creative commons

COMMONS DEED

저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:

저작자표시. 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.

비영리. 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.

변경금지. 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 이용허락규약(Legal Code)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

Disclaimer

dCollection

공예·디자인학 석사 학위논문

장식의 현대적 의미 탐구 및 디자인 조형 연구

– 장식의 수식성 및 상징성을 중심으로 –

Research and Design Aesthetic Study on the Modern Meaning of Decorations; Focusing on the adorning characteristic and symbolicity

2021 년 2 월

서울대학교 대학원

디자인학부 공업디자인 전공

우 지 연

장식의 현대적 의미 탐구 및 디자인 조형 연구

- 장식의 수식성 및 상징성을 중심으로 -

지도 교수 박 영 목

이 논문을 공예·디자인학 석사 학위논문으로 제출함
2021 년 2 월

서울대학교 대학원
디자인학부 공업디자인전공
우 지 연

우지연의 석사 학위논문을 인준함
2021 년 2 월

위 원 장 _____ 장 성 연 _____ (인)

부위원장 _____ 채 정 우 _____ (인)

위 원 _____ 박 영 목 _____ (인)

국문 초록

20세기 모더니즘을 대표하는 오스트리아 출신의 건축가 아돌프 로스(Adolf Loss)는 근대 건축과 디자인에서 장식의 종말을 선언했다. 이는 장식의 생산 과정이 자본의 낭비를 불러오며, 이러한 생산 방식은 기계화와 대량 생산을 기반으로 한 근대적 생산 양식에 어울리지 않기 때문이다. 이러한 장식의 비합리적 생산 방식은 합리성과 기능성을 기반으로 한 근대적 삶에 필연적으로 부조화를 이룬다.

그러나 로스가 장식의 무조건적 배제를 주장한 것은 아니다. 장식을 범죄에 비유했던 그의 유명한 논설문 '장식과 범죄(Ornament und Verbrechen, 1908)' 이후 발표한 '장식과 교육(Ornament und Erziehung, 1924)'에서 그는 필요한 곳에 필요한 장식이 사용되어야 한다고 했다. 특히 고전적 장식들에 대한 필요성을 강조했다. 이는 고전적 장식들이 서구 문명의 기반을 이루며, 공통된 문화를 형성하고 이해하는데 도움을 주기 때문에 아이들 교육에 필수적이라고 했고, 실제로 그의 건축물들 또한 파사드(façade)는 고전적 양식들을 중심으로 디자인되었다. 이렇게 본다면 로스는 단순히 장식의 배제를 주장했던 것이 아닌, 새로운 시대를 위한 새로운 장식의 필요성을 역설했던 것이다. 결론적으로 로스의 주장대로 근대의 모더니즘은 기능주의를 중심으로 기존의 장식과 양식을 거부하고 새로운 근대적 심미성을 탐구했다.

하지만 시간이 흐르면서 금욕적이고 합리적인 생활 양식을 추구했던 20세기의 모더니즘은 상업화의 길을 걸으며 그 순수성을 상실했다. 합리성과 기능주의를 중심으로 한 모더니즘은 심미성의 획일화와 단조로움을 불러왔다. 이는 산업사회 대중들의 취향과 감수성을 충족시키지

못했다. 대중을 위한 대량생산을 중심으로 한 모더니즘은 역설적으로 대중의 요구에 따라 상업화, 산업화되었다. 초기 모던 디자인의 비타협적인 정신과 형태는 이러한 산업사회의 현실에 맞게 철저히 변용될 수밖에 없었다.[1] 이에 모더니즘을 뒤이어 나타난 포스트 모더니즘에서는 무엇보다 다양성이 중요한 키워드가 되었다. 팝아트를 시작으로 대중의 취향을 만족시키기 위한 다양한 양식과 시각 언어가 공존하게 되었다.

이렇게 다양성을 필두로 한 포스트 모더니즘의 큰 특징 중 하나는 과거의 다양한 양식과 장식의 부활이다. 장식을 배제한 금욕주의의 모더니즘에 대한 반발로 20세기 중반부터 인류 역사 전반에 걸친 다양한 장식과 양식들이 동시다발적으로 유행하고 있다. 이는 무언가를 꾸미고자 하는 인간의 본능적인 욕구가 완전히 사라질 수 없으며, 장식은 그저 시대에 따라 그 형태가 변화되며 지속될 것임을 반증한다. 실제로 19세기 아르누보 이후로 사라진 줄 알았던 장식이 사실은 모더니즘 양식에 바탕을 둔 20세기의 아르데코를 통해 이어지고 있었다. 그후로 이렇게 장식은 포스트 모더니즘의 대두와 함께 다시 주요한 조형 언어로서 사용되고 있다.

본 연구에서는 이러한 장식을 주제로 다양한 작품을 디자인하고자 했다. 장식이 가진 어떤 가능성이 우리로 하여금 장식을 디자인의 중요한 요소로 사용하게 하는지 탐구하여, 그 장식의 특성을 활용해 21세기에 어울리는 현대적 장식 디자인을 위한 조형 연구를 진행했다.

먼저 연구자는 장식의 특성을 활용한 현대적 장식 디자인을 위해 장식이 무엇인지 알고자 했다. 장식의 역사와 동양, 서양 장식의 특성을 탐구하여 장식에 대해 이해하는 과정을 가졌고, 이 과정에서 장식이 보편적으로 어떤 종류를 가지고 있는지를 알아봄으로서 장식의 가장 기본 특성인 '수식성' 즉 꾸밈의 특성 외에 장식에 '상징성' 즉 의미 전달성이

---

[1] 최범, 최범의 서양 디자인사(서울: 안그라픽스, 2018), 167-168p

있음을 알게 되었다. 고대 이집트를 중심으로 그리스와 로마로 이어지는 유럽 서구 문화의 장식과 한국을 중심으로 중국, 일본으로 구성되는 동아시아 문화의 장식을 살펴본 결과 세계의 장식들이 대부분 상징으로서 존재하고 사용되어 왔으며, 이 상징성을 가진 장식들은 비언어적 커뮤니케이션의 도구로서 각 문화권에서 존재 의의를 가졌음을 알 수 있었다.

따라서 연구자는 장식의 주요한 두 특성인 '수식성'과 상징성'을 중심으로 이 장식이 현대에 어떤 역할을 할 수 있을지를 고찰했다. 먼저 '수식성'을 중심으로 한 조형 연구를 진행했고, 이어서 '상징성'을 중심으로 한 조형 연구를 진행했다. 마지막으로 장식의 '수식성'과 '상징성'을 모두 활용하여 조형 연구를 진행했으며, 이를 통해 장식이 단순히 꾸미는 역할을 수행하는 것이 아닌 소통의 수단으로서 의미전달의 역할이 가능한 디자인을 도출했다. 더불어 대부분 2d에 그치는 장식을 3d의 형태로 구현하여 장식의 본래적 형태에서 오는 아름다움과 그 상징을 모두 담아내 장식이 삼차원의 공간 안에서 디자인의 주체가 될 수 있음을 밝혔다. 결과적으로 장식 본연의 '수식성'과 그 안의 '상징성'을 모두 전달할 수 있는 조형언어를 찾는 것이 까다로운 과정이지만, 장식의 현대적 사용에 있어 다양한 시도를 통한 새로운 결과물이 나올 수 있음을 알게 되었다.

연구자는 본 연구를 통해 장식이 단순한 시각적 꾸밈 요소로 사용되는 것이 아닌 그 안에 담긴 상징성을 통해 사람들이 서로를 이해하고 소통할 수 있고 또 그 삶이 풍요로워지는데 기여하는 기회가 되었으면 한다. 더불어 본 연구가 장식이 평면적 한계에서 벗어나 그 자체로 디자인의 중심이 되어 더 다양한 조형적 시도를 할 수 있는 발판이 되리라 생각한다.

주요어 : 장식, 꾸밈, 상징, 비언어적 커뮤니케이션, 현대적 해석

학　번 : 2015-21367

목 차

제 1 장 서 론 14

제 1 절 연구의 배경 및 목적 14

제 2 절 연구의 방법 18

제 2 장 장식의 이해 19

제 1 절 장식이란? 19

제 2 절 서양의 장식 21

제 3 절 동양의 장식 25

제 3 장 장식의 상징성 27

제 1 절 장식의 종류 27

제 2 절 장식의 의미 전달 역할 29

제 3 절 세계의 장식과 상징 31

제 4 장 장식의 상징성과 디자인 37

제 1 절 장식의 의미별 분류 37

제 1 항 계급을 상징하는 장식 37

제 2 항 자연을 상징하는 장식 39

제 3 항 건강과 장수, 영생을 상징하는 장식 40

제 4 항 길상, 벽사를 상징하는 장식 41

제 5 항 입신양명을 상징하는 장식 41

제 6 항 풍요를 상징하는 장식 42

제 7 항 사랑을 상징하는 장식 43

제 8 항 종교와 신화를 상징하는 장식 44

제 2 절 장식과 현대 디자인.....46
제 5 장 현대적 장식 디자인.....48
제 1 절 장식을 중심으로 한 디자인의 의의.....49
제 2 절 현대적 장식 디자인의 방향성.....50
제 3 절 작품 연구 1.....51
제 1 항 꾸밈의 역할을 목적으로 한 장식 디자인.....51
제 2 항 초현실주의와 디자인.....51
제 3 항 대 상.....55
제 4 항 디자인 과정.....57
제 5 항 결과물.....68
제 6 항 소결.....73
제 4 절 작품 연구 2.....74
제 1 항 상징의 역할을 중점으로 한 장식 디자인.....74
제 2 항 풍요를 상징하는 장식.....74
제 3 항 디자인 과정.....77
제 4 항 결과물.....84
제 5 항 소결.....86
제 5 절 작품 연구 3.....87
제 1 항 상징의 꾸밈과 상징을 중점으로 한 장식 디자인.....87
제 2 항 무한, 영원을 상징하는 장식 디자인.....87
제 3 항 장식의 생성 규칙을 기반으로 한 디자인 연구.....89
제 4 항 장식의 기본 생성 규칙을 변주한 형태 스터디.....94
제 5 항 결과물.....109
제 6 항 제작 및 전시.....124
제 7 항 소결.....131

제 6 장 결론 132
참고 문헌 135
Abstract 138

표 목차

표 1 그리스, 로마 신화 속 주요 신들의 상징물 33
표 2 계급을 상징하는 장식 38
표 3 자연을 상징하는 장식 39
표 4 건강, 장수, 영생을 상징하는 장식 41
표 5 길상, 벽사를 상징하는 장식 41
표 6 입신 양명을 상징하는 장식 42
표 7 풍요를 상징하는 장식 43
표 8 사랑을 상징하는 장식 44
표 9 종교, 신화를 상징하는 장식 45
표 10 메안더 장식 패턴 생성 규칙 94
표 11 메안더 장식 패턴 변형 규칙 1 96
표 12 메안더 장식 패턴 변형 규칙 2 98
표 13 메안더 장식 패턴 변형 규칙 3 100
표 14 메안더 장식 패턴 변형 규칙 4 102
표 15 메안더 장식 패턴 변형 규칙 5 104
표 16 메안더 장식 패턴 변형 규칙 6 106
표 17 메안더 장식 패턴 변형 규칙 7 108

그림 목차

그림 1 트롱프뢰유 스웨터, 엘사 스키아파렐리, 1927 55
그림 2 피레네의 성, 르네 마그리트, 1959 58
그림 3 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 스케치 1.....60
그림 4 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 스케치 2.....60
그림 5 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 스케치 3.....61
그림 6 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 스케치 4.....61
그림 7 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 스케치 5.....62
그림 8 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 스케치 6.....63
그림 9 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 스케치 7.....63
그림 10 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 렌더링 1.....64
그림 11 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 렌더링 2.....64
그림 12 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 렌더링 3.....65
그림 13 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 렌더링 4.....65
그림 14 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 렌더링 5.....66
그림 15 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 렌더링 6.....66
그림 16 FLUITO, 밀라노 살로네 사텔리데 2016 전시 사진 1 68
그림 17 FLUITO, 밀라노 살로네 사텔리데 2016 전시 사진 2 69
그림 18 FLUITO, 파리 디자인위크 2016, 전시 사진 1.....69
그림 19 FLUITO, 파리 디자인위크 2016, 전시 사진 2.....70
그림 20 FLUITO, 파리 메종 앤 오브제 2016, 전시 사진 1 71
그림 21 FLUITO, 파리 메종 앤 오브제 2016그림 22, 전시 사진 272
그림 23 FLUITO, 파리 메종 앤 오브제 2016, 전시 사진 3 72
그림 24 데메테르와 페르세포네가 그려진 화병, 루브르 소장, BC 470 75

그림 25 복온공주 활옷, 국립고궁박물관 소장, 조선 후기 76
그림 26 모란도병풍, 국립고궁박물관 소장, 19~20세기 초 77
그림 27 풍요를 상징하는 패턴 디자인 스케치 1 78
그림 28 풍요를 상징하는 패턴 디자인 스케치 2 79
그림 29 풍요를 상징하는 패턴 디자인 스케치 3 79
그림 30 풍요를 상징하는 패턴 디자인 스케치 4 80
그림 31 풍요를 상징하는 패턴 디자인 2d화 1 80
그림 32 풍요를 상징하는 패턴 디자인 2d화 2 81
그림 33 풍요를 상징하는 패턴 디자인 2d화 3 81
그림 34 풍요를 상징하는 패턴 디자인 2d화 4 82
그림 35 풍요를 상징하는 패턴 디자인 3d화 1 83
그림 36 풍요를 상징하는 패턴 디자인 3d화 2 83
그림 37 코르누코피아 패턴 프린팅 원단, 3d 렌더링 84
그림 38 코르누코피아 러그, 3d 렌더링 1 85
그림 39 코르누코피아 러그, 3d 렌더링 2 85
그림 40 코르누코피아 러그, 3d 렌더링 3 86
그림 41 메안더/그리스 키 장식 88
그림 42 디필론 암포라, 아테네 국립 고고학 박물관 소장, BC 760-750 89
그림 43 메안더 장식 기본 단위 90
그림 44 응용 디자인 1의 모티브, 메안더 장식 변형 규칙 4(좌), 5(우) 109
그림 45 아이테르눔 테이블, 3d 렌더링 1 110
그림 46 아이테르눔 테이블, 3d 렌더링 2 110
그림 47 아이테르눔 테이블, 3d 렌더링 3 111

그림 48 아이테르눔 테이블, 3d 렌더링 4 111
그림 49 아이테르눔 테이블, 3d 렌더링 5 112
그림 50 아이테르눔 테이블, 3d 렌더링 6 112
그림 51 아이테르눔 테이블 롱, 3d 렌더링 1 113
그림 52 아이테르눔 테이블 롱, 3d 렌더링 2 114
그림 53 아이테르눔 테이블 롱, 3d 렌더링 3 114
그림 54 아이테르눔 테이블 롱, 3d 렌더링 4 115
그림 55 아이테르눔 테이블 롱, 3d 렌더링 5 115
그림 56 응용 디자인 3의 모티브, 메안더 장식 패턴 변형 규칙 6.116
그림 57 응용 디자인 3 모티브의 TOP, FRONT, SIDE.....117
그림 58 투-웨이 미러 아크릴 효과 시뮬레이션.....117
그림 60 메안더 라이팅 - 조명 꼈을 때, 3d 렌더링.....118
그림 61 응용 디자인 4의 모티브,.....119
그림 62 메안더 테이블 램프, 3d 렌더링 1.....120
그림 63 메안더 테이블 램프, 3d 렌더링 2.....120
그림 64 메안더 테이블 램프, 3d 렌더링 3.....121
그림 65 응용 디자인 5의 모티브, 메안더 장식 패턴 규칙 4(좌), 5(우)
.....122
그림 66 메안더 장식 패턴 변형 규칙 4, 5를 결합한 모티브.....122
그림 67 결합 모티브 응용 면 구성 디자인, 3d 렌더링.....123
그림 68 메안더 북엔드, 3d 렌더링.....123
그림 69 형태 스터디 응용 디자인 1 제작을 위한 3d 프린팅 가목업124
그림 70 아이테르눔 테이블 기본 모티브 제작 과정 125
그림 71 아이테르눔 테이블 제작 과정 1 126
그림 72 아이테르눔 테이블 제작 과정 2 127

그림 73 아이테르눔 테이블 제작 과정 3 128
그림 74 아이테르눔 테이블, 서울대학교 미술관 학위 청구전 사진 1129
그림 75 아이테르눔 테이블, 서울대학교 미술관 학위 청구전 사진 2130

제 1 장 서 론

제 1 절 연구의 배경 및 목적

근대적인 디자인의 개념이 생겨나기 이전, 디자인은 장식 미술이라 불렸다. 장식은 시대와 지역에 따라 각기 다른 양식을 가졌고 그것이 디자인이라는 단어로 규정되기 이전의 디자인이었다. 동서양을 막론하고 미술사에서 장식은 곧 부와 권력의 상징이었으며 당대의 유행을 가장 보여주는 수단이었다. 서양미술사에서 바로크와 로코코 시대를 정점으로 가장 화려하게 발전했던 장식이 쇠퇴하게 된 것은 산업혁명을 기점으로 했다.

대량 생산의 시대가 시작되면서 수공으로 만들어지던 장식은 기계를 통해 대량 생산되기 시작했다. 하지만 이러한 기계에 의한 장식의 생산은 그 질적 저하를 불러왔고, 값비싼 가격에 제품을 팔기 위한 수단으로 간주되어 점차 근대적 생활양식에 적합하지 않은 불필요한 것으로 치부되었다. 또한, 디자인의 예술성, 심미성, 감수성보다는 기능성과 실용성을 중요시하는 기능주의 디자인과 모더니즘, 미니멀리즘 디자인이 산업에서 중심적인 역할을 하게 되면서 장식은 점점 설 자리를 잃어가게 되었다.

"지각생들은 민족과 인류의 문화발전을 늦추고 있다. 왜냐면 장식은 범죄자들에 의해 생산될 뿐만 아니라, 장식은 인간의 건강을, 민족자산을, 결국엔 그 들의 문화발전을 심하게 훼손함으로써 범죄를 저지르고 있기 때문이다." [2]

---

[2] Adolf Loss, 장식과 범죄, 현미정 옮김 (서울: 미디어버스, 2018), p.229

근대 건축을 대표하는 오스트리아의 건축가 아돌프 로스는 자신의 논설문에서 '장식은 범죄'라고 했다. 그는 산업 사회를 맞이하여, 문화의 진보는 기능적인 것을 우선으로 하고 장식을 멀리하는 것이라고 생각했다. 경제적으로 장식을 없애면 생산 시간의 단축, 임금의 증대를 가져오며, 장식은 이전의 시대에는 권위나 계급을 상징했지만 근대 문명에서는 문신처럼 부정적 이미지, 범죄자를 상징한다고 했던 것이다. 이러한 맥락에서 그는 건축이 장식과 예술에서 멀어져야 한다고 주장했다.

"고전적 장식은 우리의 일상용품을 형태화 하는 힘을 키워주고, 우리와 우리의 형태들을 키워주며, 인종적, 언어적 차이에도 불구하고 형태들과 심미적 이해들에 있어 하나의 공통점을 가져옵니다." [3]

하지만 로스가 무조건적인 장식의 배제를 주장한 것은 아니다. 그는 서양 문화의 근간을 이루는 고대 그리스, 로마 시대에서부터 이어져 오는 고전적 장식들을 사용해야한다고 주장했다. 이러한 고전적 장식들은 고대 이집트, 그리스, 로마를 통해 이어져오는 유럽의 역사와 문화의 근간이고, 이는 사회에서 사람들이 보편적 정서를 공유할 수 있는 매개의 역할을 하기 때문이다. 이에 근거하여 그는 건축물의 외관은 새로운 장식을 더 만들어내는 것이 아니라 고전적 장식을 토대로 디자인되어야 한다고 했다. 실제로 그는 건축물의 파사드를 고대 그리스의 건축 양식을 토대로한 고전적 장식으로 디자인했다. 건물의 외관은 고전적 양식을 근간으로, 건물 내부의 인테리어는 근대인의 삶을 위한 효율성을 중심으로 설계했던 것이다. 이는 목적과 재료, 기술에 집중하여 공간을 사용하는 개인들이 익숙한 조형 언어 안에서 자유롭고 다양한 경험을 할 수 있도록 하기 위함이었다.

[3] Adolf Loss, 장식과 범죄, 현미정 옮김 (서울: 미디어버스, 2018), p.312

이처럼 로스는 흔히 알려진 것과 달리 장식의 배제가 아닌 변화를 주장했다. 대량 생산의 시대에 접어든 근대적 생산 양식에 맞는, 새로운 장식이 필요하다고 했던 것이다. 결론적으로 로스의 주장대로 근대의 모더니즘은 기능주의를 중심으로 기존의 장식과 양식을 거부하고 새로운 근대적 심미성을 탐구했다. 이는 오늘날 우리의 삶에도 많은 영향을 주어 건축과 디자인, 일상에 남아있다.

” 형태는 기능을 따른다(Form follows function) “ 또 다른 대표적인 모더니즘 디자이너이자 건축가인 루이스 설리반(Louis Henry Sullivan)의 이 디자인 이론은 모더니즘 디자인의 정수이며, 기능주의적 디자인관을 상징한다. 이는 디자인할 때 대상의 기능과 실용을 가장 중요시하여, 그에 가장 적합한 형태와 재료로 디자인해야 한다는 것을 의미한다. 기능성과 심미성의 조화가 좋은 디자인의 기본으로 여겨지는 만큼, 사용자를 위한 기능성에 방점을 찍은 모더니즘 디자인은 다수의 사람에게 기능적이고 효율적인 제품을 제공했다. 하지만 이 기능주의적 디자인관으로 인해 대량 생산을 전제로 생산되는 다수의 상품이 극도의 경제성과 기능성을 기반으로 디자인되어 디자인의 또 다른 중요한 요소인 심미성과 감수성을 잃게 되었다.

