확산에 비해 체계적으로 구축되어지지 않고 있는 실정이다.

오늘날 디자인은 학제적 체계를 갖는 전문분야이다. 학제적 체계를 갖는 전문분야라는 것은 그 고유의 전문적 지식체계를 전제로 하기에 실질적인 디자인 행위를 가능케 하는 이미지도 원리적이고 질서가 있는 추상적 개념으로 체계화되어야 한다.

그렇게 체계화된 DB는 합리적이고 효율적인 상업생산물의 사용가치 향상을 구현시킬 수 있고, 과학적 지식이 학습에 의해 축적 되듯 교육과 연구를 통해 발전될 수 있는 것이다.

현재 디자인 이미지 자료로 일반적으로 널리 쓰이는 DB관련 사이트
www.designdb.com/ www.imagebank.com 의 내용과 구조적 측면을
 살펴보면,



www.designdb.com/imagedb/

designdb의 경우 Contents 속성에 따른 분류 체계로 되어 있어 사용자가 원하는
 자료 속성을 가지고 검색해 나갈 수 있고, 사용자가 원하는 자료를 DB에 직접 올
 려놓을 수 있는 기능이 있어 사용자 참여를 유도하여 스스로 DB의 이미지를 추
 가해 나갈 수 있도록 되어 있다. 하지만 결과내 검색의 직렬적인 과정은 원하는
 자료를 찾고 이동하는데 따른 시간 소모와 큰 카테고리(Image DB)로 돌아가야
 하는 불편함을 가져올 수 있다. 또한 단순한 이미지 DB의 등록의 사용자 참여는
 자료의 질에도 문제를 주게 될 수 있다.

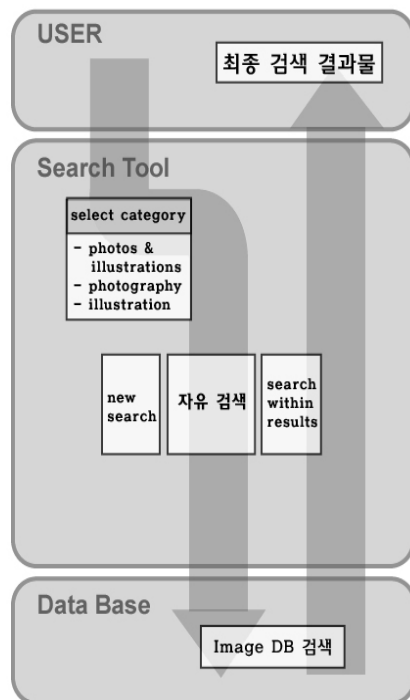
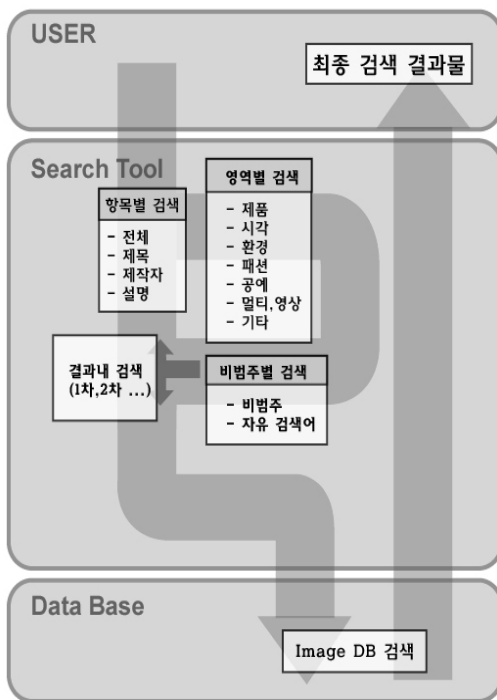
creative.gettyimages.com/imagebank/

현재 세계적으로 가장 많이 이용되고 있는 이미지 DB중 하나인 imagebank 사이
 트는 이미지 분류체계가 일반적인 학제적 분류체계가 아닌 직접 검색기능으로 구
 성되어 있어서 계층 구조가 복잡하거나 깊지는 않다.



그러나 자료의 병렬적인 구조는 단순한 분류 체계에도 불구하고 무관한 자료들이 검색되어 지는 결과를 가져온다.

국내외 대부분의 일반적인 분류체계처럼 구체적 아이템 중심의 Design Data Base 성격은 가지고 있지 않다.



6.2. 이미지소스 라이브러리 필요성

6.2.1. DB활용의 목적

선호이미지 DB의 목적은 다음과 같은 세 가지 단계의 방향성을 가지고 수행된다.

첫째, 디자인 데이터베이스의 구성요소로서의 이미지 추출 및 분류.

둘째, 이미지 구성요소의 추출 및 분류를 위한 소프트웨어 개발.

셋째, 이미지 DB의 활용 방법 개발.



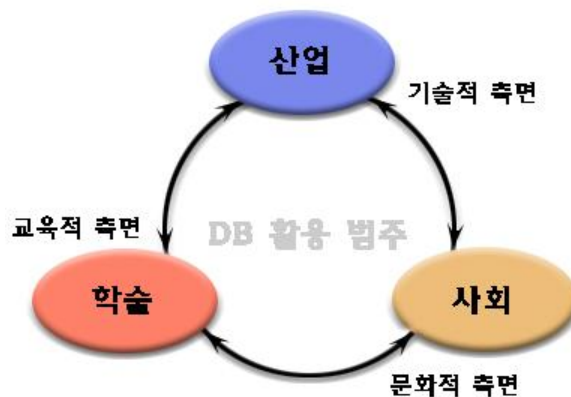
선호이미지 DB의 활용 목적과 필요성은 다음과 같다.

네트워크 기술의 빠른 진척과 더불어 이미지 자료의 보다 효율적 활용은 한·중·일 디자인 분야에서 점점 더 필요로 하고 있는 요구이다. 하지만 이러한 요구를

충족시켜줄 디지털 시스템을 기반으로 하는 한·중·일에 관한 자료는 여전히 쉽게 찾아 볼 수 없는 실정이다.

국가 디자인 경쟁력 향상을 위해서도 산재되어 있는 디자인 자료를 디지털화 하여 언제 어디서나 활용할 수 있게 하는 이미지가 더 많이 제공되어야 한다.

결국 선호이미지의 체계적인 DB구축을 위해서는 한·중·일의 조형적 특성을 공시적(共時的), 통시적(通時的)으로 분석하고 공통성(共通性)과 차별성(差別性)을 도출해 내야한다. 이 과정에서 생성된 모든 자료를 수집·정리하고, 이를 실용 가능하게 재가공하여 조형인자인 「線·形·色·紋」로 환원하며, 동시에 소프트웨어를 개발하여 DB와 함께 제공함으로써 산업현장과 교육에 직접적으로 활용되게 해야 한다.