모더니즘의 시대를 지나 포스트 모더니즘의 시대로 들어선 이후, 오늘날에는 매우 다양한 디자인의 흐름이 공존하고 있다. 이는 기능을 중심으로 디자인했던 모더니즘에 반하여 기능성과 실용성 외에 다양한 요소를 디자인의 주요 요소로 하여 디자인하기 시작했기 때문이다. 따라서 현재는 Fun design, Neo-classic, Casualism, Maximalism, Minimalism 등 수많은 디자인 스타일이 공존하고 있고, 최근에는 과거의 양식을 현대적 관점으로 해석하는 Newtro(뉴트로)가 주요 디자인의 흐름으로 주목받고

있다. 바야흐로 디자인을 통해 기능성은 물론이고, 사용자의 다양한 취향과 감수성을 반영하는 취향의 시대가 도래하게 된 것이다.

이에 장식은 디자인의 심미성과 조형성의 다양화를 위한 요소로 다시금 주목받고 있다. 과거의 장식들을 현대적 감성으로 재해석한 다양한 디자인이 각광받고 있으며, 다양한 분야에서 핵심 컨텐츠로 자리 잡고 있다. 하지만 이러한 장식의 재발견은 아직 시각적 요소로서의 차용에 불과하다. 장식에 깃들어 있는 이야기에 조금 더 주목한다면, 더 많은 해석과 디자인이 전개될 수 있을 것이다.

따라서 본 연구에서는 장식이 가지고 있던 특성에 주목하여 장식이 단순히 꾸밈의 역할 외에 가지고 있던 의미 전달과 기원의 역할을 중심으로 현대적 장식 디자인을 전개하고자 한다. 장식은 단순히 표면을 꾸미는 역할 외에 상징과 기원이라는 역할을 가지고 있다. 이 장식의 상징성은 동서양을 초월하여 보편성을 가지고 있으며, 이는 장식의 존재의의가 꾸밈의 역할 이상이라는 것을 의미한다. 모더니즘의 시대를 지나면서 사라진 장식의 함의를 되살리고, 이를 통해 보편적 의미 전달의 도구로서 사용할 수 있도록 하고자 한다. 나아가 현대 사회에 어울리는 장식 디자인을 통해 현대 한국 디자인의 다양화에 기여하여 보다 많은 사람들 에게 선택의 다양성을 제공하고자 한다.

제 2 절 연구의 방법

본 논문은 장식의 현대화를 위한 디자인의 새로운 조형 연구를 주제로 작품을 연구하고자 한다.

먼저, 장식을 중심으로 한 디자인을 전개하기 위해 장식이란 무엇인지에 대해 이해하고자 한다. 장식의 정의와 초기 발전 과정을 탐구하여 장식의 기원에 대해서 알아보고, 이어서 서양과 동양의 장식 미술의 발전 과정과 그 특성을 이해하여 꾸밈이라는 기능 외에 장식이 가진 기능에 대해 보다 구체적으로 인지한다.

이어서 장식의 기능과 특성을 구체적으로 이해하고자 한다. 우선 장식의 형태에 따른 종류를 살펴본다. 여러 종류의 장식이 각각 어떤 역할을 함으로서 상징성을 가지게 되었는지, 또한 이러한 장식의 상징성이 사회에 어떤 영향을 주었는지를 알아봄으로서 장식의 상징성을 현대에 되살리는 것이 어떤 의의를 가지는지 알 수 있다.

다음으로 장식의 상징성을 어떻게 현대의 디자인에 적용할 것인지를 연구한다. 지역별, 시대별 다양한 세계의 장식을 조사하고, 이를 의미를 기준으로 분류하여 과연 장식의 상징성이 현대에도 보편적 기능을 할 수 있는지 확인한다. 더불어 이러한 장식을 적용한 디자인의 사례를 탐구하여 장식의 상징성이 현대 디자인에 적용되었을 때의 예상 가능한 성과를 구체화한다.

마지막으로 앞선 연구의 결과로 도출된 장식의 특성을 중심으로 현대와 조화될 수 있는 장식 디자인을 전개한다. 크게 세 번의 조형 연구를 통해 각각의 과정과 성과를 기술하고, 그 의의와 성과, 발전 가능성을 살펴본다.

결론에서는 전체 연구의 과정을 요약하고, 세 번의 조형 연구를 통한 결과를 정리하여 연구자의 견해와 추후 연구의 발전 가능성을 기술한다.

제 2 장 장식의 이해

제 1 절 장식이란?

인간이 살아가는데 있어 가장 필요한 세 가지가 바로 의식주이다. 이 중 의복과 주거의 역사는 장식의 역사와 맞닿아 있다고 할 수 있다. 특히 주거는 곧 건축의 역사와 연결되며, 예술과 디자인의 많은 부분이 이 건축의 흐름과 함께 변해왔기 때문이다. 따라서 장식의 역사 또한 주거의 변천사와 함께한다고 할 수 있다.

선사시대의 가장 기초적인 주거형태는 동굴이었다. 이 동굴 안에 사람들은 각종 동물이나 초목의 형태를 그려 넣어 내부를 장식했다. 이러한 동굴 내부의 벽화가 현대 건축 장식의 시발점이라고 할 수 있을 것이다. 이 벽화들의 목적은 무엇이었을까? 그 동기나 목적에 대해서는 오랫동안 논의되어 왔으나 우선은 그것이 장식으로서의 가치가 있었고 또한 종교적 의식과 관련되었거나 사냥에 행운을 가져오게 하려는 의도에서였다는 것을 짐작할 수가 있다.[4]

이러한 사실은 장식, 곧 장식미술이 인류의 역사와 함께 존재했으며 인간의 가장 근원적인 본능 중 하나였다는 것을 의미한다. 이렇게 사냥과 번식, 장식적 욕구의 본능에서 시작한 장식은 선사시대를 지나 세계 4대 문명의 시대로 오면 화려하게 꽃피기 시작한다.

---

[4] 배만실, 장식미술사(서울: 기문당, 1994), 19p

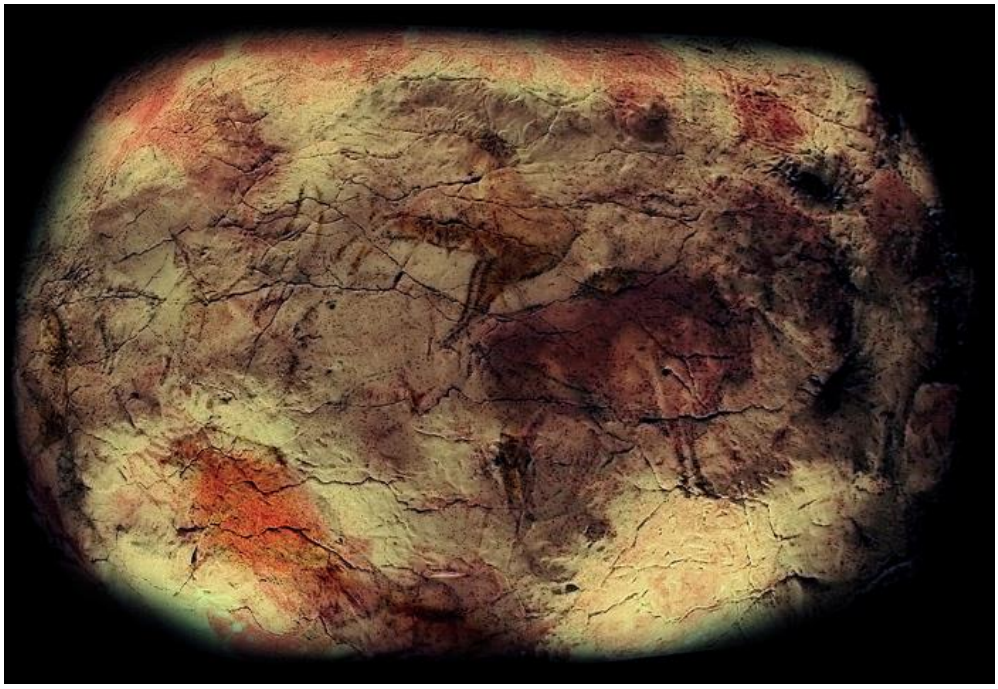


그림 1 알타미라 동굴 벽화

(출처: https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Techo_de_Altamira_(replica)-Museo_Arqueol%C3%B3gico_Nacional.jpg)

특히 이집트의 장식미술은 지금도 여전히 그 아름다움과 정교함에 놀랄 만하다. 이집트인들은 특히 거대한 건축에 탁월한 기술을 가졌었다.[5] 그 대표적인 예가 피라미드다. 피라미드는 이집트 왕족의 무덤이었는데, 이 피라미드의 건축, 장식의 발전은 그들의 사후 세계에 대한 생각과 밀접하게 연관되어 있다. 그들은 인간이 죽고 나면 현세를 떠나 그 다음 생에 이르게 되고, 그 과정에서 안식처로 사용되는 무덤을 미리 준비해야 한다고 생각했다. 따라서 이 피라미드의 건설과 그 내부를 장식하는 것이 매우 중요했고, 이 과정에서 장식이 발달하게 된 것이다. 이집트의 풍부했던 화강암과 현무암이 주 소재가 되었으며, 돌로 건축된 피라미드의 내부 벽을 채색하여 벽화를 그리는 방식으로 장식이 발전했다. 그 안에는 각종 가구와 장식품으로 채워졌는데, 주로 동물의

[5] 반복인용, 35p

모양을 새기거나 그려 상징적 의미로 사용했고, 장식품들은 금, 보석 등을 사용하여 화려하게 만들어졌다. 서양 문명의 시작이라 할 수 있는 이집트 문명과 더불어 동양 문명의 시작이라 할 수 있는 중국 문명의 시작에서도 장식의 사용과 그 상징성, 기원성을 확인할 수 있다.

이렇듯 장식은 인류가 시작된 선사시대와 문명이 시작된 고대 문명의 시기부터 동, 서양을 아울러 꾸밈의 역할 외에 상징과 기원의 역할을 함께 수행했다.

제 2 절 서양의 장식

본격적으로 서양 역사가 시작된 그리스 시대 또한 건축과 장식이 크게 발전하기 시작한 시기였다. 아름다운 자연 풍광 속에서 그들은 신의 존재를 믿었고, 현재 그리스 로마 신화로 전해지는 서사시를 토대로 많은 건축 장식을 남겼다. 그 대표적인 예가 파르테논 신전이다. 신전은 장방형의 건물로서, 10m 높이의 도리아형 원주 46개를 지주로 하고 길이 70m의 지붕을 덮은 현관으로 둘러 싸여 있고 실내에도 역시 금색이나 다른 색으로 단장한 열립된 원주로 꾸며져 있는데 이렇듯 디자인에 각별히 고심했다는 사실로도 사상 드문 예일 것이다.[6] 종래의 기능성을 무 시하고 형식미에 치중한 이 신전의 건축 방식은 그리스 건축미를 대표하는 것으로서 로마에서 현대에 이르는 동안 건축의 귀감으로 되어 왔다.[7] 건축 양식과 함께 대리석이 풍부했던 그리스는 조각이 발달했고, 가구 제작에도 활발히 사용되었다. 가구에는 건축형식을 응용하여 사용하거나, 동물의 발 형태, 꽃, 나선형,

[6] 반복인용, 50p
[7] 반복인용, 51p

넝쿨 등을 다양하게 사용했다.

로마는 그리스의 문화를 다수 수용하여 그리스의 건축, 장식 문화를 기반으로 더욱 화려하게 발전하였다. 로마의 장식 미술 중 가장 화려하고 도 특이점이라고 할 수 있는 분야는 테이블이다. 그리스 신화 속 다양한 생물들의 모양을 테이블의 다리에 구현하여 화려하게 장식했고, 특히 그리핀[8]의 형태는 그것이 있는 곳의 황금을 지켜준다 하여 기원적 의미로 다 수 사용되었다.

그 후 그리스와 로마를 계승한 비잔틴 제국의 장식미술이 발전했으며, 초기 기독교 시대를 거쳐 로마네스크, 고딕 시대로 발전하면서 피사의 사탑, 샤르트르 대성당 등 종교가 바탕이 된 건축과 장식이 발전하였다. 이 중 고딕 장식미술에서 처음 스테인드글라스 기법이 발견된다. 갖가지 색 유리를 사용하여 종교화를 그렸고, 이는 빛의 효과와 함께 교회 내부의 분위기를 더욱 엄숙하고 장엄하게 만드는 역할을 했다.

종교의 시대를 지나 르네상스로 넘어오면서 건축, 장식과 미술은 큰 변화를 맞이하게 된다. 중세적인 질서와 종교관에서 탈피하여 현실적인 존재에서의 인간의 가치를 인식한 르네상스 정신은 현실의 세계를 중심으로 한 가치관의 전환을 가져오고 생명의 존엄을 중요시하는 인간의 기본 적인 자세에 대한 변화를 가져왔다.[9] 그들은 인간의 자유를 중요하게 생각했고, 종교적 금욕주의에서 벗어나 인간 스스로의 자율성과 독창성을 추구해 르네상스는 인류의 건축, 미술 역사상 가장 빛나는 시기 중 하나로 자리 잡는다.

특히 르네상스 시기는 이탈리아를 가장 중요하게 눈여겨봐야 하는데, 이는 지오토, 미켈란젤로, 레오나르도 다빈치, 라파엘, 보티첼리와 같은 천재들이 이탈리아의 르네상스 시대에 활동하여 문화적 부흥을 일으켰기 때문이다. 이

---

[8] 사자의 몸통에 독수리의 머리, 날개, 앞발을 가진 환상의 동물.
[9] 반복인용, 151p

전의 종교적 시대를 지나 르네상스의 인본주의적 사상이 보편적으로 자리잡으면서, 일상적인 건축과 실내 장식, 가구에도 많은 변화가 있었다. 당시 건축물들의 규모는 작으나, 사용하고 살아가는데 불편함이 없이 설계 되어있고, 장식도 가족적이고 단란한 방향으로 변화한 것이다. 또, 일반 주택을 벗어나 왕족이 아니더라도 사교 모임이 많았던 지위층의 저택도 왕궁에 못지않게 화려하고 많은 장식이 가미된 형식으로 변화하였다.

이후 17,18 세기로 넘어가면서 바로크, 로코코의 시대를 맞이하게 된다. 바로크는 이형의 문양을 자유자재로 창안하였던 시대라면 로코코는 그 문양을 놀라운 기교로 발전시킨 시대라고 할 수 있다. 교회 뿐 아니라 세속적 건물에까지 외형이 나 내부에 지나친 장식을 한 것도 이 시대였다.

장식 미술이 큰 변화를 맞이하게 된 것은 산업혁명을 맞이하면서 부터이다. 18세기 이전까지는 장식은 왕실, 귀족 사회를 위한 전유물이었다. 자신들의 지위와 부를 드러내는 가장 좋은 방법이 그 시대에 유행하는 다양한 장식을 화려하게 사용한 건축물, 가구, 인테리어, 각종 소품들이었다. 그러나 산업 혁명이 일어나고, 더 이상 장식은 일부 계급의 소유가 아니게 되었다. 장식에도 산업화가 일어나고 대량생산과 소비가 일어나기 시작한 것이다.

19세기 영국의 왕립 도자기회사나 섬유 제조회사들이 가장 먼저 수출 신장을 위해 장식을 다양하게 창안하고 생산에 적용하여 무역을 확대하고 제조산업을 부흥시키기 시작했다. 영국에서 시작된 이런 장식의 산업화는 프랑스, 독일 등 다른 나라에서도 나타나기 시작했고, 곧 장식을 가미한 제품을 사용하는 것이 훌륭한 미적 취향을 향유하는 것으로 인식되기 시작했다. 이렇게 왕실과 귀족을 위한 장식이 산업화를 통해 대량생산되고 대중화되기에 이른 것이다. 하지만 곧 모든 생산의 기 계화가 이루어 지면서 장식은 점점 생산성에 방해가 되기 시작했다. 여기에 장식이 부정적인 것으로 인식되기 시작한 결정적인 계기가 있었다.

20세기 대표 건축가인 르 코르뷔지에(Le Corbusier)는 자신의 저서에 이렇게 적었다.

“산업가는 말했다(그는 처음으로 정확성의 문제에 직면했고 그의 생산품은 최근 실패를 겪었다). “정말로, 겨우 조건에 맞는 가격으로 나는 싸구려 물건만 생산할 수 있다. 그러나 장식이 나를 구원할 것이다. 모든 것을 장식으로 덮자. 이 싸구려 물건을 장식 아래 숨기자. 장식은 결함을, 흠을, 모든 단점을 감춰준다.” 무모한 영감이며 상업의 승리다.” [10]

산업인, 제조업자들이 품질이 낮은 재료를 이용한 상품을 값비싸게 팔기 위한 합리화의 도구로 장식을 이용하기 시작하면서 장식은 오명을 쓰기 시작했다. 이렇게 르 코르뷔지에의 생각과 같이 장식미술은 산업 사회에 어울리지 않는 구시대의 것이라는 인식이 만연하게 된다.

2차 대전이 일어나고, 유럽의 많은 건축물이 파괴되었다. 폐허가 된 유럽에 새로운 도시 건설 계획이 세워졌다. 르 코르뷔지에와 같은 모더니즘 건축가들이 장식을 배제한 새로운 건축물을 설계했고, 도시는 장식이 사라 진 건축물들로 채워지기 시작했다. 바우하우스로 시작된 모더니즘 디자인 또한 단순한 선과 간결한 이미지로 새로운 시대의 디자인을 열었다. 이렇게 모더니즘이 건축, 디자인, 미술 등 다양한 예술 영역에서 큰 영향력을 발휘하면서 장식은 점점 설 자리를 잃어갔다.

20세기 중반, 대중문화의 확산과 함께 이런 모더니즘의 흐름을 깨는 팝아트, 해체주의를 비롯한 다양한 예술적 흐름이 동시다발적으로 터져나왔고, 포스트 모더니즘의 도래와 함께 오늘날 여러 디자인 스타일이 공존하고 있다.

---

[10] Le corbésier, 오늘날의 장식예술, 이관석 옮김(서울: 동녁, 2007), 74p

제 3 절 동양의 장식

서양의 장식이 신화와 종교를 바탕으로 한 상징이 주를 이룬다면, 동양의 장식은 기원적 성격이 강하다고 할 수 있다. 동양 미술은 그 발생이 종교적인 감정을 사대로 해서 생겨난 것이었으므로 그들의 미술이 단순 한 미의식의 표출이 아니라 인간 내부의 철학과 깊은 관련을 맺고 생사 문제를 배경으로 삼는 예술이었다.[11]

따라서 동양의 장식은 곧 상징 그 자체였으며, 당대 삶의 정서를 직접적으로 반영하는 생활 밀착적 표식이라고 할 수 있다. 물론 시대와 국가에 따라 동양의 장식 또한 그 표현 방식은 변화했다. 용도, 재료, 시대와 사조에 따라 적절한 장식이 적용되었다. 하지만 이러한 시각적 형태의 변화보다는 장식이 함의하는 바가 무엇인지 가 더 중요했다. 근대 이전의 공예문양이 실질 기능을 다하면서도 풍부한 표현의 세계를 구축해 왔던 것은 결과적으로 상징이 힘의 원천이었다.[12] 이는 동양의 장식이 일상의 여망을 직접 보편적으로 반영하여 정서적 친밀도가 높았기 때문이라고 할 수 있다. 특히 한자문화권으로 분류되는 중국과 한국, 일본은 역사적으로 친밀한 관계를 가지고 있으며, 비슷한 정서를 공유하고 있기 때문에 장식의 발전과 상징에 대해서도 상당히 그 궤를 함께한다고 볼 수 있다.

근대 이전의 문양은 다음 몇 가지로 그 성격이 구분된다. 길상벽사적, 축재초복적, 신분의 차별화와 계서적 기능이 그것이다. 일상용 공예품의 경우에는 계층을 불문하고 앞의 두 가지 기능이 대부분을 차지한다.[13] 공예를 근간으로 이어지던 장식과 그 상징성을 중심으로 한 사용은 근대 이후 산업화와 함께 변화한다. 장식이 가진 의미를 중심으로 한 수공예적

---

[11] 배만실, 장식미술사(서울: 기문당, 1994), 358p
[12] 최공호, 산업과 예술의 기로에서(서울: 미술문화, 2008), 230p
[13] 반복인용

제작방식이 아닌, 표준화된 제작방식에 맞는 도안으로 장식이 변화함에 따라 전통적 상징성의 사용과 정서는 점차 사라지기 시작했다. 이는 서양 장식의 쇠퇴와 일맥상통하는 방향으로 동양의 장식 또한 대량생산과 산업화를 기점으로 그 특성을 잃게 된 것이다.

제 3 장 장식의 상징성

제 1 절 장식의 종류

장식의 종류는 크게 세가지로 구분된다. 첫째, 기하학적 장식, 둘째, 자연적 장식, 셋째 인공물 장식이다. 기하학적 장식은 자연에 존재하는 대상을 모방하는 것이 아니라 순수 점, 선, 면으로 구성되는 기하학적 도형을 주요 모티프로 하는 장식이다. 자연적 장식은 자연에 존재하는 대상을 모방하여 만들어낸 장식이다. 인공물 장식은 자연에 존재하지 않는, 인간이 만들어낸 사물의 형태를 모방하여 만들어낸장식이다.