6.2.2. DB활용의 범주

1) 산업

- Data Base 구축을 통해 한·중·일의 디자인 정보를 효율적으로 관리한다.
- 기업은 대상 지역의 소비자가 선호하는 디자인 특성에 따라 마케팅을 수행하여, 국가별로 차별화를 갖는 전략을 수립할 수 있다.
- 효율적이고 직접적인 자료를 기업에 제공함으로써 개발기간을 단축하고 부가 비용 및 인력을 절약한다.
- 특히 중국시장을 개척하는 기업에게 실증적인 자료를 제공함으로써 타 경쟁 기업보다 디자인 전략의 우위를 선점하게 한다.
- 디자인 분야에서 DB 관리 기술의 기반을 확보하고, 디자인 관련 DB 구축의 전문성을 높일 수 있다.

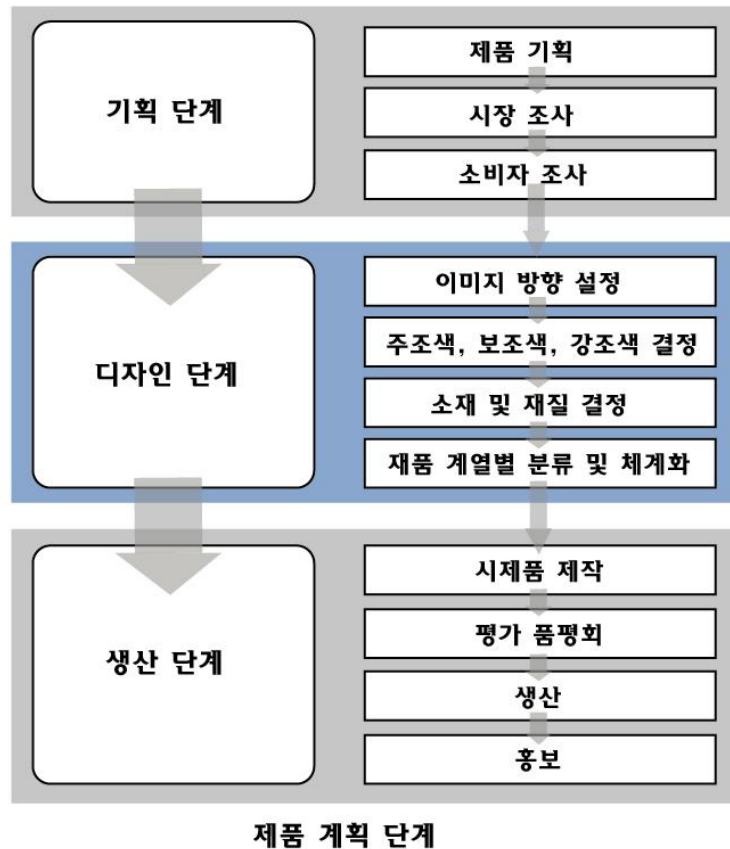
2) 사회

- 동아시아 문화에 기반한 디자인 개발을 통해 광대역 문화공동체의 조형적 흐름을 유형화한다.
- 한·중·일 3국의 공통성을 도출하여 동아시아의 정체성을 규명하여 새로운 디자인 브랜드 창출에 기여한다.
- 중국, 일본 문화와의 차별성을 유형화함으로써 한국의 고유성을 구체적으로 도출하며, 한국의 국가적 정체성을 지닌 디자인의 가능성을 제시한다.
- 중국과 일본의 중간적 문화로만 인식되었던 한국문화의 인식을 개선하고 문화의 고유성을 대외적으로 홍보한다.
- Glocalization을 위한 국가의 문화정책을 지원하게 된다

3) 학술

- BeSeTo-DDB'와 개발과정에서 생성된 연구 결과물은 인류학, 사회학, 역사학, 경제학 등 타 학문분야에 실증적이고 객관적인 연구자료로 활용될 수 있다.
- BeSeTo-DDB'를 통해 동아시아 문화를 깊이 있게 학습하고 각국 문화의 본질을 이해함으로써, 다양한 검색과 실험을 통해 기초조형요소(線・形・色・紋)를 체계적으로 학습한다.
- 건축, 환경, 인테리어, 제품, 복식, 섬유, 색채 등의 디자인 분야에서 온라인 학습 교재로 활용된다.

6.3. 이미지 DB활용 디자인 프로세스



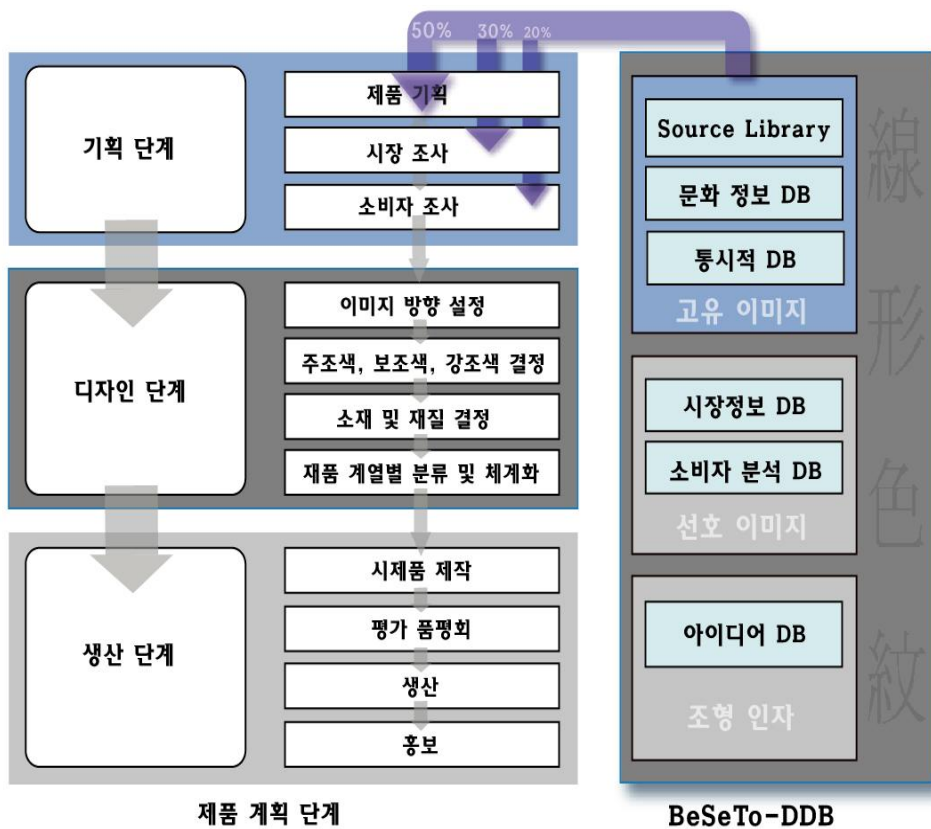
제품의 기획단계에서 제품개발의 위한 기초를 제공하는 제반 데이터의 확보는 무엇보다 중요하다. 실제로, 기업의 입장에서 신제품 개발은 많은 비용과 위험부담을 가지고 있는 어려운 과정이기 때문에, 효율적인 개발 자원이 개발 초기부터 지원된다면 기업의 궁극적 목적을 성취하는 가장 효과적인 방법이 될 수 있다.