먼저 기하학적 장식은 가장 역사가 오래된 장식으로 원시 문명의 문신과 선사시대의 유물들이 그 증거라고 할 수 있다. 점, 선, 면을 기본으로 간단한 도형의 형태로 시작하여, 인류의 문화와 지식이 발달함과 함께 성장해 오늘날에는 복잡한 구성의 기하학적 장식이 존재한다. 특정한 공간을 분할하는 것을 기본으로 거기에 부수되는 구성 방식이 더해지며, 격자 구조에 기초한 구성이 원형이라고 할 수 있다. 기하학적 장식 중 특정 사물이나 대상을 모델로 하는 것이 아니라 순수한 추상적 영역에 머물러 있는 기하학적 장식들은 특별한 상징이나 의미를 가지고 있지는 않다. 하지만 기하학적 형태를 가진 장식 중 자연적 대상을 모티브로 두고 변형된 기하학적 장식들은 그 원형의 물성이나 특성을 거의 그대로 담은 상징성을 가진다. 고대 유물에서 흔히 발견할 수 있는 회오리, 혹은 소용돌이 문양은 그 원형이 파도나 물결에서 온 것으로 물을 상징하는 장식으로 사용되어 물병, 화병, 그릇 등에 많이 쓰였다.

자연적 장식은 자연에 존재하는 대상을 모델로 하는 장식으로, 크게

식물형 장식과 동물형 장식으로 구분할 수 있다. 식물형 장식은 자연의 잎, 가지, 꽃, 과일 등 식물의 요소를 기본으로 구성된다. 이 식물형 장식 은 인류에서 가장 보편적으로 많이 사용한 장식으로 처음에는 1차원적 모방을 통해 자연적 형상에 가장 가까운 자연주의적 경향을 띠고 있었다. 시간이 흐름에 따라 식물형 장식은 규칙성, 리듬, 대칭성을 가진 양식적 장식으로 변화했는데, 이는 시대 정신, 정치, 종교, 타문화의 영향 등을 받아 시대별로 다양한 스타일을 가지게 되었다. 식물은 지역별로 서 식하는 식물을 기본으로 하여 발전하기 시작했으며, 이 식물의 장식이 국가별 교류를 통해 동서양에 서로 전해지며 영향을 주고받아 변화하기도 했다.

동물형 장식은 식물형 장식에 비해 형태 변형에 어려움이 많아 다양성의 폭이 상대적으로 좁다. 일반적으로 자연에서 관찰할 수 있는 사자, 호랑이, 양, 말, 독수리, 조개, 뱀, 새 등을 기본으로 지역별로 서식하는 특정 동물이 추가적으로 장식의 요소로 존재하기도 한다. 이 동물형 장식의 특징은 자연에 존재하는 동물 그 본래의 모습을 모방한 장식과 더불어 신화 등 전승 문학에 존재하는 상상의 동물 또한 존재한다는 점이다. 사 람과 사자가 결합한 형태인 스핑크스, 독수리와 사자가 결합한 형태의 그리핀 등이 대표적인 서양의 상상의 동물형 장식이며, 뱀 혹은 이무기 가 승천하여 변화한 용과 상상의 새인 봉황이 대표적인 동양의 상상의 동물형 장식이다.

인공물 장식은 자연에 존재하지 않으며 인간 스스로가 만들어낸 사물을 원형으로 한 장식으로 문명의 발전과 함께 그 장식의 형태와 종류가 발전하기 시작했다. 이는 주로 종교적 상징을 가진 사물이나 계급, 전승 과 관련된 기념물, 특정 분야를 상징하는 사물, 일상 사물 중 장식과 관련된 사물들로 이루어져 있다. 인공물 장식은 세계의 각 문화권별 신화나 종교 등을 바탕으로 하는 경우가 많기 때문에 그 원형이 되는 소재는 매우 다양한 양상을 보인다.

제 2 절 장식의 의미 전달 역할

장식이 꾸밈의 기능 외에 상징이라는 중요한 기능을 가지게 된 것은 장식이 비언어적 커뮤니케이션의 도구로 사용되기 때문이다. 일반적으로 커뮤니케이션은 언어를 통해 이루어진다. 하지만 우리가 살아감에 있어 항상 언어가 커뮤니케이션의 도구로 사용되는 것은 아니다. 언어가 다른 여행지에서 언어가 아닌 신체적 제스쳐로 외국인과 소통이 가능한 것은 우리가 언어가 아닌 비언어적 커뮤니케이션의 도구를 가지고 있기 때문이다. 장식은 이러한 빈언어적 소통의 도구 중 하나이다. 개인의 치장이 나 주변을 꾸미는 '물건은 다양한 의미를 전해준다. 개인이 사용하는 액세서리는 물론 실내 장식, 조명, 건축 등은 물질의 차원에서 부호화해 특정한 메시지를 만들어 낸다. 이를 흔히 사물언어, 오브제 언어, 혹은 장식이라고 말할 수 있다.[14]

시대와 문화에 따라 이 사물언어 즉 장식은 다양한 양상을 나타낸다. 하지만 이러한 장식의 의미에는 상당수 보편적 정서가 바탕을 이루고 있다. 이는 언어가 아닌 비언어적 커뮤니케이션인 장식이 소통의 도구로 작용하기 위해서는 어느정도 인간의 보편적 사고와 인식을 바탕으로 이루어져야 하기 때문일 것이다.

독수리는 예로부터 서구 문명에서 신, 황제, 왕을 상징하는 장식으로 사용되었다. 하늘을 자유롭게 날아다니는 새를 신과 인간의 매개체로 여기며 신성시했던 고대인들이 하늘의 왕이었던 독수리를 신격화된 존재와 동일시하며 이 장식을 권력의 상징으로 사용했던 것이다. 이는 유럽 문명의 기원이라고 할 수 있는 이집트, 유럽 문명의 시작인 그리스의 신화에 서부터

[14] "비언어커뮤니케이션-장식", 네이버 지식백과, 2015, https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2275458&cid=42251&categoryId=51156

이어져 온 상징이다. 고대 이집트에서 독수리는 상(上)이집트의 군주를 수호하는 여신 네크베트의 상징으로, 곧 상이집트의 왕권을 상징했다. 상이집트와 하이집트의 통일을 이루어낸 투탕카멘의 왕관에 사용된 독수리 장식이 이를 증명한다. 또한 독수리는 그리스의 12신 중 최고 신인 제우스를 상징한다. 최고신을 상징하는 독수리는 그리스와 로마를 통해 황제와 왕을 상징하게 되었고, 유럽전역에서 동일한 상징으로 사용되며 오늘날에는 높은 계급이나 권력, 패권을 상징하는 장식으로 자리잡게 되었다.

예로부터 동양에서 황제와 왕을 상징하는 동물은 용이었다. 무한한 능력을 가진 용의 상징성은 천후를 다스리는 것이 절대적으로 요청되는 농경문화권에서 군왕과 자연스럽게 결합되었다.[15] 하늘을 다스리며 비를 내리게 하는 능력을 가진 상상의 동물인 용은 농경사회에서 신격화된 존재로 자리잡게 되었으며, 이는 곧 황제와 왕을 상징하는 장식으로 자리매김했던 것이다. 특히 동, 서, 남, 북을 상징하는 각각의 용들 중앙에 자리하는 황룡은 왕의 의복 등을 장식하는 주요 요소였다.

고대인들에게 하늘은 미지의 영역이었다. 인간의 뜻과 의지는 닿지 않는 하늘을 자유롭게 날아다니며 그 권력의 최상층에 존재했던 독수리와 하늘에서 비를 자유롭게 내리며 농경사회의 절대적 영향을 준다고 믿었 던 용은 각기 다른 존재이지만 하늘을 경외했던 인간의 공통된 정서를 바탕으로 각각 최고 권력자의 상징으로 자리잡게 된 것이다. 이렇듯 장식은 문화권에 따라 각기 다른 대상을 주제로 하지만 동시에 그 밑에 그 장식이 가지게 된 상징의 바탕에는 공통적인 정서가 존재하는 것이다.

---

[15] “신화 속 상상동물 열전-불멸의 신화 용, 상징과 의미”, 네이버 지식백과, 2010, https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=5680707&cid=62881&categoryId=62881&expCategoryId=62881

제 3 절 세계의 장식과 상징

고대 이집트는 나일강을 중심으로 문명이 발달했다. 나일강은 이집트에 충분한 식량을 공급하여 문명의 발전에 큰 역할을 하였으며, 이집트 장식 미술 또한 나일강 일대의 나뭇가지와 잎사귀, 꽃들이 주요 소재로 했다. 이집트 미술은 종교를 중심으로 발전했는데, 그들은 현세는 일시적인 것으로 보았으며, 사후의 영원한 생을 준비해야 한다고 생각했다. 또한 다양한 이집트의 신들이 존재했으며 그들은 그리스 신화의 신들과 같이 각각의 역할과 상징을 가지고 있었기 때문에 각각의 신과 관련된 장식들이 발전했다. 태양, 지구, 날개 펼친 독수리 등은 수호의 상징이었으며, 갑충, 딱정벌레 등은 영생의 상징, 연꽃은 순결의 상징이자 영생, 상이집트를 상징했다. 큰 뱀은 왕권을 상징했으며 하이집트를 상징했고, 그 외 이집트 문명의 근간인 나일강 일대에서 흔히 볼 수 있는 종려 잎사귀는 행운과 승리, 평화를 상징했다. 발전된 이집트의 문명과 미술은 바다 건너 그리스에 전해져 그리스 초기 미술에 영향을 주었다.

그리스는 서기 2000년경, 에게(Aegea)해를 중심으로 그리스 반도와 주 위 섬을 중심으로 발전했다. 유럽을 중심으로 한 서양 문화의 기반이 그리스에서 비롯되었기 때문에 그리스의 장식미술이 서양 문화권 전반에 큰 영향을 주었다고 할 수 있다. 그리스에서는 자연을 숭배하여 도처에 신이 존재한다고 생각했으며, 사람을 만물의 척도로 생각하여 그들의 신과 신화 또한 인간을 닮아 있다. 초기 그리스 장식 미술은 이집트의 영향을 받아 발전했으며, 시간이 지남에 따라 독자적인 양식을 형성하기 시작했다. 그리스에서 흔히 볼 수 있었던 아칸서스, 연꽃, 종려 등이 식물형 장식의 주를 이루었고 동물형 장식은 말, 사자, 소, 조류 등과 함께 신화와 상상 속 동물들이 함께 사용되었다. 대부분의 식물형과 동물형 장식은 그리스 신화

속 이야기와 관련되어 있었다. 신화 속 많은 그리스 신들이 가지는 의미와 관련된 상징으로 이루어진 장식물들이 대부분이었다. 그리스 신화의 12신 및 주요 신들과 관련된 장식물과 그 상징은 다음과 같다.

국문 표기	그리스/ 로마 표기	직분	상징물
제우스	Zeus/ Jupiter	올림푸스의 왕, 벼락의 신	독수리, 번개, 떡갈나무, 황소, 백조
헤라	Hera/ Juno	올림푸스의 여왕, 여성, 결혼, 가족, 출산의 신	공작, 석류, 왕관, 지팡이
포세이돈	Poseidon/ Neptune	바다의 신, 물, 말의 신	삼지창, 말, 물고기, 소, 돌고래
아프로디테	Aphrodite/ Venus	미의 여신, 사랑, 쾌락의 신	조개, 거품, 염소, 백조, 장미, 비둘기, 제비, 꽃
헤파이스토스	Hephaistos/ Vulcan	대장장이의 신, 불, 화산의 신	망치, 집게, 불
데메테르	Demeter/ Ceres	풍요의 신, 농업, 곡식, 수확, 사회의 신	횃불, 밀, 이삭, 학, 뱀, 코르누코피아
아폴론	Apollon/ Apollo	태양의 신, 음악, 예술, 예언, 궁술, 의술의 신	월계관, 활, 리라, 백조
아테나	Athena/	지혜의 신,	올리브 나무, 창, 뱀,

	Minerva	전쟁, 기술의 신	올빼미, 거미
아르테미스	Artemis/ Diana	사냥의 신, 달, 처녀의 신	활, 화살, 달, 사슴, 곰
아레스	Ares/ Mars	전쟁의 신, 파괴의 신	갑옷, 칼과 방패, 횃불, 독수리, 개
헤르메스	Hermes/ Mercury	전령의 신, 행운, 상업, 웅변의 신	페타소스, 탈라리아, 케리케이온[16]
디오니소스	Dionysus/ Bacchus	술의 신, 포도주, 황홀, 풍요, 쾌락의 신	와인, 포도, 표범, 악기
하데스	Hades/ Pluto	지하 세계의 신, 부의 신	뿔모양 창, 케르베로스
에로스	Eros/ Cupid	사랑의 신	아기천자, 날개, 활과 화살

표 1 그리스, 로마 신화 속 주요 신들의 상징물

로마의 장식 미술은 그리스의 문화를 계승, 모방했으며, 고대의 다양한 문화를 수용하여 발전시켰다. 따라서 그리스 신화와 관련된 장식들이 대부분 계승되었으며, 그 의미와 상징 또한 그리스와 거의 비슷한 양상을 띠고 있으며 그 스타일만 조금 더 화려한 방향으로 발전하게 되었다.

[16] 페타소스: 날개 달린 모자, 탈라리아: 날개 달린 신발, 케리케이온: 뱀 두 마리로 장식된 날개 달린 지팡이, 헤르메스가 항상 지니고 다니는 신화 속 물건으로 천상과 지하 어디든 자유로이 오갈 수 있는 헤르메스의 능력을 상징하는 물건

로마의 멸망 이후 중세시대는 기독교를 중심으로 한 장식 미술이 발전했다. 도덕적으로 타락하고 퇴폐한 사회라고 생각했던 로마와의 차별성을 위해 기독교가 주요 권력을 가지게 되었으며, 종교가 지배적 영향력을 가졌으므로 대부분의 장식 미술은 사원과 교회를 중심으로 발전했다. 따라서 장식 또한 포도, 종료, 올리브 등 평화롭고 목가적 상징을 가진 주제들로 구성되었으며 기독교의 상징물들이 주를 이루게 되었다. 비둘기는 죽은자의 영혼, 공작은 불사의 상징이 되었고, 어린양과 물고기는 예수를 상징했다. 비잔틴 시기를 거치며 기독교적 장식미술에 그리스와 로마의 장식 요소가 가미되어 더욱 화려한 스타일로 발전하게 되었으며, 기독교적 장식물들을 비롯하여 천사와 그리스도상, 공작에서 발전한 불 사조 장식 등이 등장했고, 아칸서스와 사자, 돌고래, 천체와 날개 등의 상 징물들은 그리스, 로마 시대의 상징을 그대로 계승하여 고관들의 계급을 상징하게 되었다.

르네상스 시대에는 종교와 교회를 중심으로 한 중세의 문화가 다시 인간에 대한 발견과 혁신으로 그리스, 로마의 문화를 다시금 발전시키기 시작했다. 이는 종교 중심의 세계관이 인간 중심의 세계관으로 인식이 옮겨갔기 때문이다. 고대 문화를 연구하고 재생하여 세계와 인간에 대한 발견, 혁신이 이루어졌기 때문에 그리스와 로마의 장식 미술이 다시 주 요 소재가 되었으며 그 상징 또한 대부분 그 시대의 것을 계승했다. 다 만 시기별로 그 스타일은 지속적으로 발전하여 바로크와 로코코를 거치며 화려한 형태의 장식들이 주를 이루게 되었다.

이집트에서 시작한 문명은 그리스와 로마의 문화에 영향을 주었으며, 이탈리아를 중심으로 발전한 르네상스 미술은 유럽 전역에서 발전했기 때문에 유럽의 중심적인 장식 미술과 상징은 그리스 신화의 많은 부분과 맞닿아 있다. 따라서 유럽을 중심으로 한 서양의 장식과 그 상징은 그리스 신화와 기독교적 장식과 상징으로 대부분 구성되어 있다고 할 수 있다.

한, 중, 일을 중심으로 한 동아시아 문화권 또한 비슷한 정서와 장식 미술을 공유하고 있다. 이는 중국에서 시작된 고대 문명이 발전했으며, 한국과 일본이 한자권을 중심으로 한 이 동아시아권 문화에 중국과 함께 속해 있기 때문이다. 제각기 다른 나라별 신화를 가지고 있지만, 인도에서 전해진 불교가 중국을 통해 한국, 일본으로 전파되어 주요한 문화 발전의 기틀이 되었기 때문이기도 하다.

근대 이전 동아시아권의 장식은 곧 상징이었다. 크게 신분과 계급을 차별화하는 계서적 상징과 길상, 벽사, 축재, 초복을 바라는 여원적 상징으로 구분되었다. 신분을 드러내는 계서적 장식은 황제와 왕을 중심으로 한 궁중에서 주로 사용되었으며, 귀족 등 높은 신분을 드러내는 수단이 되었다. 길상, 벽사, 축재, 초복 등의 여원적 장식은 신분과 성별, 나이 등 과 상관없이 보편적으로 사용되었다. 따라서 이 여원적 장식들은 생활밀착적 상징과 장식으로 구성되어 있어 동아시아의 보편적 정서를 반영하고 있다. 또한 이 계서적 장식과 여원적 장식 외에 불교와 도교 등 종교와 관련된 장식들이 존재했다.

용과 봉황은 대표적으로 황제와 왕을 상징하는 장식이었다. 용은 상상의 동물로 길상함과 오복을 가져다준다 여겨졌으며, 비를 자유자재로 부리기 때문에 이는 농경사회의 매우 중요한 .... 봉황 또한 상상의 동물 로 태평성대를 예고하는 상서로운 새로 여겨졌고, 이는 태평성대를 이끌어 올 황제와 왕을 상징하게 되어 황실과 왕실의 주요 장식 요소가 되었다. 이외에 귀족과 권력층, 지식층을 상징하는 장식들이 존재했는데, 학, 공작, 금계, 백한은 문관을 상징하여 흉배에 주요 장식으로 사용되었고, 공작 또한 조선시대 초기 문관을 상징했으며 이후 높은 관직을 상징하는 장식이 되어 문방구도 속 화병에 꽂힌 공작 꼬리 깃이 등장하게 되었다. 매화, 난, 국화, 대나무로 구성되는 사군자는 추위에도 푸르르다 하여 지 조를 지키는 군자의 정신을

상징하게 되었으며 조선시대 특권 지식층인 선비를 상징하는 장식이 되었다.

여원적 장식들은 그 대상이 가지고 있는 특성이나 이름에서 비롯된 상징들을 가지고 있는 것이 많은데, 박쥐의 한자가 복의 한자와 비슷하여 복을 상징하거나, 거북은 오래 사는 동물로 장수를 상징하게 되는 등의 예가 바로 이것이다. 또한 동아시아권에서 주로 서식하는 동물 중 가장 두려움의 대상이었던 호랑이가 악귀를 몰아내는 호신부로서 벽사의 상징으로 자리잡았다. 장수를 상징하는 십장생이 한국 고유의 장식으로 등장하며, 연꽃, 불수감 등은 불교의 상징으로 사용되었다.

제 4 장 장식의 상징성과 디자인

제 1 절 장식의 의미별 분류

세계에 존재하는 다양한 장식들은 그 기원과 관련된 다양한 상징과 의미를 가지고 있다. 그러나 이 의미와 상징들은 문화권이 다르다고 해서 크게 달라지지 않고 보편적 정서를 공유하고 있다. 이를 확인하기 위해 유럽을 중심으로 한 서양의 장식과 상징, 동아시아를 중심으로 한 동양의 장식과 상징을 비슷한 의미를 중심으로 크게 약 8개의 카테고리로 구분해보았다. 이 8개의 카테고리는 각각 계급을 상징하는 장식, 자연을 상징하는 장식, 건강과 장수, 나아가 영생과 관련된 장식, 길상과 벽사와 관련된 장식, 입신양명과 관련된 장식, 풍요를 상징하는 장식, 사랑과 다산을 상징하는 장식, 종교나 신화와 관련된 장식으로구분된다.

제 1 항 계급을 상징하는 장식

계급을 나타내는 장식은 황제나 왕 그리고 그 가문을 나타내는 장식과 높은 계급, 특정 집단을 상징하는 장식으로 구성되어 있다.

장식	상징, 의미	시대/지역
달	왕의 위엄, 은혜로움	스파르타
타조(희귀조)	통치권의 표상	이집트

연꽃	왕의 권력, 권위 (호루스의 상징)	이집트
독수리	황제 (제우스의 상징)	이집트, 그리스, 로마
뱀	왕권	이집트
장미 **백조**	조세핀 황후	엠파이어
벌	나폴레옹	엠파이어
천체와 승리의 날개	고위 관리	엠파이어
사자	고위 관리, 종교인	기독교
봉황	황제, 왕, 왕비	동아시아
용	황제, 왕	동아시아
금계	관직	동아시아
국화	선비, 사군자	조선
매화	선비, 사군자	조선
대나무	선비, 사군자	조선
난초	선비, 사군자	조선
학	문관, 선비	조선
백한	문관	조선
사슴	관직	동아시아
공작	고위 관리	조선

표 2 계급을 상징하는 장식

제 2 항 자연을 상징하는 장식

자연을 상징하는 장식은 사람이나 동, 식물이 아닌 추상적 자연 그 자체를 의미하는 것으로 기후나 원소, 계절 등을 상징한다.

장식	상징, 의미	시대/지역
사자	물	이집트, 그리스, 로마
용	비, 구름	동아시아
동백	겨울, 신년	동아시아
기러기	가을	동아시아
해태	물	동아시아
복사꽃	봄	동아시아
백호	서쪽, 가을	동아시아
현무	북쪽, 겨울	동아시아
청룡	동쪽, 봄	동아시아
주작	남쪽, 여름	동아시아

표 3 자연을 상징하는 장식

제 3 항 건강과 장수, 영생을 상징하는 장식

건강과 장수, 영생을 상징하는 장식들은 병이 낫기를 바라는 기원적 장식과 장수를 기원하는 장식, 불사와 부활, 영생을 상징하는 장식 등으로 구성되어 있다.

장식	상징, 의미	시대/지역
아칸서스 (덩굴식물)	무병, 장수	세계 공통
갑충	영생, 부활	이집트
연꽃	영생(오시리스, 이시스 상징)	이집트
공작	불사	기독교
불사조	불사, 부활	기독교
상록수	영원한 생명	기독교
십장생	장수	조선
복사꽃	장수	동아시아
나비	장수	동아시아
장미	장수	동아시아
학(+소나무)	장수	동아시아
복숭아	장수	동아시아
국화	장수	동아시아
목련	장수	동아시아
거북	장수	동아시아
사슴	장수	동아시아

매미	장수, 불멸	동아시아

표 4 건강, 장수, 영생을 상징하는 장식

제 4 항 길상, 벽사를 상징하는 장식

길상, 벽사의 장식은 길상함, 즉 좋은 일이 생기기를 바라거나 축하하는 장식과 벽사 즉 나쁜 것을 막아주기를 바라는 의미의 장식들이다.

장식	상징, 의미	시대/지역
까치	희소식	동아시아
제비	축하할 일	동아시아
청룡	벽사	동아시아
물고기	벽사, 방범, 화재 예방	동아시아
봉황	태평성대	동아시아
호랑이	호신, 방위	동아시아

표 5 길상, 벽사를 상징하는 장식

제 5 항 입신양명을 상징하는 장식

입신양명과 관련된 장식들은 서양에서는 주로 전쟁의 승리나 시합 등의 우승자가 되기를 바라는 의미의 장식들로 구성되어 있으며, 동양에서는 주로 급제를 통해 이름을 드높이거나 높은 관직에 올라가기를 바라는 의미의 장식들로 구성되어 있다.

장식	상징, 의미	시대/지역
종려나무	행운, 승리	이집트, 그리스, 로마
번개(+독수리)	승리(제우스의 상징)	그리스, 로마
올리브	우승자(아테네의 상징)	그리스, 로마
월계관	승리, 영광, 문학과 예술의 성취 (아폴론의 상징)	그리스, 로마
물고기(어약용문)	과거급제	동아시아
용(등용문)	입신양명	동아시아
닭	공명	동아시아
목련	과거급제	동아시아
백로	과거급제	동아시아
까치(+연밥)	과거급제	동아시아

표 6 입신 양명을 상징하는 장식

제 6 항 풍요를 상징하는 장식

풍요를 상징하는 장식들은 주로 과거의 주요 생산과 관련된 농사가 풍요롭기를 바라는 의미의 장식들과 복, 다산, 낙원, 부귀를 상징하는 장식들로 구성되어 있다.

장식	상징, 의미	시대/지역
뱀	풍요, 대지	세계 공통

연꽃	풍요, 창조(오시리스의 상징)	이집트
꽃 + 새	낙원	페르시아
코르누코피아	풍요	그리스, 로마
불수감	다복	동아시아
박쥐	수복	동아시아
물결문	풍년, 부	동아시아
모란	길상, 부귀	동아시아
오리(+연꽃)	풍요, 재복	동아시아
동백	번영	동아시아

표 7 풍요를 상징하는 장식

제 7 항 사랑을 상징하는 장식

사랑과 관련된 장식들은 주로 연인의 사랑, 부부의 화합, 나아가 자손 번창과 다산의 상징으로 구성되어 있다.

장식	상징, 의미	시대/지역
뱀	다산	세계 공통
타오르는 횃불	사랑	로코코
두 개의 심장	사랑	로코코
큐피트의 화살	사랑	로코코
나비	부부화합	동아시아
연꽃	연인의 사랑, 다산	동아시아

백로(쌍)	부부화합	동아시아
기러기	부부	동아시아
오리	다산	동아시아
동백	다산	동아시아
물고기	부부화합	동아시아

표 8 사랑을 상징하는 장식

제 8 항 종교와 신화를 상징하는 장식

종교 및 신화와 관련된 장식들은 기독교와 불교 등 주요 종교를 비롯하여 그리스 신화, 북유럽 신화 등 각 문화권의 신화와 관련된 이야기에서 비롯된 장식들로 구성되어 있다. 단, 그리스, 로마의 주요 신을 상징하는 장식물들에 대한 내용은 표 1에 포함되어 있으므로, 아래 표 9에서는 제외하였다.

장식	상징, 의미	종교/시대/지역
새	신(하늘)과 인간의 매개	세계 공통
독수리	상 이집트, 수호의 상징	이집트
태양	이집트 수호의 상징	이집트
코브라	하 이집트	이집트
뱀	대지의 신 에아, 원초적 생명력	바빌론, 고대 아시아
비둘기	평화, 죽은자의 혼	기독교, 중세 이후

물고기	예수, 수양	기독교, 불교
어린 양	예수	기독교
포도, 종려, 올리브	평화, 목가적 삶	기독교
덩굴 식물	기독교	중세 이후
무화과 잎	부처	불교
연꽃	불교, 태양신 수리마	불교, 힌두
용	호법	불교
불수감	부처님 손	불교
오리	신과 인간의 중재자	동아시아
까마귀	신성함, 북유럽 최고신 오딘	북유럽

표 9 종교, 신화를 상징하는 장식

제 2 절 장식과 현대 디자인

오늘날 장식은 새로운 디자인의 요소로 주목받으며 다양한 재해석의 대상으로 자리잡았다. 과거의 무수히 많은 장식이 디자인의 원천이 되며, 새로운 해석을 낳을 수 있는 가능성이 매우 크기 때문이다.

그림 2 하이브리드 시리즈, 셀레티

(출처: https://www.seletti.it/global/hybrid.html)

이탈리아 도자기 브랜드 셀레티(Seletti)의 제품군 중 하나인 하이브리드 시리즈(Hybrid Series)는 이러한 장식의 현대적 재해석을 대표하는 예시 중 하나이다. 동양과 서양, 각기 다른 문화권의 장식 패턴을 혼합하여 마치 두 개의 접시를 반씩 이어 붙인 것 같은 디자인을 선보인다.

패션 업계는 과거의 장식을 재해석한 다양한 디자인을 선보이는 대표적인 예이다. 이탈리아 패션 브랜드 구찌(Gucci)는 동양적 모티브의 동식물 장식 모티브를 현대적 색감으로 재해석하여 맥시멀리즘 트렌드의 문을 열었다.

그림 3 타이거 자카드 스툴, 구찌

(출처 : https://www.gucci.com/kr/ko/pr/decor/chairs-armchairs/stools/tiger-jacquard-stool-p-550689ZAB9K4903)

프랑스를 대표하는 패션 브랜드 디올(Dior)도 유럽의 고전주의적 장식 패턴을 활용한 디자인을 다양하게 선보이고 있다.

그림 4 디올 북 토트, 디올

(출처:https://www.dior.com/ko_kr/products/couture-M1296ZTDT_M808-dior-book-tote-%EC%8A%A4%EB%AA%B0-%EB%B0%B1-%EB%B8%94%EB%A3%A8-toile-de-jouy-%EC%9E%90%EC%88%98)

아제르바이잔 출신의 현대미술가 파이그 아메드(Faig Ahmed)는 중동을 대표하는 페르시아 문양을 재해석한 작품을 선보이고 있다. 2011년작인 픽셀화된 전통(Tradition in Pixels)은 전통적인 아제르바이잔 카페트를 현대미술의 관점으로 재해석한 것인데, 디지털 이미지 단위인 픽셀과 전통 문양이 병치된 구조로, 현대 미술에서 과거의 상징성을 가졌던 장식이 추상적 형태로 대치된 상황을 보는 것과 비슷한 경험을 보여준다.[17]

그림 5 픽셀화된 전통, 파이그 아메드

(출처: https://www.textileartist.org/faig-ahmed-remixing-traditions/faig_ahmed_tradition-in-pixel/)

이처럼 장식은 다양한 방식으로 다양한 분야에서 재해석되어 사용되고 있다. 하지만 오늘날 장식의 현대적 재해석은 장식의 '수식성'에만 주목하고 있거나 시각적 차용에 그치는 경우가 많다.

[17] 송민정, "현대 미술에서 장식의 재조명과 그 의의에 대한 고찰", 기초조형학회 Vol.15, No.6(2014), 262p

제 5 장 현대적 장식 디자인

제 1 절 장식을 중심으로 한 디자인의 의의

세계에 존재하는 다양한 장식들은 제각기 그 자리에서 다양한 역할을 하고 있다. 장식의 가장 큰 역할인 꾸밈의 역할을 대부분 수행하고 있으며, 그 기원과 관련된 다양한 상징과 의미 전달의 역할 또한 수행하고 있다. 앞서 보았듯 장식은 잠시간의 쇠퇴기를 거쳐 포스트 모더니즘의 도래와 함께 오늘날 새로운 디자인 전개를 위한 요소로 자리했다. 장식의 주요 기능인 꾸밈의 역할은 꾸며지는 대상에 심미적 감수성을 더해 디자인의 주요한 요소인 심미성을 충족시킬 수 있다. 장식의 또 다른 주요 기능인 상징의 역할은 비언어적 커뮤니케이션의 도구로서, 장식이 더해진 대상에 대한 정보, 그 대상을 사용하는 사람에 대한 정보, 그 대상을 만들어낸 사람에 대한 정보 등 다양한 함의를 전달한다.

장식은 인류의 역사를 통틀어 가장 오래된 미술의 영역 중 하나라고 할 수 있다. 그만큼 다양한 장식의 요소가 존재하며, 이러한 장식을 적절하게 재해석하여 현대적 디자인으로 만들어낼 수 있다면 디자인에 대한 보다 다양한 접근이 가능할 것으로 예측한다. 따라서 장식을 활용한 현대적 디자인에 대한 연구는 디자인의 새로운 방향성 제시를 위해 필수불가결한 것이라 할 수 있다.

제 2 절 현대적 장식 디자인의 방향성

우선 장식을 활용한 현대적 디자인의 연구를 위해 장식을 어떻게 활용할 것인지에 대해 규정했다. 장식의 특성은 크게 ‘수식성’ 즉 꾸밈과 ‘상징성’ 즉 의미전달로 구분되는데, 이 두 가지 기능을 중점으로 작품 연구에 접근하고자 했다.

먼저 장식의 가장 중요한 역할인 ‘수식성’ 이라는 기능에 무게를 두고 첫 번째 연구를 전개했다. 두 번째 연구에서는 장식의 ‘상징성’에 우선을 두고 작품 연구를 진행했다. 세 번째 연구에서는 이 ‘수식성’과 ‘상징성’의 특성을 모두 고려하여 연구를 진행했다. 이렇게 장식의 각 기능에 중점을 둔 연구와 두 기능의 조화를 이룬 작품 연구를 통해 장식을 현대적으로 해석하여 새로운 디자인에 대한 접근을 발견할 수 있을 것으로 예상한다.

제 3 절 작품 연구 1

제 1 항 꾸밈의 역할을 목적으로 한 장식 디자인

디자인된 모든 제품은 다양한 목적을 가진다. 스피커는 음악을 감상하기 위해서 사용되며, 조명은 실내를 밝게 만들기 위해 사용되는 것과 같이 각각의 제품은 제각기 다른 목적을 가지고 사용된다. 그러나 이런 제품들은 각기 다른 제품의 기능 외에 장식이라는 목적을 가지게 되는 경우가 있다. 스피커는 음향기기이지만, 최근의 스피커들은 다양한 디자인으로 출시되어 사용되지 않을 때는 실내를 장식하는 목적을 가지고 있다. 또, 조명은 어둠을 밝히기 위해 사용되지만, 조명 그 자체가 실내를 장식하는 하나의 인테리어 제품으로 역할을 하기도 한다. 이러한 사례들은 제품의 본래 기능 외에 꾸밈이라는 장식의 목적에도 의의를 둔 사례이다.

이에 본 연구의 첫 번째 작품 연구로서, 먼저 장식의 기능 중 하나인 꾸밈의 목적이 강화된 제품을 디자인하고자 한다. 조형 연구를 통해 심미성을 극대화하여, 제품이 예술적 오브제와 같이 장식의 꾸밈 기능을 수행할 수 있도록 하고자 한다. 이를 통해 장식의 꾸밈의 기능이 존재 가치가 있으며 이를 목적으로 한 디자인 또한 가치가 있음을 증명하고자 한다.

제 2 항 초현실주의와 디자인

먼저 장식이 더해지는 대상이 꾸밈의 기능을 충실하게 이행하기 위해서는 대상 그 자체가 장식의 목적에 중점을 둔 오브제로서 존재해야

한다고 생각했다. 이는 다른 어떤 기능적 역할보다 꾸밈이라는 역할에 충실한 개체로 존재하기 위해서이다. 따라서 꾸밈의 역할에 중점을 둔 장식 디자인을 위해 첫 번째 작품 연구에서는 꾸밈의 기능을 통해 어떤 효과를 만들어낼 것인지 연구하는 것에 초점을 두었다. 오브제 자체가 예술 작품과 같은 심미성을 가지고 있어야 하며, 첫 번째 작품 연구에서는 초현실주의적 효과를 통해 일상적 시각을 타파하고자 했다.

초현실주의는 20세기 초, 사회적인 관습이나 규범으로부터의 탈피와 상상력의 세계를 표현의 우위에 두고 그 세계에 접근하여 꿈과 무의식의 영역에서 원초적 정신세계의 기반을 찾으려 한 일련의 움직임이다.[18] 이러한 초현실주의가 처음 등장한 곳은 미술이 아닌 문학이었다. 1924년, 앙드레 브르통이 <쉬르레알리즘 선언>을 발간한 후 초현실주의 문학이 시작되었다. 앙드레 브르통은 그의 저서에서 초현실주의를 다음과 같이 정의했다.

"초현실주의. 남성명사. 순수한 심리적 자동기술로서, 이를 통해 말로든 글로든, 그 외 어떤 방식으로든, 사유의 실제 작용을 표현하는 것, 이성에 의한 모든 통제가 부재하는, 미학적이고 도덕적인 모든 선입견에서 벗어난, 사유의 받아쓰기"[19]

이렇듯 초현실주의는 이성의 반대점인 무의식의 세계에 관심을 가지게 되면서, 심리학자 프로이트의 정신분석학의 영향을 받아 대두되었다. 이성의 간섭 없이, 논리에 지배되지 않고 드러나는 '절대적 현실성', 브르통에게 있어 '초현실(surrealite)'이란 바로 그런 것이었다.[20]

문학에서 시작된 초현실주의는 미술의 영역에서 발전하면서 더욱 활력을 얻게 되었다. 노이로제 환자들이 내뱉는 말들을 빠르게 적어 이를

---

[18] 박현숙, 초현실주의에 나타난 에로티시즘: 회화를 중심으로(석사학위논문, 홍익대학교,2003), 9p

[19] "테마로 보는 미술-사조와 장르: 초현실주의", 네이버캐스트, 2014, https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3577571&cid=58862&categoryId=58873

[20] 반복인용

바탕으로 문학창작물을 만들어내는 오토마티즘 (Automatisme) 기법처럼, 미술에서는 콜라주(Collage), 프로타주 (Frottage), 데칼코마니 (Decalcomanie), 데페이즈망(Depaysement)과 같은 창작 기법들을 만들어내며 발전했다. 르네 마그리트(Rene Magritte), 살바도르 달리 (Salvador Dali), 마르크 샤갈 (Marc Chagall)등이 대표적인 초현실주의 작가들이다. 이들을 비롯한 많은 작가들에 의해 다양한 초현실주의 기법과 화풍이 발전했으며, 이들의 영향으로 인해 디자인 분야에서도 초현실주의가 발전하기 시작했고 문화 전반에 큰 영향을 미쳤다.

심리학에서 시작하여 하나의 문화적 현상으로 자리잡았던 초현실주의는 문학 그리고 미술의 영역을 거쳐 오늘날 디자인의 영역에서도 큰 영향력을 발휘하고 있다. 기존의 예술 형식을 부정하는 다다이즘에서 출발하여, 무의식과 환상의 영역에서 새로운 이미지와 조형미를 추구하기 때문에 오늘날 현대 예술의 표현을 다양화하는데도 큰 역할을 하고 있는 것이다. 이러한 초현실주의의 영향을 크게 받아 발전한 분야 중 하나가 패션이다. 초현실주의적 사고와 표현양식은 패션분야에도 1930년대부터 지속적으로 영향을 끼쳤으며, 당시의 초현실주의 예술가들이 직접 패션분야에 참여함으로써 패션 디자인 분야뿐 아니라 패션잡지와 광고, 일러스트레이션, 디스플레이, 패션사진 분야 등 다양한 분야에서 초현실주의적 예술과 초현실주의 패션은 직접적이고 밀접한 관계를 나타내었다.[21] 엘사 스키아파렐리(Elsa Schiaparelli)는 이러한 패션을 중심으로 한 초현실주의 디자인에 불을 지핀 선구자 중 한 명이다.

트롱프뢰유(trompe l’oeil)는 정교한 눈속임 작업을 통해 시각적 환영과 충격을 자극하고자 하는 것으로 일상적 오브제의 위치나 용도에 대한 고정 관념을 깨는 작업, 원초적인 자연물의 에로틱하고 유머러스한

[21] 최해주, “초현실주의 패션의 조형성에 관한 연구: Elsa Schiaparelli의 작품을 중심으로,” 기초조형학연구 vol.5, no.1 (2004): 146p

도입, 오브제의 은유와 변형 등과 더불어 초현실주의 패션의 대표적인 표현 기법이다.[22] 엘사 스키아파렐리는 이 트롱프뢰유 기법을 사용한 트롱프뢰유 스웨터를 발표하여 세계적인 명성을 얻게 되었다. 아르메니아 피난민들의 손을 빌어 제작한 이 검정 울 스웨터에는 실물과 같은 눈속임을 일으킬 수 있는 리본 매듭 패턴이 디자인되었는데, 패션 잡지 <보그(Vogue)>로부터 '예술적 걸작'이라는 찬사를 받았다.[23] 엘사 스키아파렐리 이후, 초현실주의 패션은 프랑코 모스키노(Franco Moschino),필립 트레이시(Philip Treacy), 빅터 & 롤프(Victor & Rolf)등으로 이어지고 있다. 이러한 초현실주의 패션은 의복의 디자인뿐 아니라 의상의 디스플레이, 패션 포토그래피, 일러스트레이션, 인테리어 디자인 등에도 영향을 미쳤으며, 오늘날 초현실주의는 일상적 이미지를 초월하여 낯선 이미지를 통해 아름다움을 추구하는 형식으로 계속해서 발전하고 있다.

---

[22] "패션 라이브러리-패션아이콘: 트롱프뢰유", 네이버캐스트, 2011, https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3572670&cid=58794&categoryId=59127

[23] "패션 라이브러리-패션 디자이너: 엘사 스키아파렐리", 네이버캐스트, 2011, https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3572667&cid=58794&categoryId=59126

그림 6 트롱프뢰유 스웨터, 엘사 스키아파렐리, 1927

(출처 : https://collections.vam.ac.uk/item/O15655/cravat-jumper-elsa-schiaparelli/)

제 3 항 대 상

벽은 바닥, 천장과 함께 현대 사회의 공간에 가장 보편적인 요소 중 하나이다. 그 중 벽은 인간에게 안정감과 편안함을 주고 개인에게 프라이버시를 갖게 해 주며, 장식을 하는 등의 개성을 살리는 공간으로 활용되고 있어 매우 중요하게 여겨지고 있다.[24] 또한 벽은 안과 밖을 구분하고, 하나의 공간을 여러 개로 나누는 역할을 하며, 공간을 조성하는 역할을 한다. 이렇게 벽은 일상 공간에서 가장 흔한 요소 중 하나이며, 그렇기 때문에 가장 사람의 시선이 많이 가는 곳이기도 하다. 사람들은

[24] 예지원, 주거공간에서 벽의 특성에 따른 시각적 연출 방법(석사학위논문, 성균대학교, 2016), 1p

이러한 벽을 그냥 내버려두지 않고 여러 방법을 사용하여 꾸미거나 활용한다. 집안의 벽은 벽지를 바르거나 페인트칠을 하여 공간에 색감을 더하고, 그 위에 액자나 거울, 조명 등 다양한 소품을 더하여 다양한 용도로 활용하거나 심미성을 더한다.

이러한 벽의 활용은 현대에 들어 더욱 활발하게 이루어지고 있다. 도심의 주거 혹은 사무 공간은 점점 높은 임대료로 인하여 좁아지고 있으며, 이를 보완하기 위해 다양한 방법을 통해 공간 활용도를 높인다. 벽은 이러한 공간 활용도를 높이기 위해 가장 많이 사용되는 부분인데, 벽선반은 이러한 현대 사회의 공간 활용도를 단적으로 가장 잘 보여주는 제품 중 하나라고 할 수 있다. 벽선반은 벽에 부착되어 있는 선반으로, 사람들은 벽선반을 이용하여 여러 소품을 보관하거나 진열한다. 벽에 선반을 달아 책, 그림, 장식품, 생활 소품 등을 올려두어 보관하거나 옷걸이 등의 역할을 한다. 이러한 벽선반은 그 자체가 벽을 장식하는 역할을 한다. 다양한 소품을 보관하는 역할을 하면서 동시에 진열의 효과를 가져와 사람들은 벽선반을 많이 선호하고 있으며, 이로 인해 다양한 디자인의 벽선반이 출시되고 있다.

벽선반은 이렇듯 공간의 활용도를 높여주는 역할을 함과 동시에 벽이라는 요 소를 장식하는 역할을 하고 있다. 그렇기 때문에 단순한 형태의 선반을 넘어서 사람들의 심미적 욕구를 충족시켜주는 실용적인 벽선반이 필요하다. 이번 연구에서는 이러한 니즈를 파악하여 보관의 기능을 하면서 동시에 심미적인 측면이 강조된 선반을 디자인하고자 한다.

거울은 예로부터 상상과 환상을 표현하는데 많이 사용되었다. 루이스 캐롤(Lewis Carroll)의 거울나라의 앨리스(Through the Looking-Glass)는 주인공 앨리스가 거울을 통해 다른 세상으로 들어가 탐험을 하는 내용을 담고 있다. 또, 장 콕토의 영화 시인의 피(Blood of a Pet)에서

주인공인 시인은 액체로 되어있는 거울 속으로 들어가 그의 잠재의식으로 침투하는 장면을 묘사하고 있다. 이처럼 거울은 무의식의 세계나 현실이 아닌 또 다른 세상으로 통하는 문, 초현실적 이미지를 극대화하는 소재로 사용되어왔다.