BeSeTo-DDB의 고유이미지는 Image Library, 문화정보 DB, 통시적 DB 와 같이 한,중,일 삼국의 기본 정보를 갖추고 있는 영역으로 초기 기획 단계에서 효율적인

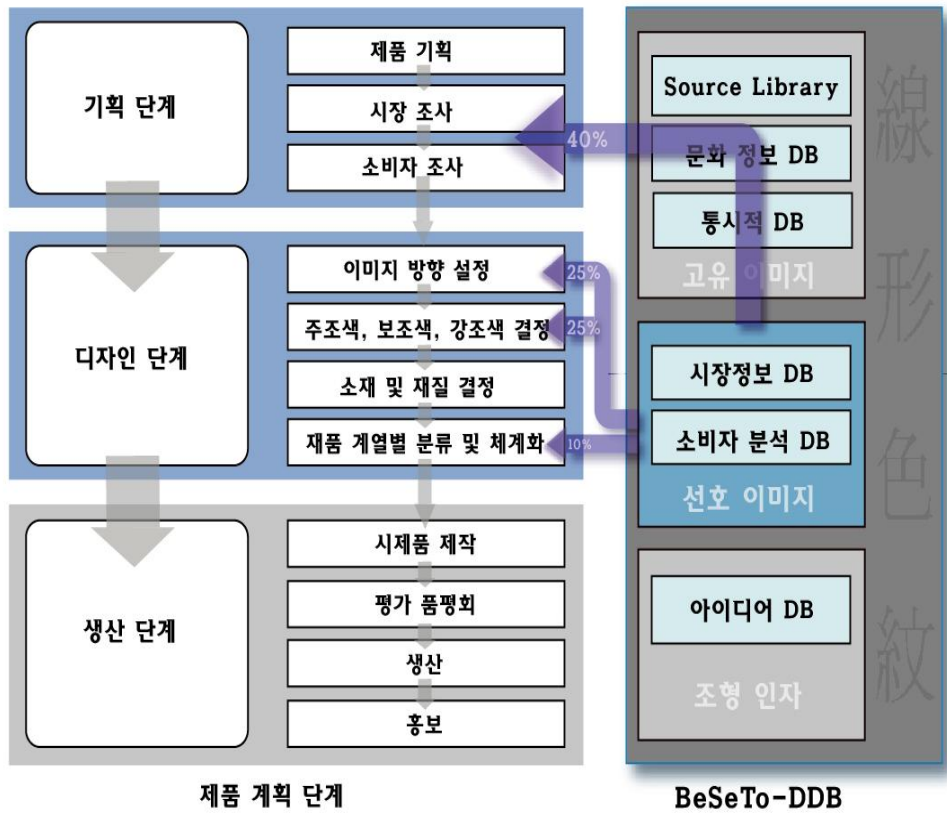
개발 정보를 지원해주는 역할을 하게 된다.

선호이미지는 시장정보 DB, 소비자 분석 DB의 역할을 수행하고, 제품으로 구체화 할 수 있도록 관련 정보를 해석할 수 있는 밑 바탕이 되며, 동시에 시장을 형성하는 시대적인 선호 경향을 직접적으로 파악하게 한다. 또한 한,중,일 삼국의 주류를 이루는 문화적인 속성을 찾는 데에도 큰 역할을 할 수 있다.

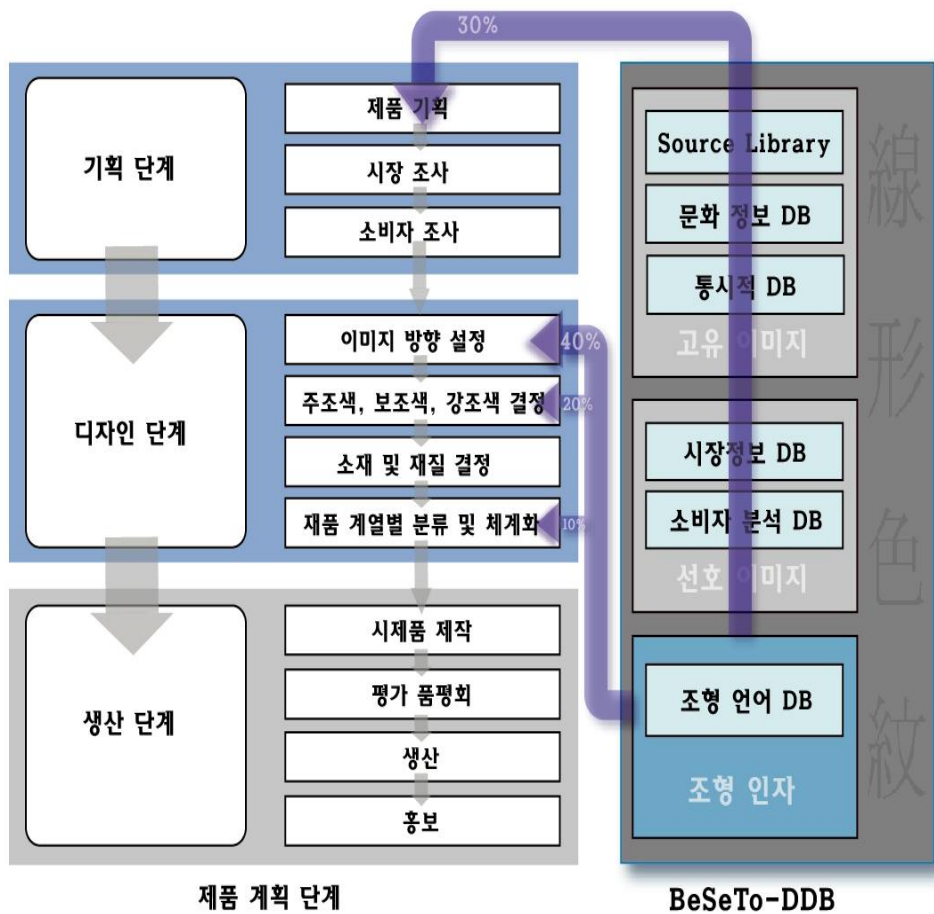
선호이미지에서 추출된 조형인자는 선별된 정보들을 분석하여 보다 실현 가능한 정보로 변환하는 프로세스를 거치게 되는데, 다양한 아이디어를 탐색하여 확정된 계획안을 발전시켜 디자인과 개발단계를 통하여 시장에서 수익을 낼 수 있도록 할 수 있다.



고유이미지의 활용



선호이미지의 활용



조형인자의 활용

7. BeSeTo-DDB의 개발 내용

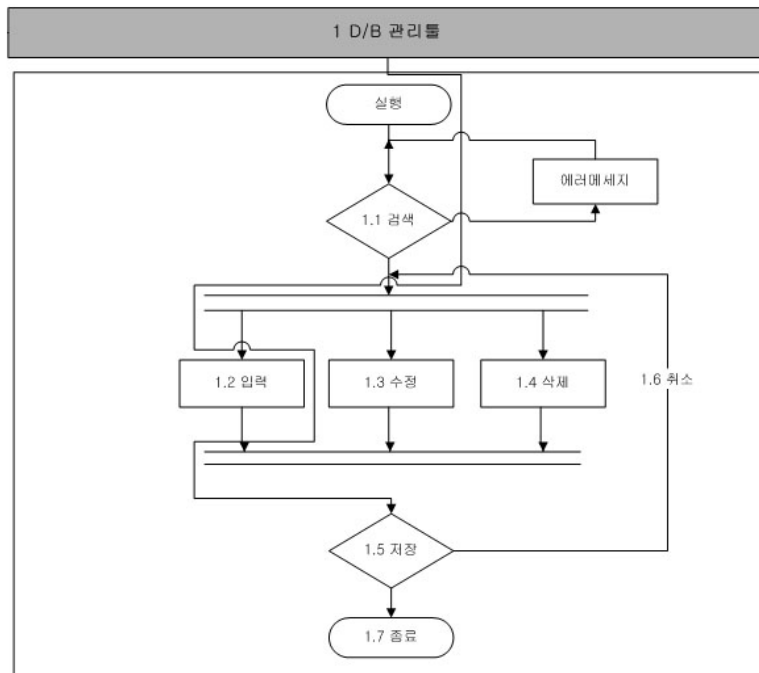
7.1. 기술적 측면

7.1.1. DB의 구조와 알고리즘

DB관리 툴(tool)

DB관리 툴은 연구원들이 DB를 구축하는 과정에서 효과적으로 관리, 운용, 가공하기 위한 도구로서 다음과 같은 알고리즘의 특성을 가진다.

- 효과적인 검색과 정확한 메시지 알림으로 DB관리의 효율성을 높인다.
- DB구축 및 가공의 어느 상황에서도 입력, 수정, 삭제가 가능하도록 한다.
- 각 Image DB의 상세 정보 열람을 가능하게 한다.

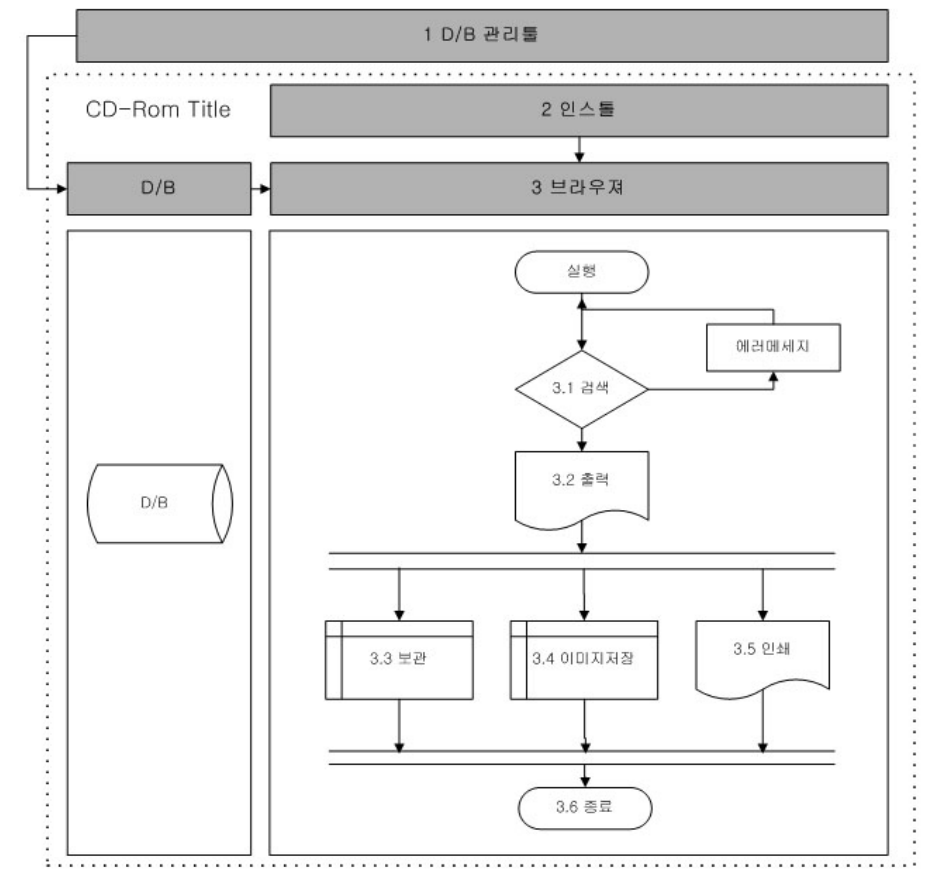


DB관리 및 입력 Tool의 알고리즘

User Software

User Software은 실제로 사용자에게 배포될 Package이다. Package는 Databases와 검색엔진, User-Interface를 컴파일링한 실제의 결과물이다. DB관리 틀에 비해 사용자를 위한 Interface를 중심으로 알고리즘을 구성한다.

- 초기 사용자를 위한 System Install을 제공한다.
- 쉽고 익숙한 사용을 위하여 최단의 알고리즘을 제공한다.
- 획득한 최종 결과물을 저장, 임시보관, 인쇄하기 위한 알고리즘을 효과적으로 구성한다.



실제로 배포될 User 소프트웨어의 알고리즘

7.1.2. 사용기술 및 정의

사용기술 명칭	용어 정의	적용
MFC	Microsoft Foundation Class의 약자. C++로 Windows에서 프로그래밍을 할 때 사용하는 MS社의 라이브러리를 지칭한다. 단 MFC는 단순한 라이브러리가 아니라 유용한 클래스들의 집합체로 클래스라는 것은 함수만 있는 것이 아니라 해당 함수들과 연관된 데이터를 함께 포함하고 있기 때문에 일반 라이브러리와는 구별된다.	MFC Framework 기반의 (Based On) 프로그램을 만든다.
Multi-Thread	Windows의 작업스케줄러는 시분할 방식을 이용하여 CPU의 사용권한을 할당한다. 이때 스케줄러에 의해 시간을 배정받아 CPU에서 작업할 수 있는 단위가 바로 Thread이다. Thread는 프로그램 코드를 실행하는 단위로 프로세스에서 할당된 메모리 영역에서 실행되며, 프로세스에 할당된 시스템 리소스를 공유하게 된다.	일반적으로 한 개의 프로그램은 한 개 이상의 쓰레드를 필요로 한다. 이번의 경우 이미지 파일을 한 쓰레드로 불러오는 경우 쓰레드의 오버헤드가 생기므로 빠른 속도 전환을 위해 Multi-Thread 기반으로 코딩을 해야한다.
Critical Section	공유 데이터나 리소스(메모리나 파일)에 대한 접근을 하나의 Thread로 제한하는 고급 기술로서 동일한 프로세스 내의 Thread 동기화에 사용된다.	Multi-Thread의 구현을 위한 여러가지 MuTex와 같은 방법중의 하나이다. 안정적인 임계영역을 구현하여 보다 효율적인 Multi-Thread를 개발한다.