이번 연구에서는 거울을 소재로 선반을 디자인하여 초현실적 이미지를 가진 선반을 디자인하고자 한다. 거울은 그것에 비친 상을 그대로 반사하여 보여준다. 이러한 성질 때문에 거울은 복제성을 가지게 되고, 일종의 데칼코마니 효과를 가지고 온다. 거울에 비추어진 형상을 그대로 반사하여 보여주기 때문에, 마치 종이에 물감을 찍어 옮긴 데칼코마니 기법을 사용한 것처럼 보이기 때문이다. 이러한 거울의 반사성, 복제성을 이용하여, 현실에서 쉽게 볼 수 없는 이미지를 연출하여 디자인을 전개할 계획이다.

제 4 항 디자인 과정

컨셉)

르네 마그리트(Rene Magrite)의 대표작 중 하나인 피레네의 성(Le Chateau des Pyrenees)은 허공에 둥둥 떠있는 거대한 바위섬과 성을 묘사하고 있다. 자연 현상을 거스르는 웅장하고 거대한 섬이 보는 이에게 신비하면서도 압도적인 무언가를 느끼게 한다. 이 작품의 제목은 실현될 수 없는 백일몽을 뜻하는 프랑스식 관용어, '허공 위의 성곽'을 비틀어 쓴 것이다.[25] 이처럼 무언가가 둥둥 떠있는 이미지는 실제 현실에서 쉽게 구현하기 어려운 이미지로, 신비한 분위기를 자아내 많은 초현실주의

[25] 네이버 지식백과- 피레네의 성, 네이버 지식백과, https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=974833&cid=46720&categoryId=46855

작가들이 애용했다.

본 작업에서는 선반을 대상으로 하여, 거울을 이용해 이러한 허공의 섬과 같은 느낌을 주는 선반을 디자인하고자 한다. 기능적으로 물건을 올려놓는 선반의 형태가 허공에 떠있는 섬과 같은 이미지를 연출하여 공간을 신비롭고 비일상적으로 보이게 하여 선반이면서 마치 예술 작품 같은 오브제로서의 역할을 해 공간의 심미성을 고취시킬 수 있을 것이라고 생각한다.

그림 7 피레네의 성, 르네 마그리트, 1959

(출처 : https://terms.naver.com/
entry.nhn?docId=974833&cid=46720&categoryId=46855)

스케치)

선반의 역할을 하는 받침 부분을 직각 삼각형의 형태로 디자인하여 거울에 부착시켜, 거울에 의해 받침 부분이 지지됨과 동시에 거울에 비추어져 정사각형의 형태로 거듭나게 된다. 선반의 역할을 충실하게 수행하게 하기 위하여, 받침 부분의 형태를 다양하게 디자인하여 적용해보았다.

작업의 초반에는 선적인 느낌을 강조하여, 선반이 다양한 패턴을 가지고 있는 형태로 발전시켰다. 동시에 받침 부분과 더불어 선반의 프레임을 더하여 받침 부분이 육면체와 같은 형태로 보이도록 형태감을 부여하여 허공에 떠있는 물체를 연상하게 하고자 했다. 그러나 선반 부분의 다양한 패턴이 오히려 강조되어 의도했던 느낌에서 멀어지게 되어 조금 더 기하학적인 형태의 면적인 디자인으로 발전시키게 되었다.

선반의 받침의 형태를 작은 직각 삼각형과 외곽의 프레임으로 구성하여 마치 행성과 행성의 띠와 같은 이미지를 연출함과 동시에 크고 작은 물건을 모두 올릴 수 있도록 구성했다. 여기에 받침 부분과 같은 형태의 지지대를 만들어 거울에 부착할 수 있도록 했으며, 이 지지대 부분이 선반의 받침 부분과 연결되어있어 더욱 섬과 같은 부피감을 가지도록 디자인되었다.

거울 안에 부착된 선반은 거울에 비추어져 외곽 프레임을 가진 직각삼각형의 형태에서 외곽 프레임을 가진 정사각형의 형태로 거듭나게 되고, 보는 각도에 따라 다양한 이미지로 보이게 되어 정말 허공에 떠있는 섬과 같은 이미지를 연출하게 된다.

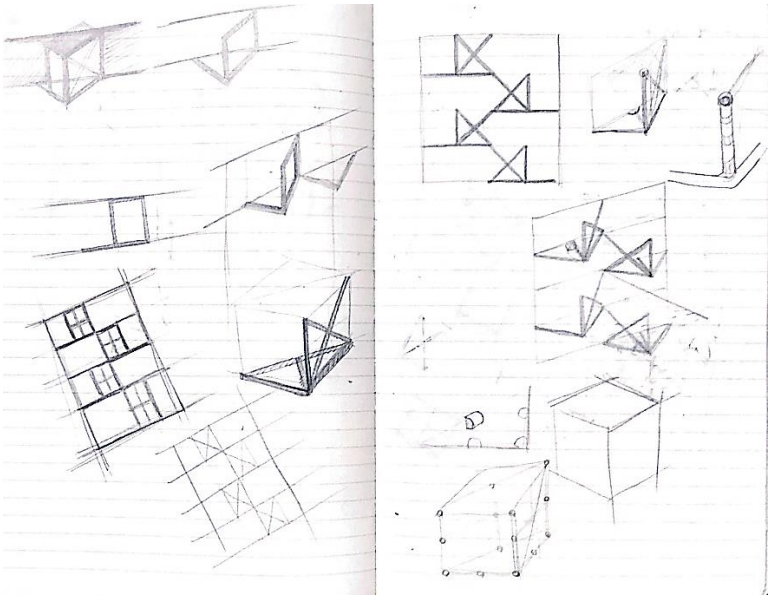


그림 8 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 스케치 1

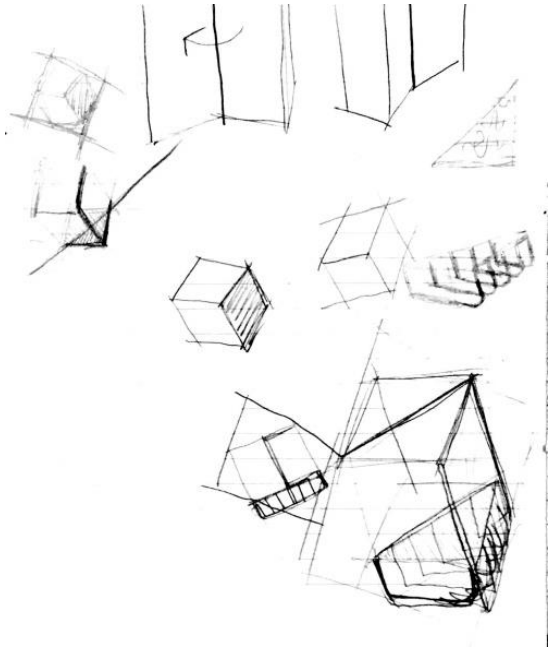


그림 9 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 스케치 2

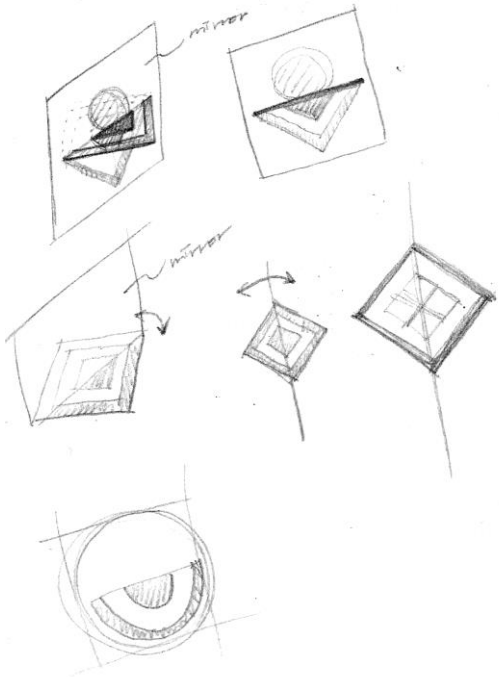


그림 10 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 스케치 3

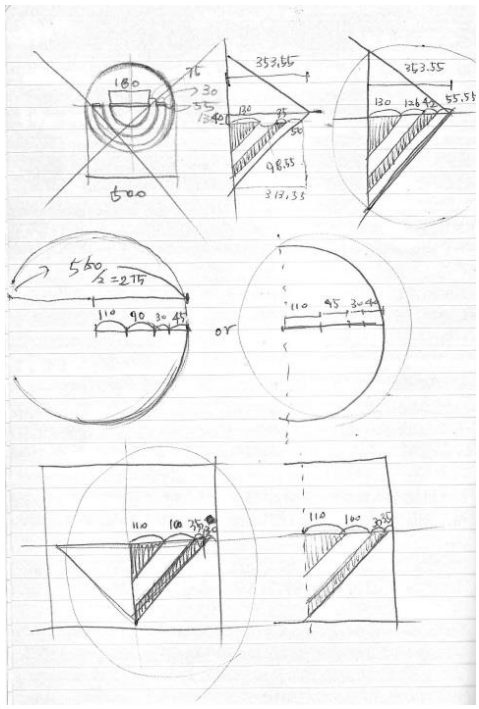


그림 11 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 스케치 4

벽걸이형 거울 선반 디자인에 이어, 전신 거울 선반의 형태의 디자인 또한 시리즈로 디자인했다. 첫 번째 작품보다 거울의 면적은 넓어지지만 선반의 크기 자체는 줄어들게 되어, 전체 거울의 하단부에 두 개의 선반을 부착하는 형태로 디자인하게 되었다. 첫 번째 거울 선반에 비해 더 넓은 면적의 거울에 각 두 개의 사각형, 원형 선반이 부착되어, 선반의 둥둥 떠있는 모습이 더 강렬한 이미지로 다가올 수 있게 되었다.

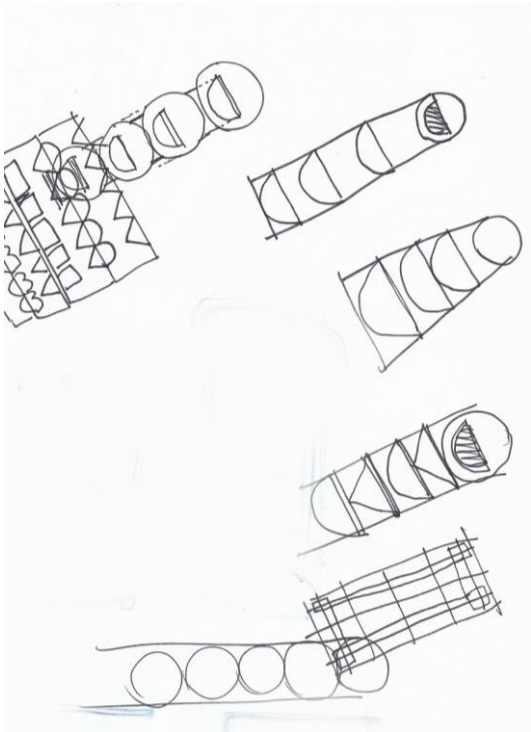


그림 12 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 스케치 5

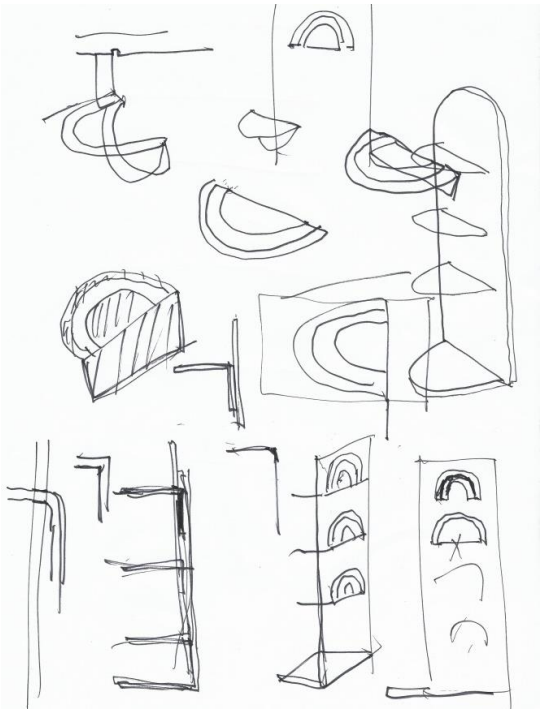


그림 13 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 스케치 6

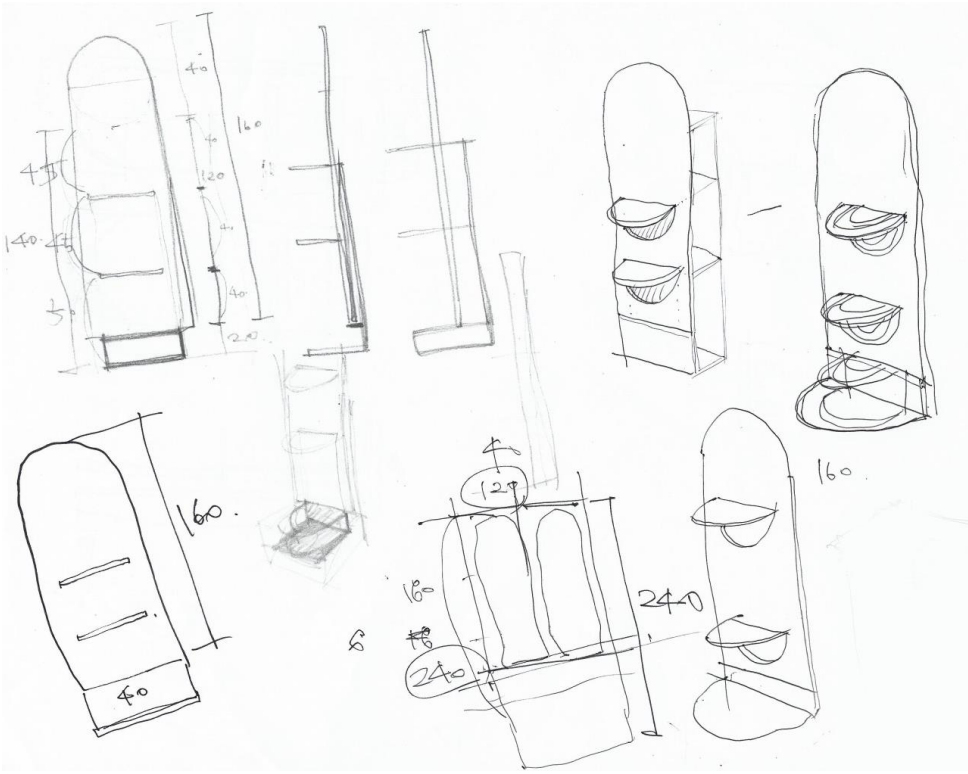


그림 14 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 스케치 7

렌더링)

실제 작품을 제작하기에 앞서, 3d 모델링과 렌더링을 통해 스케치의 형태를 구현하고, 더 다양한 디자인을 발전시키는데 응용하였다.

그림 15 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 렌더링 1

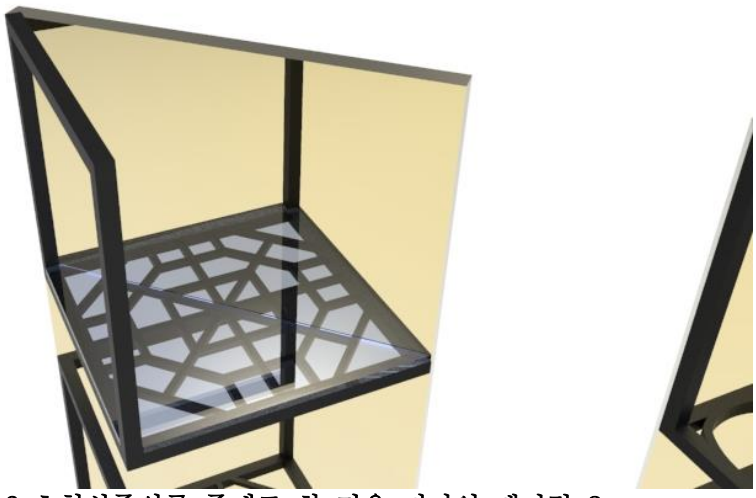


그림 16 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 렌더링 2

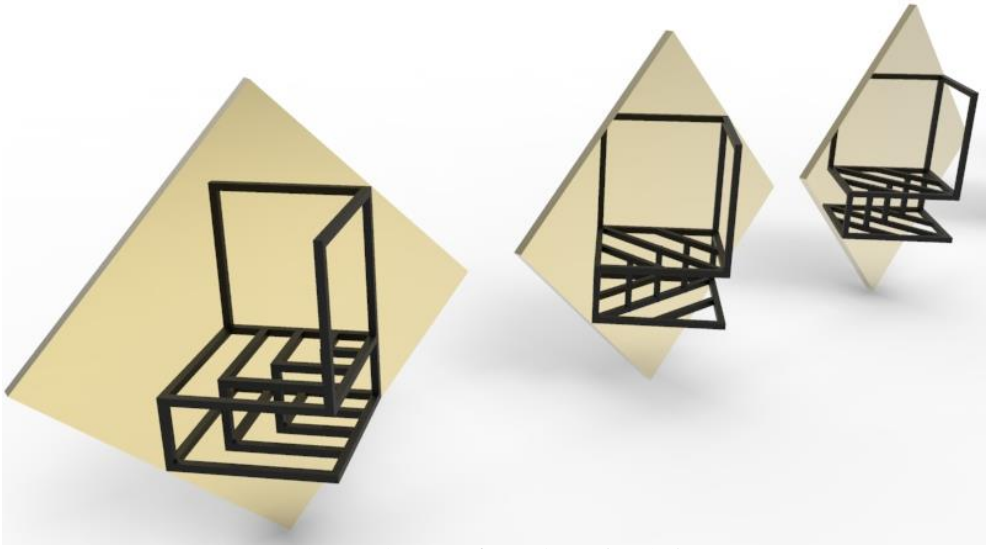


그림 17 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 렌더링 3

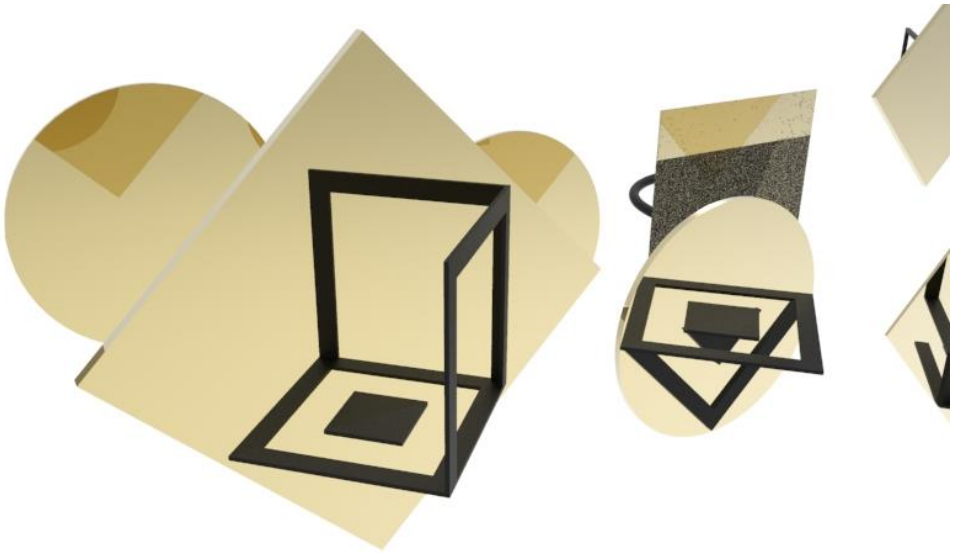


그림 18 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 렌더링 4

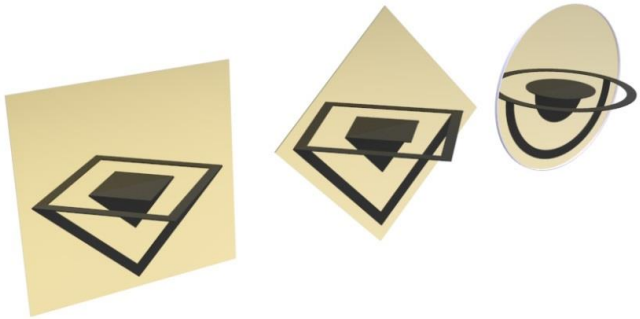


그림 19 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 렌더링 5

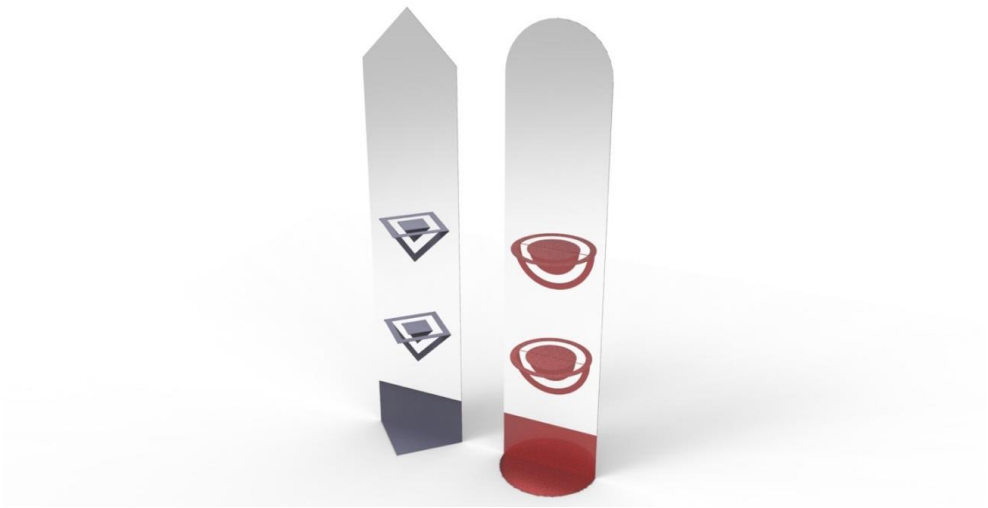


그림 20 초현실주의를 주제로 한 거울 디자인 렌더링 6

제작)

철제로 선반의 받침 부분을 제작하고 거울은 스테인리스 스틸 소재의 수퍼미러를 이용하여 제작했다. 일반 거울을 사용했을 때, 거울의 틈이 생겨 선반이 완전하게 정사각형으로 보이지 않을 수 있기 때문에, 이러한 현상이 나타나지 않으면서 거울의 역할을 수행할 수 있는 수퍼미러를 소재로 선정하였다. 선반의 받침 부분은 레이저 커팅을 통해 원하는 형태로 잘라내고, 이를 직각으로 맞추어 용접하여 연결했다.