사용기술 명칭	용어 정의	적용
Data Access Object	관계형 데이터베이스의 구조를 모델화한 클래스 집합으로 ODBC와는 달리 OLE컴포넌트 기능을 갖는다. 일반적으로 DAO는 Access와 같은 독립 환경에서 로컬 DB를 핸들링할 때 사용된다. 마이크로소프트는 로컬 DB로의 접근을 쉽고 간단하게 하기 위해 데이터 베이스 엔진 JET(Joint Engine Technology)를 만들었으며 DAO는 JET엔진을 사용하여 Access와 같은 로컬 DB를 쉽고 빠르게 접근하여 데이터를 처리할 수 있게 한다.	여러 조건을 대입하고 그 조건에 맞는 결과를 알아내기 위해서 사용되는 DataBase의 구체적인 형태이다. 로컬에서 현재 가장 성능이 좋은 ZET 엔진을 사용하기 위한 기능을 제공한다.
Double or Triple Buffering	다음 보여질 화면을 컴퓨터 속의 임시 장소(메모리)에 미리 그려놓은 다음에 그것을 현재 보여주고 있는 화면과 바꿔치기 하는 기술이다. 이 화면 교환은 빠르기 때문에 깜빡임이 줄어들어 많은 부분에서 활용이 되고 있다.	화면에 깜빡임을 줄이기 위한 해법책이다. 원래 게임에서 많이 쓰이는 기술이나 보기 좋은 화면을 얻어내기 위하여 최근 많이 쓰이고 있는 기술
Multiful Documents Interface	하나의 어플리케이션에 여러 개의 도큐먼트를 사용하여 작업하는 기술. 즉 MDI 기술을 이용하면 동일한 유형 또는 서로 다른 유형의 도큐먼트 객체를 여러 개 사용하는 프로그래밍이 가능하다.	여러 개의 도큐먼트를 관리하여 주는 인터페이스 기술이다

사용기술 명칭	용어 정의	적용
Supporting MetaData in Image Files through GDI+	Metadata는 이미지 콘텐츠를 관리 운용하기 용이하도록 지원하는 기술로서, GDI+(Graphic Device Interface Plus)를 통해 구현된다. GDI+는 마이크로소프트사의 차세대 2차원 그래픽 엔진으로 디지털 이미지를 관리하고 좀더 높은 퀄리티를 보장하며, 개발자가 이미지 파일을 운용하는데 있어 도움을 주며, 사용자가 디지털 카메라를 통해 찍은 이미지파일들을 저장, 공유, 관리하기 쉽도록 도와준다.	디지털 이미지 포맷에 데이터베이스의 내용을 연동하여 이미지의 활용성을 높인다.
Jpg , Pcx, Tif, Bmp Image Loader	Bmp 파일의 경우 용량이 크기 때문에 유손실 압축이든 무손실 압축을 하여 이미지 파일을 줄인다. 이런 압축된 이미지 파일을 해당 프로그램에서 볼수 있도록 압축된 Image 파일을 풀어주는 기술	검색된 파일을 화면에 보여주기전에 반드시 거쳐야하는 작업이다.
Image Processor	가장 중요한 <이미지 프로세스 기술> - 이미지를 이용하여 이미지를 변화시키는 모든 기술이 이에 속한다.	화면에 작게 보이는 것, 화면에 짝 차게 보이는 것, 2배 확대/ 2배 축소, 기타 외곽선 추출등 이미지를 이용하여 목적에 맞게 변형시키는 일련의 기술을 <이미지 프로세스>라 통칭하며 각 기능별로 구현을 하여야 한다

사용기술 명칭	용어 정의	적용
OWNERDRAW_MESS AGE Override	일반적인 버튼,콤보박스등의 모양에서 탈피 해 유니크한 컨트롤을 만들기 위하여 각각 의 컨트롤은 윈도우의 OWNERDRAW 메시 지를 가로채서 자신의 모습을 새로운 형태 로 그리는 기술 - SubClassing이라고 표현하기도 한다	버튼,에디트박스,리스트박스 등 윈도우 컨트롤에 새로운 모습을 그릴수 있다
I n s t a l l Shield	InstallShield 사에서 나온 프로그램으로 Windows 환경의 OS에서 쉽게 프로그램을 설치, 제거할 수 있게 한다.	프로그램 설치 및 제거 작 업을 일반 사용자가 편리하 게 사용할 수 있도록 해준 다

7.2. 사용성의 측면

7.2.1. DB 검색 인터페이스의 특성

쉬운 인터페이스	사용자가 원하는 결과를 쉽게 얻어낼 수 있도록 DB 검색 구조를 직관적이고 간결하게 디자인한다.
연구결과의 정확한 사용자 전달구조	한국, 중국, 일본의 선호이미지와 공통성, 차별성등의 연구결과를 정확하게 사용자에게 전달할 수 있도록 한다.
검색 결과의 보관, 관리, 운용틀 제공	최종 결과 도출물을 사용자가 직접 디자인에 운용할 수 있는 다양한 보조틀을 제공한다.
검색 결과 이미지의 확장성 제공	최종 이미지를 저장 시 메타데이터 기술을 연동하여 타 프로그램과 DB 필드의 내용을 공유할 수 있도록 한다.

7.2.2 사용자의 활용방안

- On-line 서비스와 Off-line에서의 배포를 통해 기업, 정부, 교육기관, 개인 등의 차원에서 폭넓은 활용을 유도한다.
- 모든 사용자가 신규 자료를 등록하여 DB을 확장·수정하게 하며, 이를 통해 디자인 DB 관리 네트워크를 구성하게 된다.
- 기존의 디자인관련 DB가 주로 Image의 모음집에 불과했던 것에 비해, 'BeSeTo-DDB'는 객관적인 검증을 거쳐 추출된 조형요소를 제공함으로써 디자인 개발의 실용적 단계에서 활용된다.
- 'BeSeTo-DDB'을 해외판매용 버전으로 번역하여, 21세기 동아시아 시장을

겨냥하는 여러 국가를 상대로 상품화한다.

- 'BeSeTo-DDB'는 목적에 따라 Image Bank로 활용할 수도 있으며, Image의 품질을 향상시켜 모든 디자인 분야에 직접 사용이 가능하게 한다.
- 'BeSeTo-DDB'의 Image DB 관리 기술은 저작권을 등록하고 상품화 할 수도 있다.

7.3. 세부적 기능

7.3.1. D/B 관리툴

BeSeTo Developer Tool

파일(F) 레코드(R) 보기(V) 도움말(H)

일련번호 : 1 |< < > >| 추가 찾기 수정 삭제

1. 제목

한글

한문

영문

2. 설명

일본 경정가 좌부
사물이다 표정이 바뀌는 '교마치야(京町家)'의 모습은 한층의
남비도 없이 적절하게 선택된 소재가 장인들의 솜씨와 '교마
(京間)'라고 하는 척도에 살아있어, 구조재와 '교(京)가구'나
교(京)건구'가 은화하게 조화되어 있다

3. 국가선택

☐ 중국 ☐ 한국 ☒ 일본

4. 지도 위치 좌표

 X : Y :

☐ 지도 표시안함

5. 검색 키워드

'/' 문자로 여러개를
추가할수 있습니다

6. 영역

☐ 환경 ☒ 건축 ☐ 용품 ☐ 복식

☐ 섬유 ☐ 회화 ☐ 서예 ☐ 음식 ☐ 기타

7. 조형인자

☐ 선 ☒ 형 ☐ 색 ☐ 문

8. 공통성과 차별성

☐ 공통성 ☒ 차별성

9. 이미지 등록

원본

1차

2차



준비 NUM

- D/B 관리툴의 정의: 개발자가 연구결과물을 토대로 데이터를 DB필드에 입력할 수 있는 개발자 툴

기능 번호	기능내용	설명	입력형태
1.1	입력기능	각 data를 입력하기 위한 기능	
1.1.1	일련번호	프라이머리 키 설정, 고유값이어야 한다. 파일이름과 동일하여야 한다. 파일 이름은 1.1.10부터 1.1.15까지를 참조한다. * 필수 입력값	Type: 숫자열
1.1.2	제목	데이터의 제목으로 한글, 한문, 영문으로 구분하여 입력한다. metadata: description 에 출력된다.	Type: 문자열
1.1.3	설명	데이터의 설명으로 한글, 한문, 영문으로 구분하여 입력한다. metadata: Notes 에 출력된다.	Type: 문자열
1.1.4	국가	중국, 한국, 일본 중 하나를 선택한다.	Radio Button
1.1.5	지리위치	이미지 내 X, Y좌표를 기록한다.	Pixel 좌표
1.1.6	지정키워드	지정키워드를 입력하여 검색을 용이하게 한다. metadata: Keywords 에 출력된다.	Type: 문자열
1.1.7	영역	환경, 건축, 용품, 복식, 섬유, 회화, 서예, 음식 중 하나를 선택한다. 라디오 버튼	Radio Button

기능 번호	기능내용	설명	입력형태
1.1.8	조형인자	선, 형, 색, 문 중 하나를 선택한다.	Radio Button
1.1.9	공 통 성 / 차 별성	공통성 또는 차별성을 선택한다.	Radio Button
1.1.10	원본 이미 지 파일명	425 X 425 jpeg 파일 포맷 (개발과정에서 추후 변 동가능)	1.1.1에서 지 정한 입력값
1.1.11	원본 Thumbnail 이미지 파 일명	130 X 130 jpeg 파일 포맷(개발과정에서 추후 변 동가능)	1.1.1에서 지 정한 입력값
1.1.12	1차 가공 이미지 파 일명	425 X 425 jpeg 파일 포맷 (개발과정에서 추후 변 동가능)	1.1.1에서 지 정한 입력값
1.1.13	1차 가공 Thumbnail 이미지 파 일명	130 X 130 jpeg 파일 포맷(개발과정에서 추후 변 동가능)	1.1.1에서 지 정한 입력값
1.1.14	2차 가공 이미지 파 일명	425 X 425 jpeg 파일 포맷 (개발과정에서 추후 변 동가능)	1.1.1에서 지 정한 입력값
1.1.15	2차 가공 Thumbnail 이미지 파 일명	130 X 130 jpeg 파일 포맷(개발과정에서 추후 변 동가능)	1.1.1에서 지 정한 입력값

기능 번호	기능내용	설명	입력형태
1.2.	취소 기능	입력된 값들을 적용시키지 않을 때 사용한다.	
1.3.	수정 기능	한번 입력된 1.1.1 의 내용은 변경이 불가하다.	
1.4.	삭제 기능	모든 내용을 삭제한다. 삭제명령을 재확인하는 메시지가 뜬다.	
1.5.	저장 기능	입력상태 저장	
1.6.	검색 기능		
1.7	창 크기 조절 기능	skin 여부에 따라 기능 구현 정도 변경가능	Cursor 이동
1.8.	창 이동 기능	skin 여부에 따라 기능 구현 정도 변경가능	Cursor 이동
1.9.	종료 기능		

7.3.2. 인스톨(Install)

인스톨(Install)의 정의:사용자가 CD로부터 사용프로그램을 설치하거나 설치된 프로그램을 제거하는 과정

- 인스톨 옵션 기능

인스톨 시 실행파일과 D/B 를 선택적으로 설치할 수 있다.

사용자 지정 디렉토리에 인스톨 할 수 있다.

- 인스톨 취소 기능

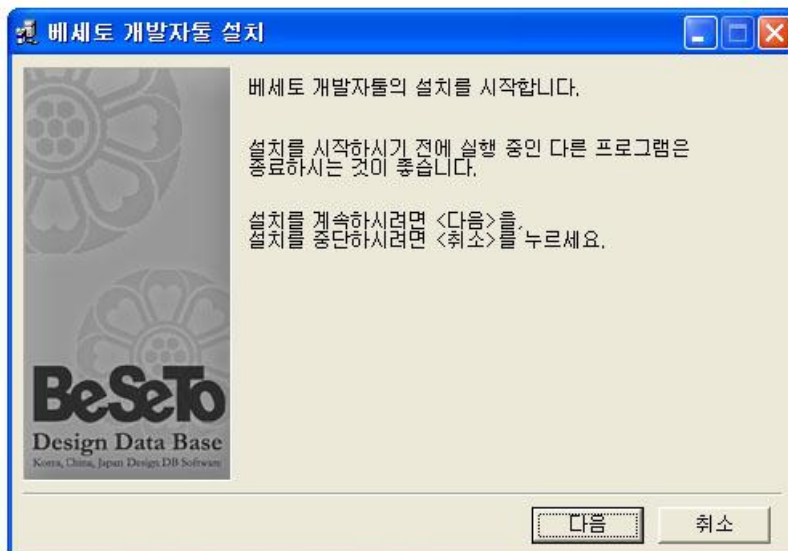
인스톨 도중에 취소할수 있다.

이때 temp에 또는 하드에 기록했던 내용은 모두 삭제한다.

- 언인스톨(Uninstall) 기능

보관화일을 삭제할지 여부를 물어본다.