렌더링에서는 거울을 골드컬러에 선반을 블랙으로 디자인하여, 거울의 반사성과 복제성을 이용하지만 동시에 상의 이질성을 느낄 수 있도록 하였다. 하지만 실제 제작에서는 보편적인 은색의 거울을 사용하고, 철제 선반의 안쪽과 바깥을 각기 다른 색으로 발색 처리하여 선반의 존재감을 더 부각시키는 방향으로 제작하였다.

2016년 4월, 밀라노에서 개최되는 가구 박람회 Salone Del Mobile의 신진 디자이너 전시관인 Salone Satellite에서 서울대학교 디자인학부(SNU Design)부스에서 Fluito S.D.C를 발표했다. 전시는 4월 12 일에서 17 일까지 총 6일 동안 진행되었다. 밀라노 전시에서는 거울과 선반 받침 부분을 에폭시로 접착하여 고정시켜, 선반 받침의 윗부분이 무게로 인해 거울에서 떨어져나가는 현상이 발생했다. 밀라노 전시 후, 2016년 9월 3일에서 10일까지 파리 디자인 위크(Paris Design Week) 기간 동안 갤러리 조셉(Galerie Joseph)에서 후속전시를 진행하게 되었으며, 이 때에는 구조적인 부분을 개선하여 출품하였다.

2016년 9월 2일에서 6일까지는 파리에서 개최되는 메종앤오브제(Maison & Objet)전시에서 전신 거울 선반 디자인을 제작하여, 서울대학교 디자인학부(SNU Design) 부스에서 전시했다. 이전의 벽걸이

선반형 디자인에 비해 거울의 높이가 길어져, 스탠드 형으로 세웠을 때 몸체가 온전하게 서지 않는 현상이 발생했다. 전시 기간에는 벽에 붙여서 전시하여 기능에 이상은 없었지만, 차후 이러한 현상을 개선할 예정이다.

제 5 항 결과물

최종 작품은 총 2가지 제품 군으로 제작되었다. 작품 제목은 플뤼토(Fluito)이며, 이는 국문으로 '둥둥 뜨다', 영문으로 'float'의 라틴어에서 따온 것이다. 더불어 행성 중 하나인 명왕성(플루토, Pluto)와 독음이 비슷하여, 공중에 둥둥 떠있는 섬을 컨셉으로 한 디자인에 이중적인 의미를 부여하고자 지은 작품 제목이다.

첫 번째 작품군인 Fluito는 벽 거울 선반 시리즈로 사각형, 다이아몬드, 원형의 거울에 선반이 달린 형태의 초현실적인 무드의 작품이다.

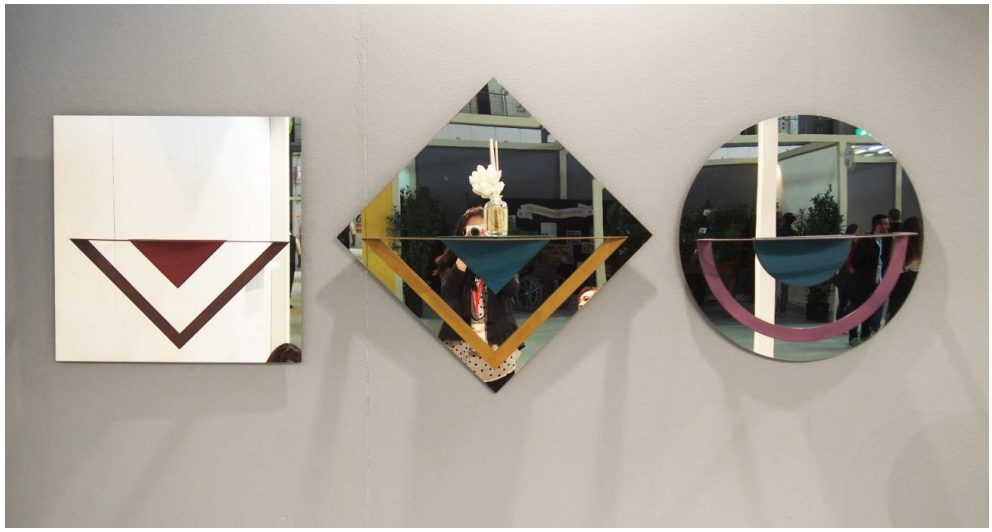


그림 21 FLUITO, 밀라노 살로네 사텔리테 2016 전시 사진 1

그림 22 FLUITO, 밀라노 살로네 사텔리데 2016 전시 사진 2

그림 23 FLUITO, 파리 디자인위크 2016, 전시 사진 1

그림 24 FLUITO, 파리 디자인위크 2016, 전시 사진 2

두 번째 작품군인 Fluito STD는 전신 거울 선반으로, 첫 번째 작품군의 후속작으로 디자인했다. 삼각/사각, 원형을 모티브로한 두 가지 디자인으로 구성되어 있다.

그림 25 FLUITO, 파리 메종 앤 오브제 2016, 전시 사진 1

그림 26 FLUITO, 파리 메종 앤 오브제 2016그림 27, 전시 사진 2

그림 28 FLUITO, 파리 메종 앤 오브제 2016, 전시 사진 3

제 6 항 소결

첫 번째 작품 연구에서는 장식의 꾸밈 기능에 중점을 두고 디자인을 전개했다. 거울과 선반을 이용하여 초현실적 시각효과를 주는 오브제를 디자인하여, 작품이 존재하는 공간에 심미성을 더해준다는 점에서 연구의 성과가 있다고 할 수 있다. 다만, 장식 요소를 적극 활용하지는 못했다는 점에서 아쉬움이 남는다.

제 4 절 작품 연구 2

제 1 항 상징의 역할을 중점으로 한 장식 디자인

장식의 또 다른 주요 기능인 상징은 다양한 정보를 전달하는 역할을 한다. 장식이 내재하고 있는 의미를 통해 장식이 더해진 대상이 그 의미를 담고 있도록 하며, 그 대상을 사용하는 이가 그러하기를 기원하거나 스스로가 그러하다는 것을 표현하는 수단이 된다. 이러한 장식의 상징적 기능은 장식이 꾸밈의 역할을 넘어서 커뮤니케이션의 매개로 작용할 수 있게 한다.

두 번째 작품 연구에서는 이러한 상징의 역할에 중점을 두어 장식을 재해석한 현대적 디자인을 전개하고자 한다. 각기 다른 시대와 지역의 장식이 가지고 있는 상징성을 조합하고 재해석하여, 그 의미를 충실하게 전달할 수 있는 디자인을 통해 상징성이 강화된 장식 디자인을 연구했다.

제 2 항 풍요를 상징하는 장식

선사시대부터 시작된 장식의 가장 중요한 기능 중 하나인 상징성은 기원의 마음에 그 뿌리를 두고 있다. 고대 벽화에서 흔히 발견되는 장식들은 동물과 사냥과 관련된 이미지가 주를 이룬다. 이 벽화에 그려진 다양한 동물과 사냥 그림은 단순히 동굴 벽을 꾸미기 위한 것이 아니라, 실제로 사냥에 더 많이 성공하여 많은 식량을 얻어 풍족하기를 기원하는 염원에 의한 것이라는 해석이 주를 이룬다.

이렇듯 자원에 대한 풍요를 기원하는 장식은 인류의 가장 오래된

상징적, 기원적 장식 중 하나이다. 오늘날 풍요의 의미는 시대의 흐름에 따라 많이 달라졌지만, 여전히 물질적, 비물질적 대상의 다수 소유를 근간으로 하며 여전히 가장 인류가 염원하는 대상이기도 하다. 두 번째 작품 연구에서는 이러한 풍요를 상징하는 보편적 장식 두 가지를 혼용하여 패턴을 디자인하고 이를 활용한 디자인을 전개했다.

뱀은 지역적 요건에 무관하게 풍요의 상징으로 여겨져 고대에서부터 다양한 장식 요소로 사용되었다. 고대 그리스의 신화에서 곡식과 수확, 농업을 상징하는 신인 데메테르는 농경사회에 당연하게도 풍요를 상징했다. 그리스 신화의 신들은 신을 상징하는 다양한 요소를 가지고 있는데, 풍요의 신인 데메테르를 상징하는 동물이 바로 뱀이었다.

그림 29 데메테르[26]와 페르세포네가 그려진 화병, 루브르 소장, BC 470

(출처:https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Triptolemos_Louvre_G187.jpg)

[26] 그리스 신화에서 뱀은 풍요의 신 데메테르를 상징하여, 데메테르와 함께 수레에 올라타 있는 모습으로 등장했다. (그림 24의 표시 참조)

루브르에 소장된 화병에서 관찰할 수 있듯 날개가 달린 수레에 타고 있는 데메테르 옆에 함께 수레위에 올라있는 뱀을 관찰할 수 있는데, 이는 뱀이 데메테르를 상징하며 동시에 풍요의 상징로서 사용되었음을 알 수 있다. 뱀은 동양에서도 땅 속과 밖을 자유로이 드나드는 그 특징으로 대지를 상징했고, 한번에 여러개의 알을 낳는 습성으로 다산과 풍요를 상징했다.

모란은 동양에서 흔히 풍요와 부귀를 상징하는 장식이었다. 크고 아름다운 꽃의 생김새와 함께 여러 겹의 꽃잎이 하나의 꽃을 이루기 때문에 화려함을 뽐낸다. 이러한 연유로 중국에서는 부귀화라고도 불리며, 우리나라에서도 예로부터 다양한 일상용품에 부귀와 풍요를 상징하는 장식으로 사용되었다. 특히 혼례에 사용되는 활옷과 병풍에는 모란 장식이 많이 사용되었는데, 이는 결혼 생활이 풍요롭기를 바라는 염원이 담겨있는 것이다.

그림 30 복온공주 활옷, 국립고궁박물관 소장, 조선 후기

(출처: http://www.hani.co.kr/arti/PRINT/593540.html)

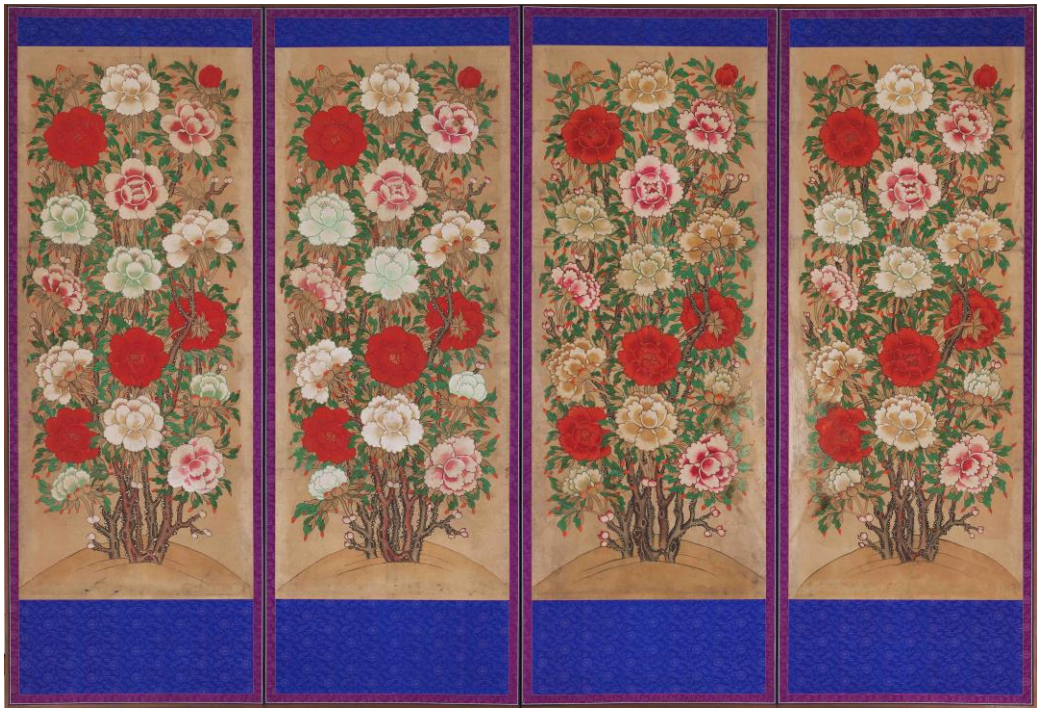


그림 31 모란도병풍, 국립고궁박물관 소장, 19~20세기 초

(출처 : https://www.gogung.go.kr/searchView.do?cultureSeq=434LJE)

제 3 항 디자인 과정

컨셉)

인류 보편적으로 풍요를 상징했던 뱀 장식과 동양에서 부귀와 풍요를 상징했던 모란 장식을 혼합하여 풍요라는 상징을 강화하고, 두 개의 서로 다른 장식이 조화롭게 어우러지며 오늘날 지역성을 떠나 풍요를 상징할 수 있는 장식을 디자인하고자 했다. 두 가지 서로 다른 양식의 장식을 조화롭게 하기 위해서는, 우선 통일된 양식으로 두 장식을 시각적으로 변환하고 이를 패턴화하여 디자인에 적용해야 한다. 두 장식의 양식적

재해석은 오늘날 다양한 대상에 장식 패턴으로 사용할 수 있는 현대적 시각 언어를 사용하고자 했다.

스케치)