인스톨시 생성된 내용을 모두 삭제한다. (레지스트리 값 포함)



7.3.3. 브라우저(Browser)

브라우저(Browser)의 정의:개발자가 등록틀을 이용하여 제작한 결과 데이터를 사용자가 검색하여 결과를 도출할수 있도록 하는 프로그램



1) 검색 기능

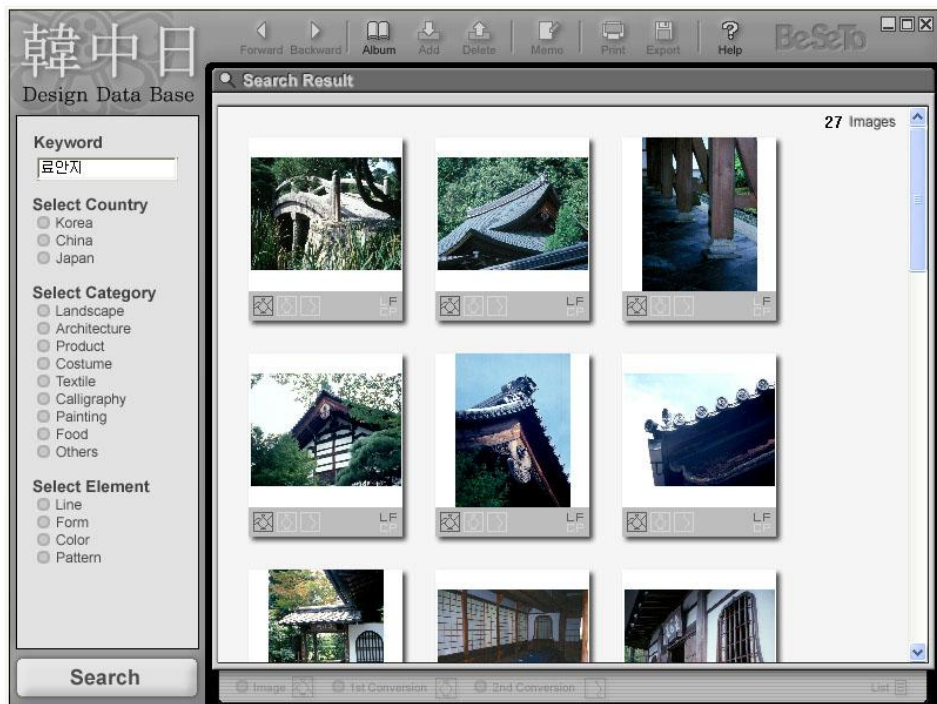
검색의 각 카테고리 간은 (and 연산)으로 처리되며 카테고리 내 항목간은 (or연산)으로 처리된다.

카테고리 내 항목이 하나라도 선택이 되면 검색 버튼은 활성화 된다.

항목의 선택은 체크박스로 처리한다.

- 국가 카테고리: 한, 중, 일
- 영역 카테고리: 환경, 건축, 용품, 복식, 섬유, 회화, 서예, 음식

- 조형인자 카테고리: 선, 형, 색, 문
- 조형인자 추출 카테고리: 오리지날, 1차가공, 2차가공
(조형인자 카테고리의 조건이 입력될 경우 조형인자 추출 카테고리가 활성화 된다. 조형인자를 포함하고 있는 이미지일 경우 조형인자 추출 카테고리가 활성화 된다.)
- 키워드 검색: 제목, 설명, 지정 키워드
(검색창에 입력된 내용은 D/B의 제목, 설명, 지정 키워드 필드의 내용을 검색하여 출력한다.)



2) 보관 기능

검색된 결과물 중 리스트 또는 썸네일 이미지를 직접 선택하여 보관 명령을 통해 관리된다.

선택하는 방식은 마우스 드레그, shift 선택(영역 전체선택), ctrl 선택(지정 선택),

alt 선택(제외 선택)의 윈도우 방식을 따른다.

- 생성 : 보관화일을 새로 생성할 때 사용하는 기능이다.
- 수정 : 보관명을 수정할 때 사용되는 기능이다.
- 삭제 : 보관화일을 삭제할 때 사용되는 기능이다.
- 저장 : 보관화일에 보관 리스트를 추가할때 사용한다.

3) 이미지 저장 기능

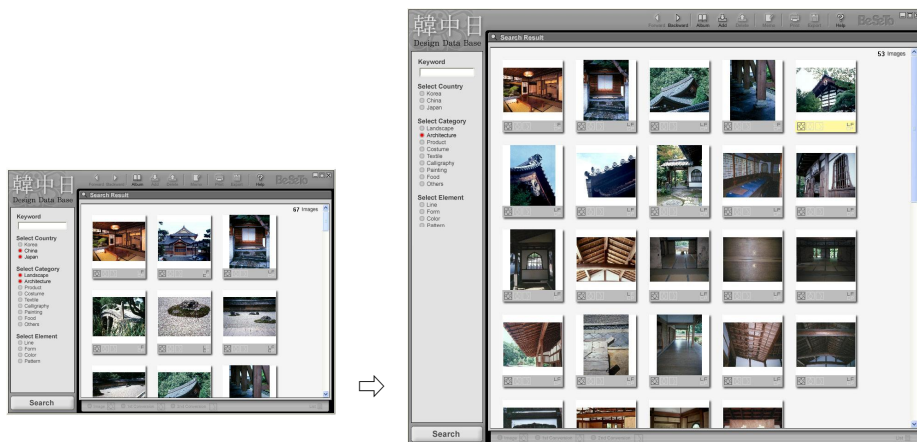
선택된 이미지의 오리지날 이미지(800 X 600)를 원하는 위치에 저장한다.
Metadata 를 포함하여 저장한다.

4) 인쇄 기능

윈도우에서 제공하는 프린트 출력 기능을 활용한다.

5) 창 크기 조절 기능

skin 방식 채용으로 창의 크기를 모니터의 해상도에 따라 조정할 수 있음.



6) 창 이동 기능

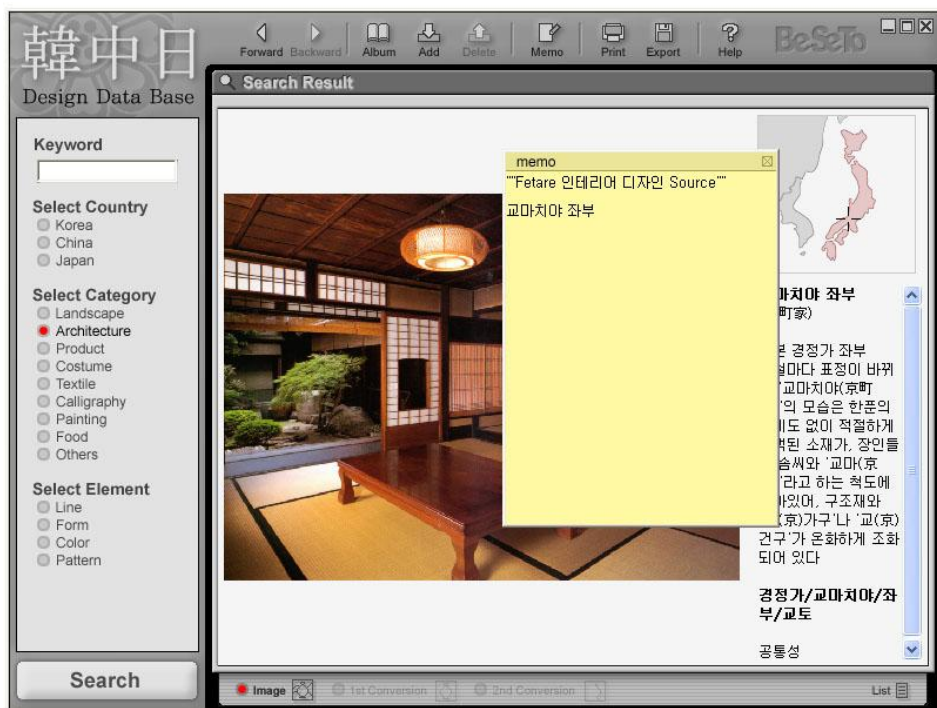
skin 여부에 따라 기능 구현 정도 확정(한 개발현황에서 미정)

7) 종료 기능

- 모든 프로그램을 종료한다.
- 마지막 상태를 저장한다

8) 노트 기능

- 주 사용자가 디자이너라는 전제하에 메모기능을 활용할 수 있게함.



* 예상활용 예시

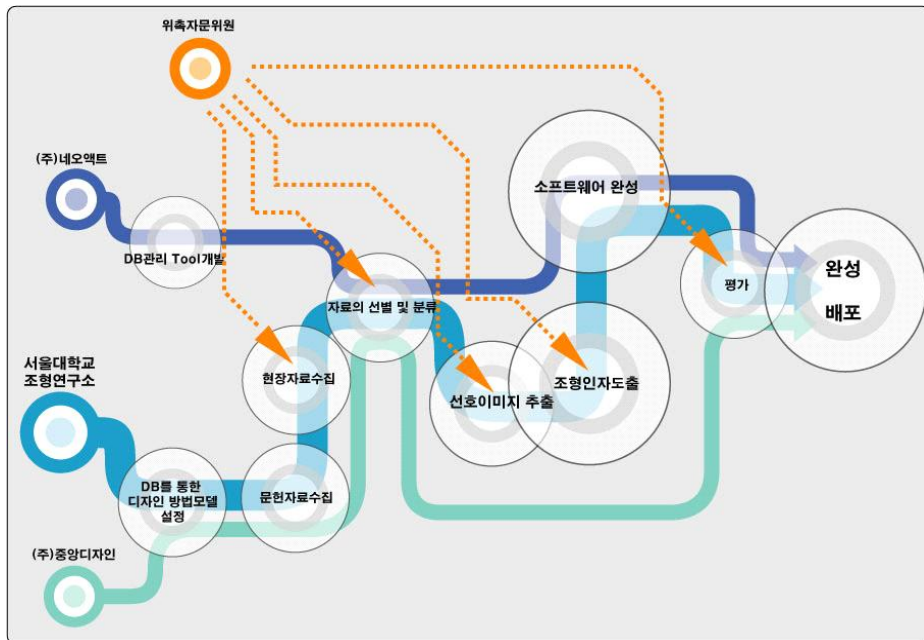




8. 결 론

8.1. 수행결과

8.1.1. 개발의 체계



8.1.2. 참여기관 및 위탁기관의 개발내용

참여기관 : (주)중앙디자인

- 약 400여권의 동아시아 관련 서적제공
- 약 770여건의 동아시아 Image제공
- 중국과 한국의 이미지선호 경향에 관한 연구 참여
- 자료선별 및 Image 가공

위탁기관 : (주)네오엑트

- 국내외 Image DB현황 및 기술 분석
- Sftware 알고리즘 설계
- User Interface 설계
- 개발자 DB등록 Tool 개발 완료
- Metadate 적용 기술 개발 완료

8.2. DB구축 결과 및 활용방안

8.2.1 DB구축 결과 및 평가

	조경	건축	제품	복식	섬유	서예	회화	음식	기타	계
한국	25	110	7	119	15	15	15	29	2	337
중국	28	233	88	285	75	26	26	18	56	835
일본	46	110	212	162	56	15	25	20	29	675
계	99	453	307	566	146	56	66	67	87	1,847

표 9 고유이미지 수집결과

그림 13 고유이미지 구축량

그림 14 고유이미지 구축량 비교

본 연구는 광범위한 디자인 산업 현장을 비롯한 관련 분야에 실제적인 활용을 목적으로 하는 DB 구축을 위해서 환경, 건축, 용품, 복식, 섬유, 화학, 서예, 음식으로 구성된 다양한 분야의 이미지 자료를 갖추어야 한다.

약 1,800여개의 고유이미지를 수집하였으며 이중 약 900여개를 선호이미지로 선정하였고, 선호이미지 중에서 약 500여개의 조형인자를 추출하여 가공하였다. 따라서 본 BeSeTo-DDB는 약 2,300여개의 DB를 축적하여 목표 대비 약 120%의 양적 성과를 올렸다. 분야별로 비교하였을 때에는 건축, 복식, 조경 분야의 자료 축적이 많은 편이나 상대적인 효용가치와 문화, 사회의 반영이 높은 분야이므로 타당한 결과로 보여진다. 국가별로는 중국의 DB 축적률이 가장 높다. 중국의 DB는 현실적으로 수집하기 어려운 국가였지만, 동아시아 시장에 대비하여 경쟁하는 국내 디자인 기업과 교육기관의 현실과 21세기 동아시아의 현실을 반영한 결과이다.

8.2.2 활용방안 및 기대효과

산업기술적 측면

- Data Base 구축을 통해 한?중?일의 디자인 정보를 효율적으로 관리한다.
- 기업은 대상 지역의 소비자가 선호하는 디자인 특성에 따라 마케팅을 수행하여, 국가별로 차별화를 갖는 전략을 수립할 수 있다.
- 효율적이고 직접적인 자료를 기업에 제공함으로써 개발기간을 단축하고 부가비용 및 인력을 절약한다.
- 특히 중국시장을 개척하는 기업에게 실증적인 자료를 제공함으로써 타 경쟁기업보다 디자인 전략의 우위를 선점하게 한다.
- 디자인 분야에서 DB 관리 기술의 기반을 확보하고, 디자인 관련 DB 구축의 전문성을 높일 수 있다

사회문화적 측면

- 동아시아 문화에 기반한 디자인 개발을 통해 광대역 문화공동체의 조형적 흐름을 유형화한다.
- 한?중?일 3국의 공통성을 도출하여 동아시아의 정체성을 규명하여 새로운 디자인 브랜드 창출에 기여한다.
- 중국, 일본 문화와의 차별성을 유형화함으로써 한국의 고유성을 구체적으로 도출하며, 한국의 국가적 정체성을 지닌 디자인의 가능성을 제시한다.
- 중국과 일본의 중간적 문화로만 인식되었던 한국문화의 인식을 개선하고 문화의 고유성을 대외적으로 홍보한다.
- Glocalization을 위한 국가의 문화정책을 지원하게 된다..

학술교육적 측면

- BeSeTo-DDB'와 개발과정에서 생성된 연구 결과물은 인류학, 사회학, 역사학, 경제학 등 타 학문분야에 실증적이고 객관적인 연구자료로 활용될 수 있다
- 'BeSeTo-DDB'를 통해 동아시아 문화를 깊이 있게 학습하고 각국 문화의 본

질을 이해함으로써, 다양한 검색과 실험을 통해 기초조형요소(線?形?色?紋)를 체계적으로 학습한다.

- 건축, 환경, 인테리어, 제품, 복식, 섬유, 색채 등의 디자인 분야에서 온라인 학습 교재로 활용된다..