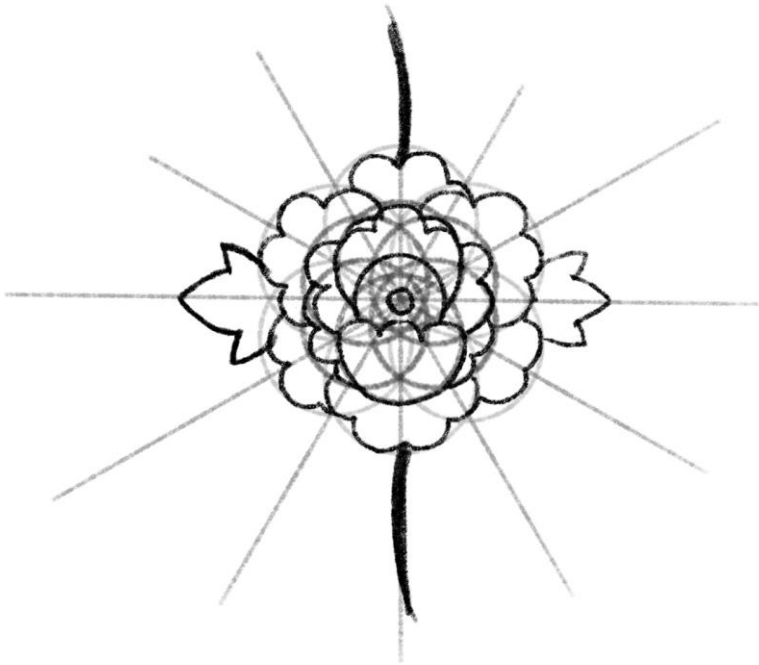


그림 32 풍요를 상징하는 패턴 디자인 스케치 1

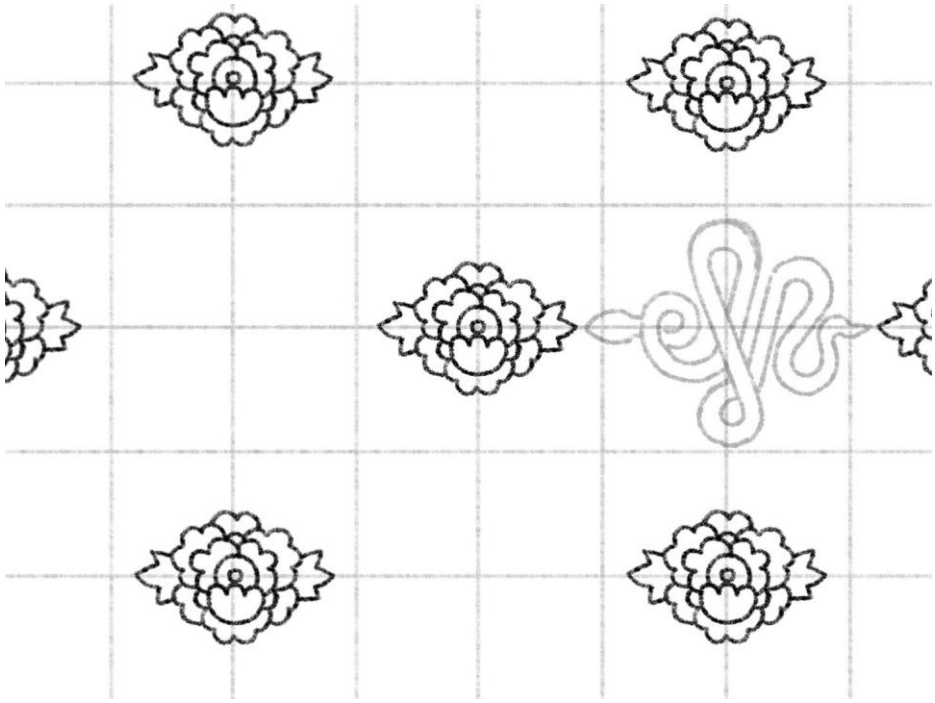


그림 33 풍요를 상징하는 패턴 디자인 스케치 2

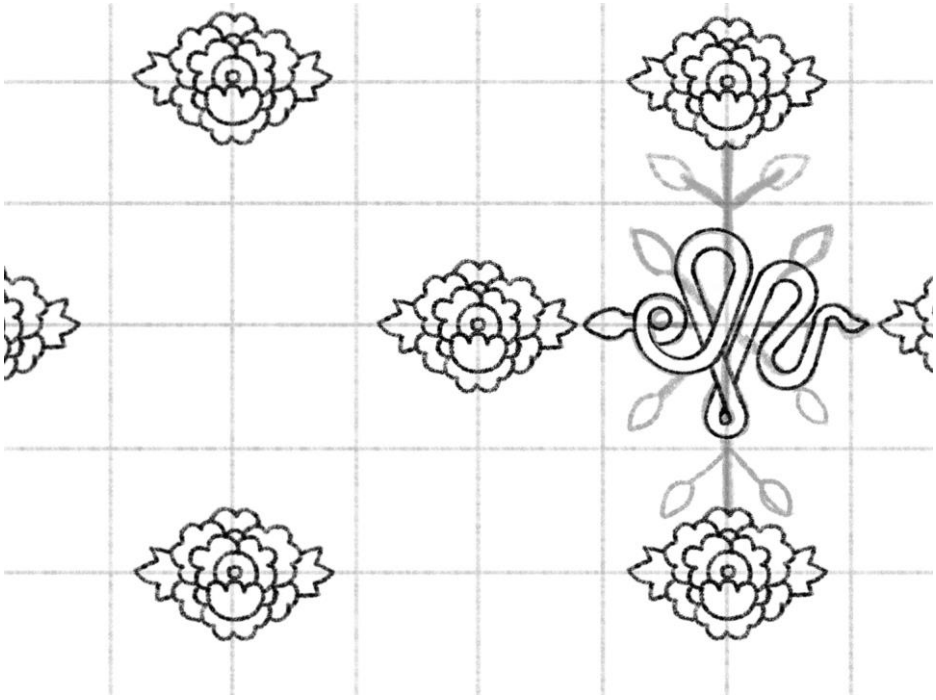


그림 34 풍요를 상징하는 패턴 디자인 스케치 3

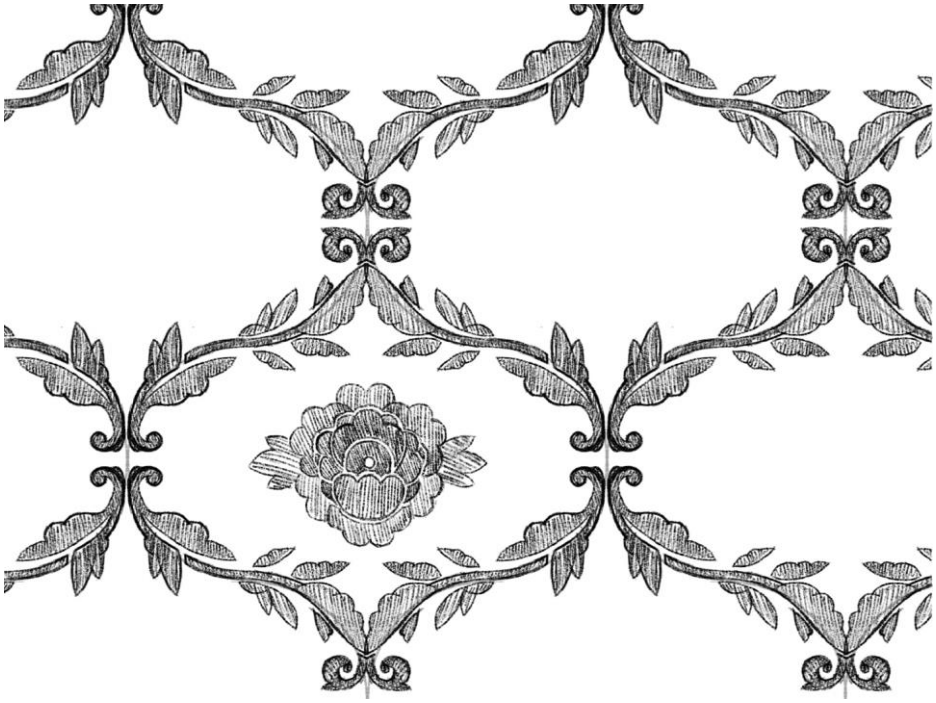


그림 35 풍요를 상징하는 패턴 디자인 스케치 4

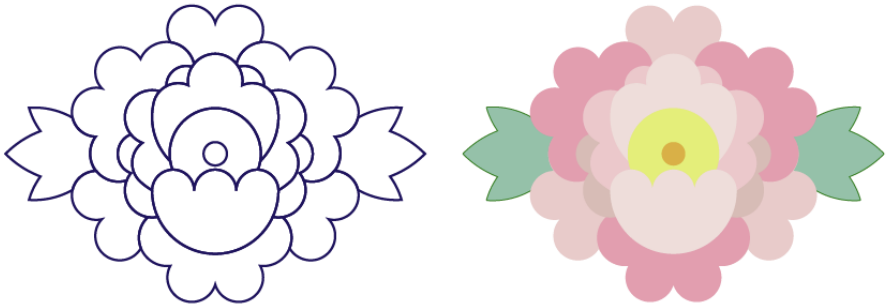


그림 36 풍요를 상징하는 패턴 디자인 2d화 1

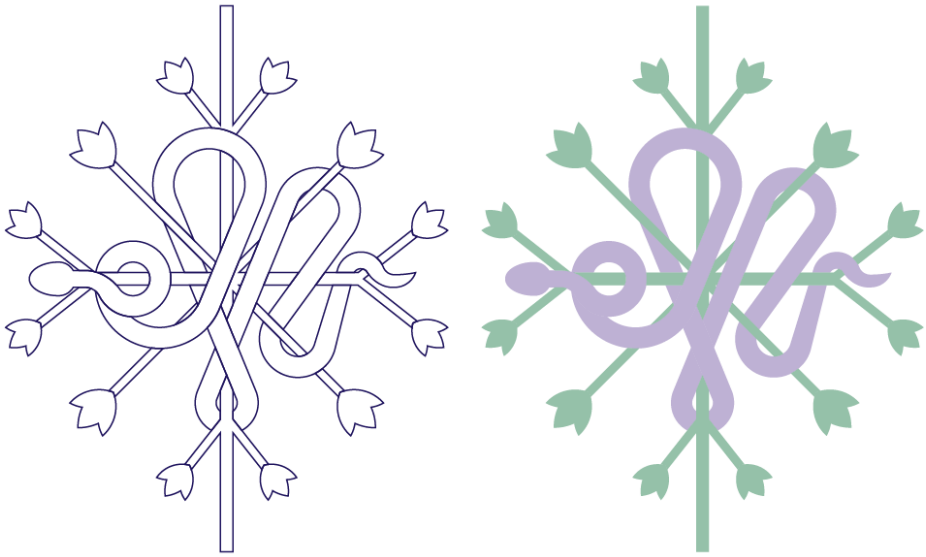


그림 37 풍요를 상징하는 패턴 디자인 2d화 2

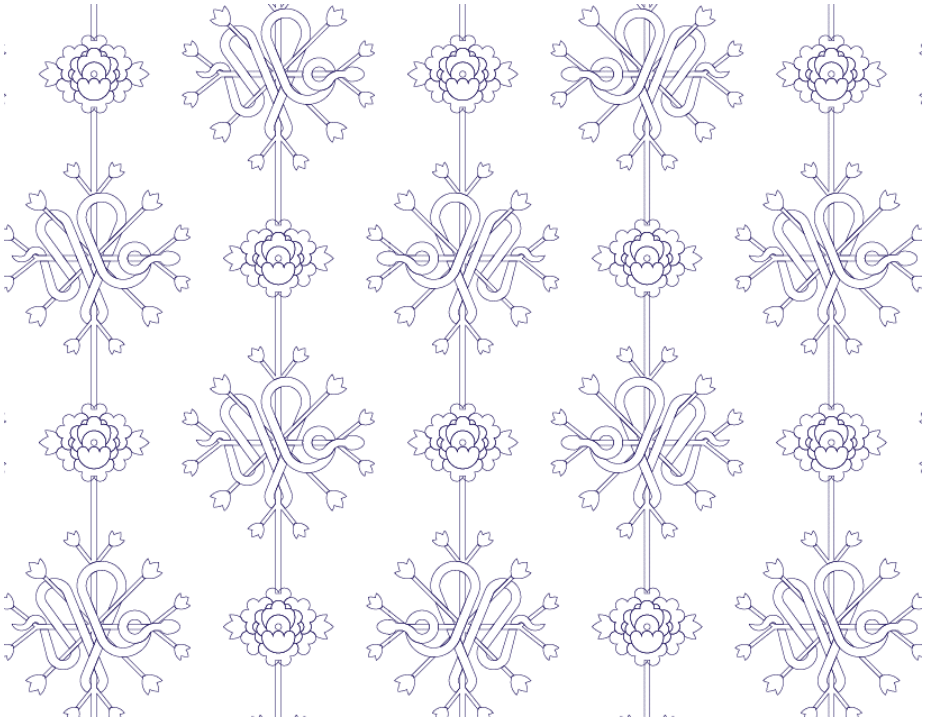


그림 38 풍요를 상징하는 패턴 디자인 2d화 3

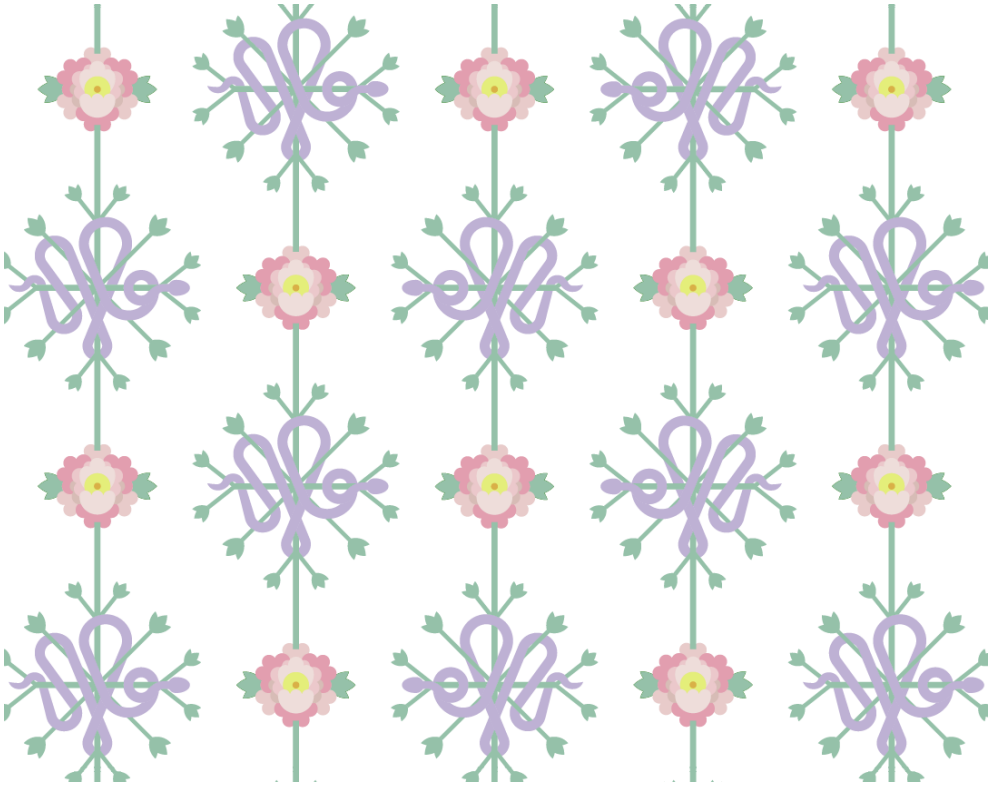


그림 39 풍요를 상징하는 패턴 디자인 2d화 4

렌더링)

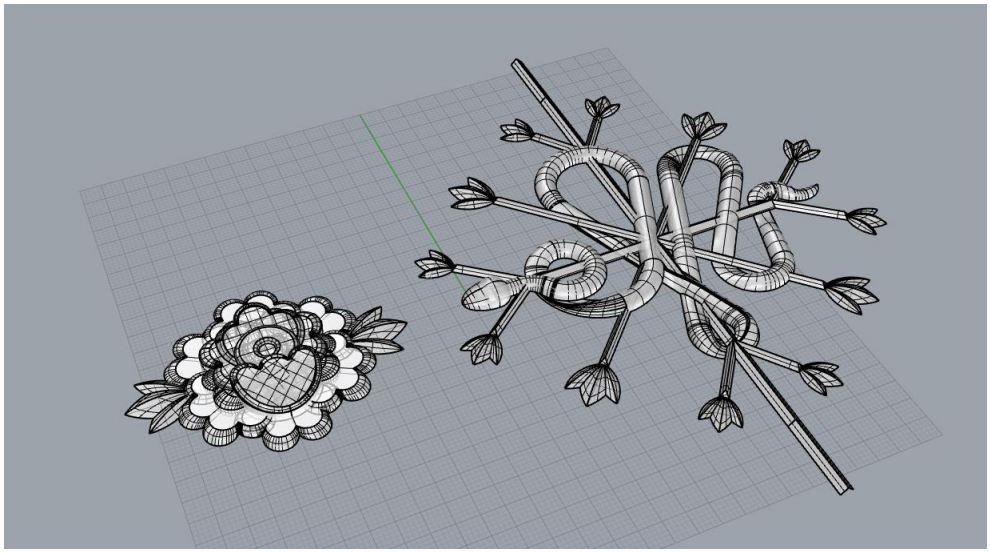


그림 40 풍요를 상징하는 패턴 디자인 3d화 1

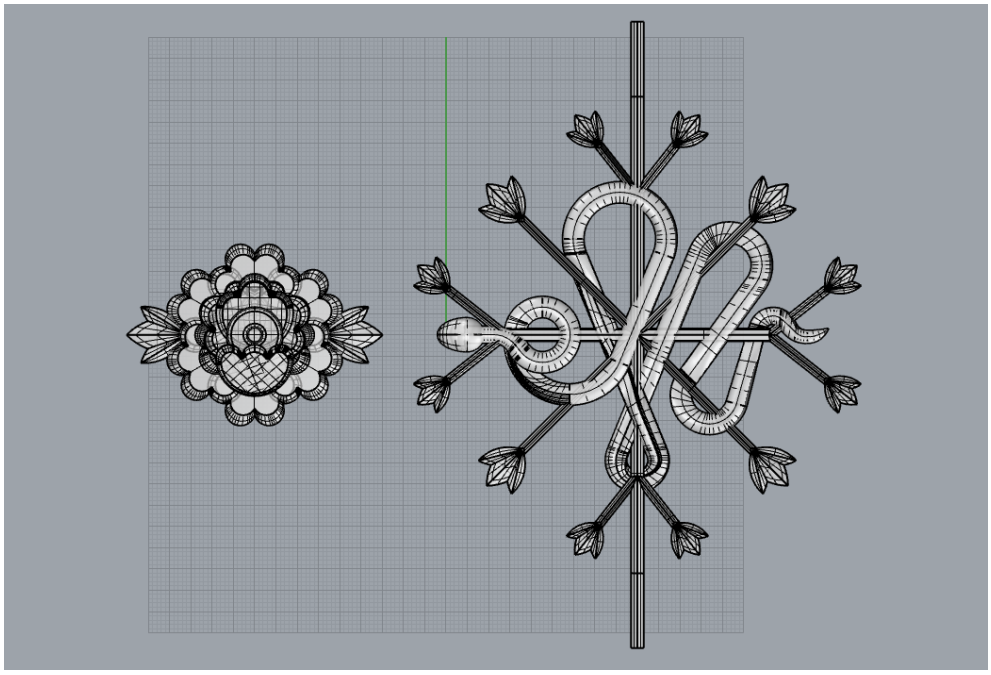


그림 41 풍요를 상징하는 패턴 디자인 3d화 2

제 4 항 결과물

모란과 뱀의 사실적 묘사보다는 추상적 이미지를 강조한 형태의 2D 패턴, 3D패턴을 구현했다. 모란과 뱀의 기본 요소를 2D로 각각 디자인한 후 반복 패턴화했고, 이를 바탕으로 입체화하여 부조의 형태로 변환했다. 3D의 패턴화 된 모란과 뱀 장식 패턴을 응용하여 일상에서 사용할 수 있는 소형 러그를 디자인했다. 바탕이되는 바닥면과 패턴의 부조부분을 각기 다른 소재로 선정하여 패턴의 쿠션감이 느껴질 수 있는 입체적인 형태의 러그이다.

그림 42 코르누코피아[27] 패턴 프린팅 원단, 3d 렌더링

[27] 그리스 신화 속 등장하는 풍요의 뿔, 뿔안에 다양한 곡식, 과일 등이 들어 있으며 풍요의 여신 데메테르가 주로 들고 나타난다. 풍요 그 자체를 상징하는 장식으로, 풍요를 상징하는 장식을 모티브로 한 본 디자인의 제목으로 하였다.

그림 43 코르누코피아 러그, 3d 렌더링 1

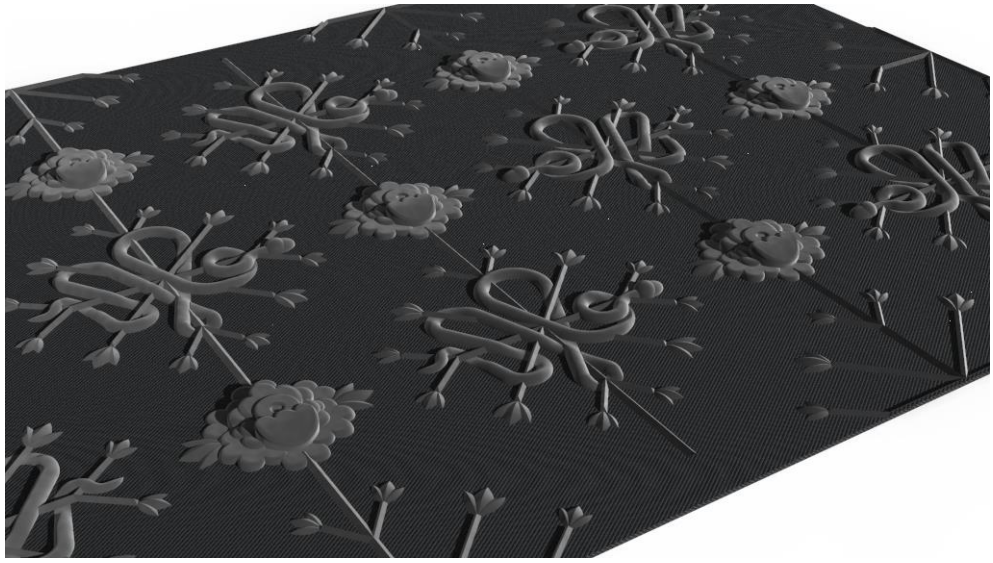


그림 44 코르누코피아 러그, 3d 렌더링 2

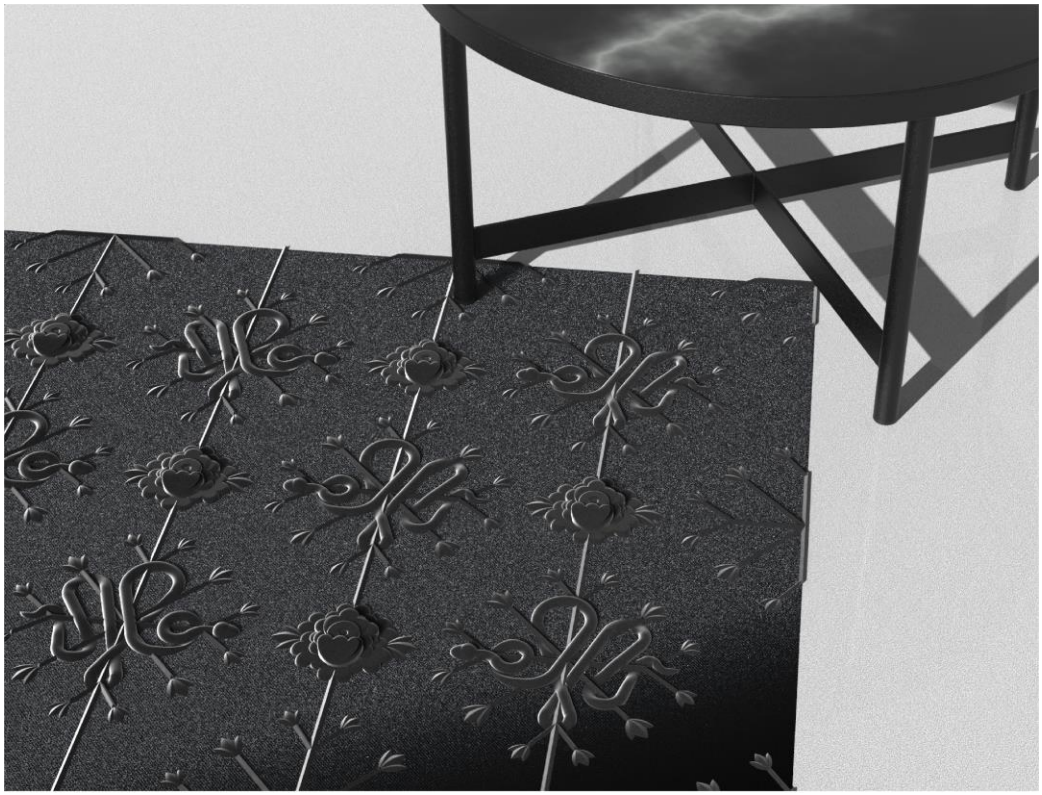


그림 45 코르누코피아 러그, 3d 렌더링 3

제 5 항 소결

두 번째 작품 연구에서는 풍요를 상징하는 장식 두 가지를 현대적 시각언어로 재해석하여 2d의 패턴을 디자인했다. 하지만 풍요라는 보편적 정서를 가진 장식을 활용하여 장식의 '상징성'은 강화했으나 2d 패턴 디자인에 그치는 한계를 보여 온전한 3차원의 제품 디자인으로 이어지지 못하는 한계를 보였다. 더불어 각기 장식이 가지는 의미의 전달성이 시각적으로 잘 드러나지 않았다는 아쉬움이 남는다.

제 5 절 작품 연구 3

제 1 항 상징의 꾸밈과 상징을 중점으로 한 장식 디자인

앞선 첫 번째, 두 번째 작품 연구에서는 장식의 주요 기능인 꾸밈과 상징을 각각 작품 연구의 주안점으로 하여 진행했다. 이어 세 번째 작품 연구에서는 이 두 기능에 모두 중점을 두어 작품 연구를 이어가고자 했다. 우선 장식의 꾸밈의 역할을 충실하게 수행하기 위해 연구의 주요 모티프가 되는 장식 요소를 해석할 때 심미적 요건을 고려함과 동시에 장식이 가지는 상징성이 전달될 수 있는 조형적 형태를 추구하고자 했다. 본 차수의 연구에서는 주요 모티프가 되는 장식을 여러 시도를 통해 다양한 시각적 변주를 이루고자 했고, 이를 기반으로 일상의 다양한 곳에 이 형태의 스터디가 실제 제품, 인테리어, 건축물 등에 사용될 수 있도록 예시를 제안하고자 했다.

제 2 항 무한, 영원을 상징하는 장식 디자인

인간의 '영원'에 대한 추구와 기원은 아주 오래전부터 이어졌다. 인간과 모든 생명체는 유한한 시간을 바탕으로 순환하며, 이는 '영원'에 대한 추구로 이어졌다. 고대 이집트에서는 현세보다 내세의 삶을 더 중요시하여 죽음 이후 영원히 이어지는 내세의 영원한 삶을 준비하기 위해 살아갔다. 인간의 유한성을 초월하여 영원히 살아가는 신들의 모습을 그린 신화 또한 초월적 존재는 영원성을 가져야 한다는 믿음 때문이었을 것이다. 기독교와 불교에서는 현재의 삶을 유한한 일시적 삶으로 규정하고, 영원한 기쁨을

누리는 천국 또는 윤회의 굴레를 벗어난 극락의 세계를 이데아로 제시한다. 세 번째 작품 연구에서는 인류 역사에서 이러한 '영원'이라는 상징을 표현할 때 빈번히 사용된 메안더(Meander) 패턴을 기본 조형 요소로 디자인을 전개했다.

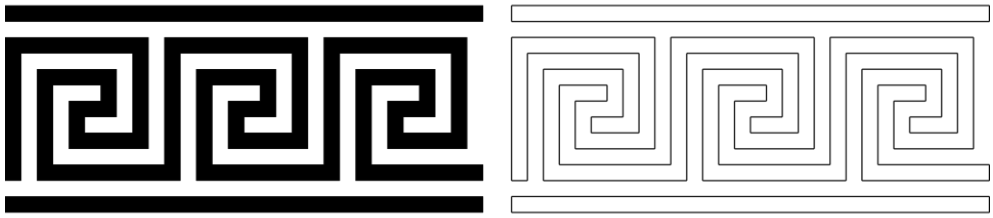


그림 46 메안더/그리스 키 장식

(출처 : https://www.hiclipart.com/free-transparent-background-png-clipart-yygub)

흔히 메안더 패턴 혹은 그리스 키 패턴이라 불리는 이 장식은 이름에서 알 수 있듯 고대 그리스 유물에서 흔히 발견되는 장식으로, 좁은 범위에서는 띠의 형태로 넓은 범위에서는 면을 가득 채우는 패턴의 형태로 나타난다. 하지만 이 메안더 패턴은 그리스를 거슬러 고대 이집트와 중국에서도 발견되며, 중국 한나라에서 교역을 통해 그리스에 전해졌다는 설 또한 존재한다. 메안더라는 이름은 터키 멘데레스 강에서 유래한 것으로 알려져 있고, 강의 구불거리는 형태에서 기원한 것으로 추측된다.

구부러진 직선의 끝없는 연결로 형성되는 이 장식은 보편적으로

‘영원’, ‘무한대’, ‘영생’을 상징한다. 선의 끝없는 연결과 나아감의 형태가 그 상징적 의미와 연관되어 있음을 알 수 있다. 현재 아테네 국립 고고학 박물관에 소장되어있는 ‘디필론 암포라’가 이 메안더 장식을 살필 수 있는 사례로 손꼽힌다.

그림 47 디필론 암포라, 아테네 국립 고고학 박물관 소장, BC 760-750

(출처 :https://commons.wikimedia.org/wiki/File:Dypilon_vase_1.jpg)

제 3 항 장식의 생성 규칙을 기반으로 한 디자인 연구

세 번째 연구의 주요 모티프가 되는 메안더 장식은 일정한 규칙을 가지고 반복, 생성된다. 메안더 장식의 재해석을 위해 이 장식의 규칙을

먼저 파악하고 이를 변주하여 다양한 형태 스터디를 통해 작품을 전개하고자 했다. 이는 메안더 장식이 가진 형태적 특성을 해치지 않는 방향으로의 조형적 연구를 진행하면서, 동시에 형태가 가진 상징적 의미를 이어가는 방향이라 판단되었기 때문이다.

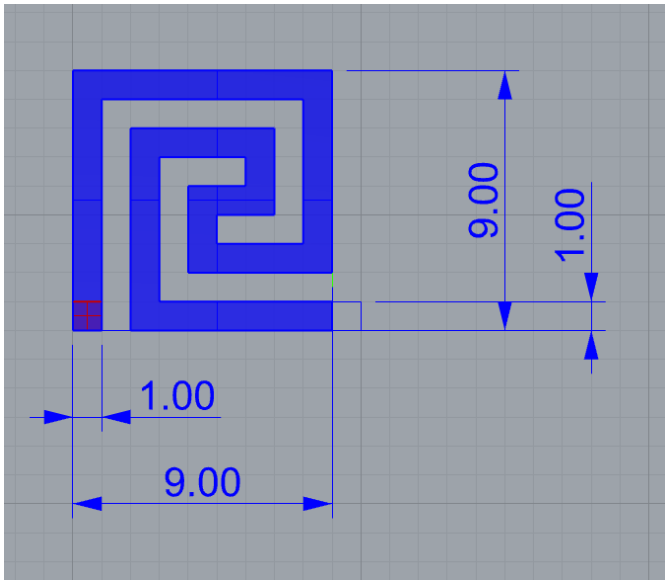
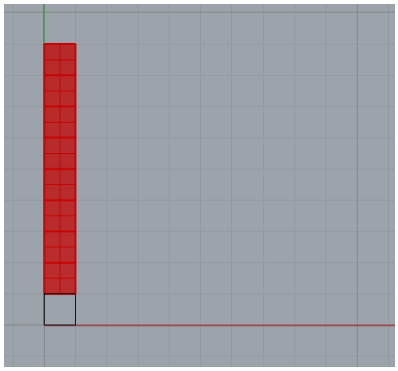


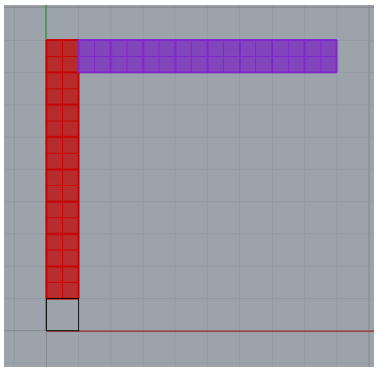
그림 48 메안더 장식 기본 단위

먼저 메안더 패턴의 규칙을 규명하기 위해 패턴을 3d프로그램 Rhinoceros에서 도안화했다. 그 후 장식의 기본 단위 규명하여 사이즈 조정을 통해 메안더 패턴의 기본 단위가 2D 단면도 상 X, Y축의 화면 안에서 1x1 정사각형을 기본 단위로하여 규칙에 따라 이동하는 궤도로 이루어지며, 그 기본 단위는 9x9의 크기를 가진다고 밝혔다. 메안더 패턴 기본 단위의 생성 규칙은 다음과 같다.



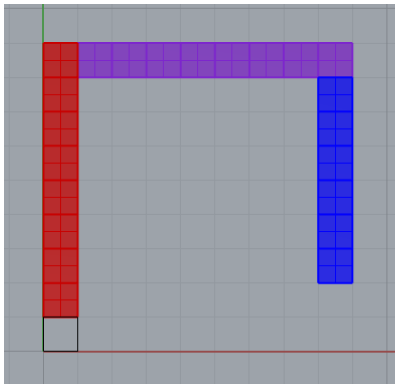
1)y축으로 사각형 +8개 이동

▼



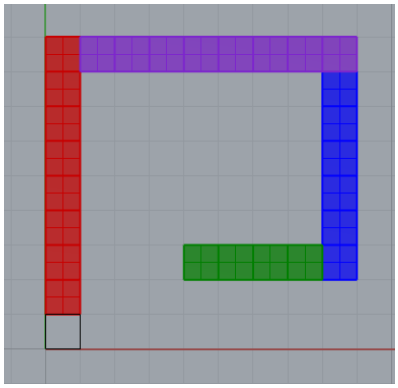
))x축으로 사각형 +8개 이동

▼



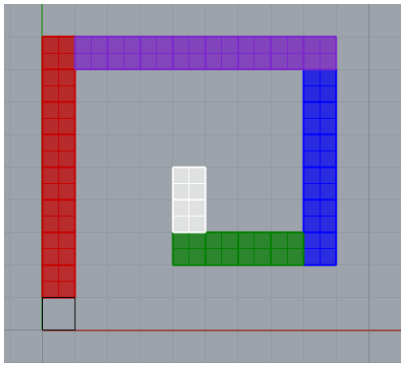
3)y축으로 사각형 -6개 이동

▼



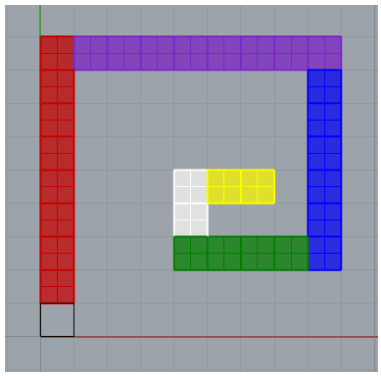
4)x축으로 사각형 –4개 이동

▼



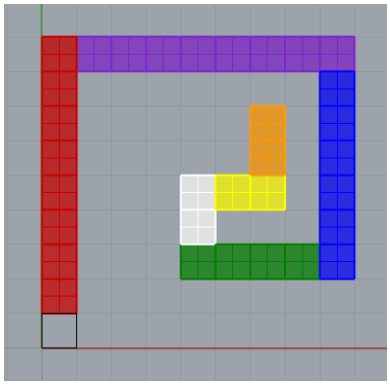
5)y축으로 사각형 +2개 이동

▼



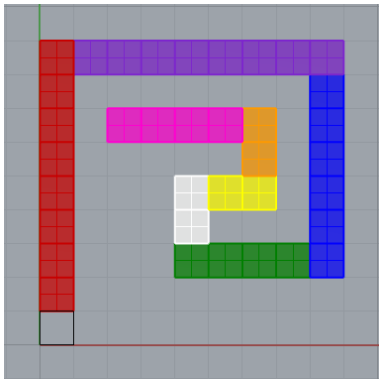
6)x축으로 사각형 +2개 이동

▼



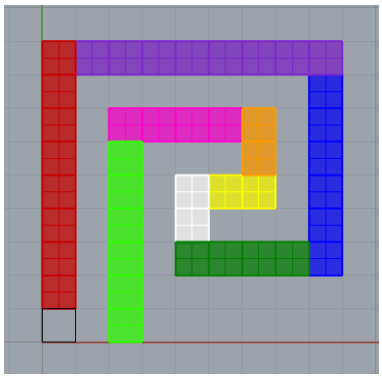
7)y축으로 사각형 +2개 이동

▼



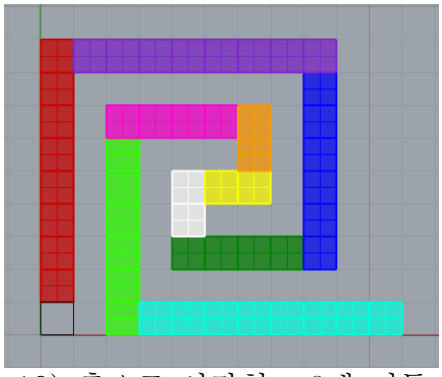
8)x축으로 사각형 -4개 이동

▼



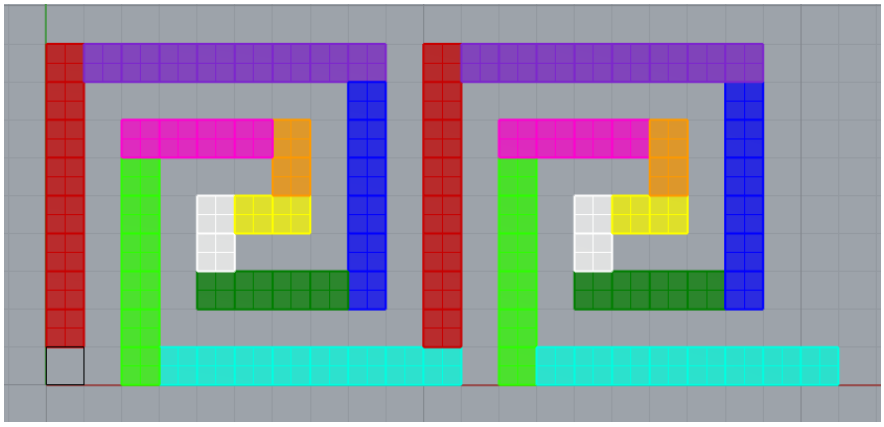
9)y축으로 사각형 -6개 이동

▼



10)x축으로 사각형 +8개 이동

▼



메안더 장식 패턴 생성 규칙(1~10) 2번 반복 시

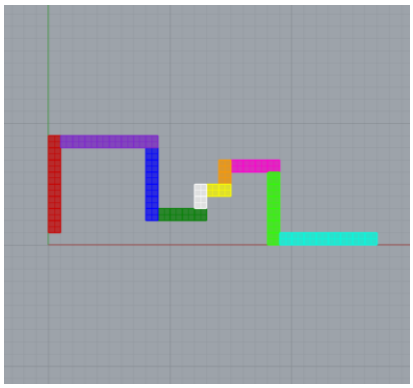
표 10 메안더 장식 패턴 생성 규칙

제 4 항 장식의 기본 생성 규칙을 변주한 형태 스터디

위와 같이 메안더 장식 패턴은 2D의 평면을 기준으로 X, Y 축으로 일정한 규칙을 반복하며 생성된다. 이 메안더 패턴의 변형을 통한 형태 스터디를 위해 기본 규칙을 다양하게 변용하여 그 형태를 다양화하고자 한다.

형태 스터디 1)

형태 스터디 1에서는 2D의 X, Y축을 기본으로 X축의 이동 중 −이동을 +로 전환하여 이동했다. 규칙 중 기본 규칙을 따라간 것은 검정색 글씨로 표기하고, 변화된 규칙을 빨간색으로 표기하였다.



변형 규칙 1에 의한 생성 패턴

1)y축으로 사각형 +8개 이동

2)x축으로 사각형 +8개 이동

3)y축으로 사각형 −6개 이동

4)x축으로 사각형 +4개 이동

(원래 규칙 : x축으로 사각형 -4개 이동)

5)y축으로 사각형 +2개 이동

6)x축으로 사각형 +2개 이동

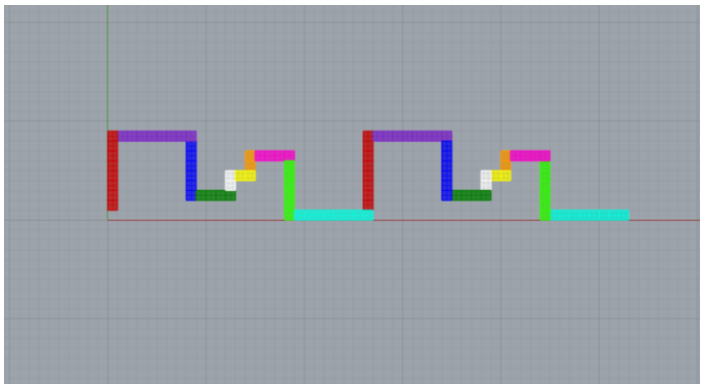
7)y축으로 사각형 +2개 이동

8)x축으로 사각형 +4개 이동

(x축으로 사각형 -4개 이동)

9)y축으로 사각형 −6개 이동

10)x축으로 사각형 +8개 이동

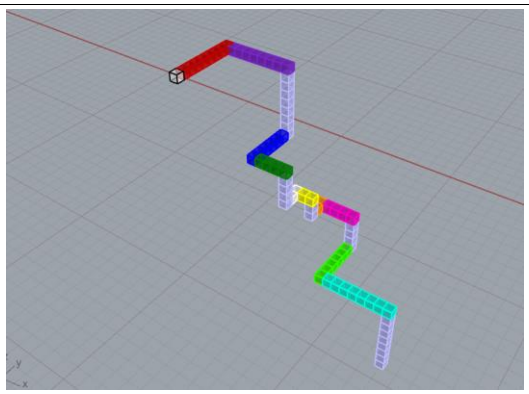


변형 규칙 1을 2번 반복하여 생성된 패턴

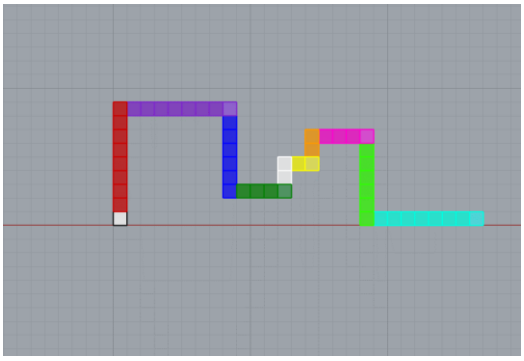
표 11 메안더 장식 패턴 변형 규칙 1

형태 스터디 2)

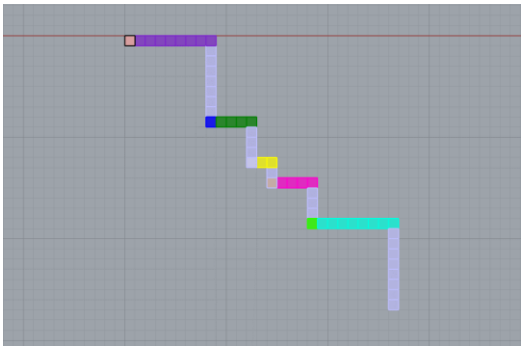
형태 스터디 2에서는 형태 스터디 1의 2D를 3D로 전환하여 Z축을 추가하여 규칙을 변화했다. 2D가 3D로 전환됨에 따라, 1x1의 정사각형을 기본단위로 이동했던 규칙을 1x1x1의 정육면체로 변환했다. X, Y, Z축을 기본으로 Z축의 이동을 추가했으며, X, Y축의 이동은 변형 규칙 1을 그대로 적용했다. 추가된 Z축의 이동은 각 X,Y축의 이동 후 세 번째로 추가되도록 했으며, 이전 X축의 이동 범위를 따라가되 그 이동 방향을 반대로 +를 -로, -를 +로 이동했다. 규칙 중 기본 규칙을 따라간 것은 검정색 글씨로 표기하고, 변화된 규칙을 빨간색으로 표기하였으며, 새로이 추가된 규칙은 파란색으로 표기했다.



변형 규칙 2에 의한 생성 패턴
(PERSPECTIVE VIEW)



(TOP VIEW)



(FRONT VIEW)

1)y축으로 사각형 +8개 이동

2)x축으로 사각형 +8개 이동

3)z축으로 사각형 -8개 이동

4)y축으로 사각형 -6개 이동

5)x축으로 사각형 +4개 이동

(원래 규칙 : x축으로 사각형 -4개 이동)

6)z축으로 사각형 -4개 이동

7)y축으로 사각형 +2개 이동

8)x축으로 사각형 +2개 이동

9)z축으로 사각형 -2개 이동

10)y축으로 사각형 +2개 이동

11)x축으로 사각형 +4개 이동

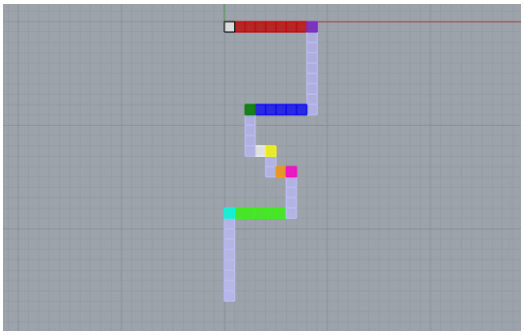
(x축으로 사각형 -4개 이동)

12)z축으로 사각형 -4개 이동

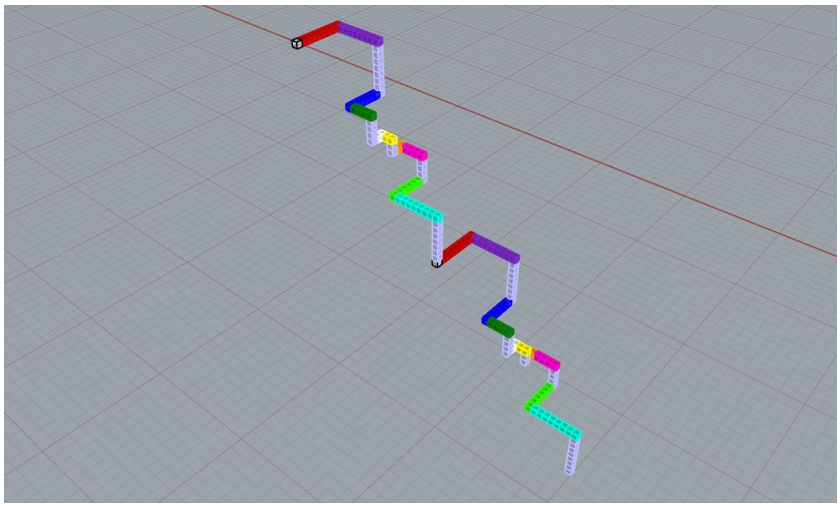
13)y축으로 사각형 -6개 이동

14)x축으로 사각형 +8개 이동

15)z축으로 사각형 -8개 이동



(SIDE VIEW)



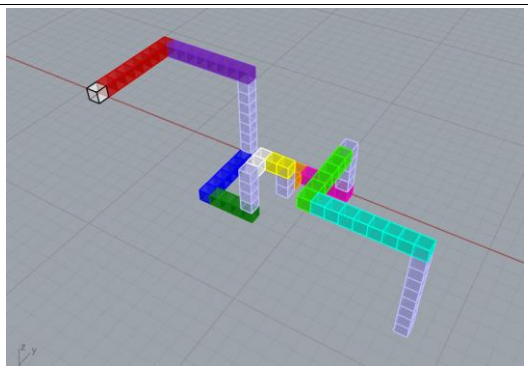
변형 규칙 2를 2번 반복하여 생성된 패턴

표 12 메안더 장식 패턴 변형 규칙 2

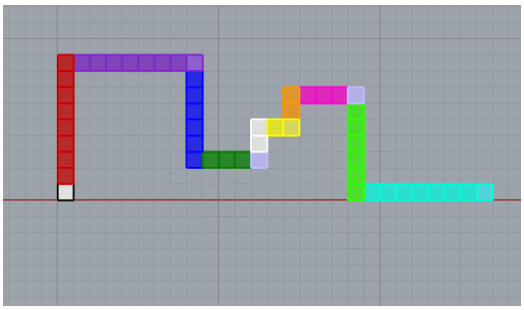
형태 스터디 3)

형태 스터디 3에서는 형태 스터디 2의 변형 규칙 2을 변형하여 적용했다. X, Y축의 이동은 변형 규칙2를 그대로 따라갔으며, Z축의 순서 또한 X, Y축의 각 1회 이동 후 배치했다. 다만 Z축의 이동은 바로 이전 X축의 규칙을 따르되, 변형 규칙 2에서 바뀐 X축의 규칙을 무시하고 기본

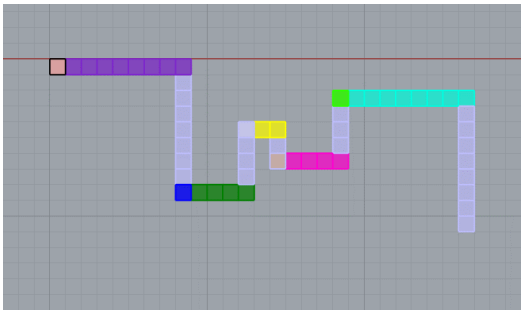
규칙의 X축과 이동 범위는 같게 그 이동 방향을 기본 규칙과 반대로 +를 -로, -를 +로 이동했다. 규칙 중 기본 규칙을 따라간 것은 검정색 글씨로 표기하고, 변화된 규칙을 빨간색으로 표기하였으며, 새로이 추가된 규칙은 파란색으로 표기했다.



변형 규칙 3에 의한 생성 패턴
(PERSPECTIVE VIEW)



(TOP VIEW)



(FRONT VIEW)

1)y축으로 사각형 +8개 이동

2)x축으로 사각형 +8개 이동

3)z축으로 사각형 -8개 이동

4)y축으로 사각형 -6개 이동

5)x축으로 사각형 +4개 이동

(원래 규칙 : x축으로 사각형 -4개 이동)

6)z축으로 사각형 +4개 이동

7)y축으로 사각형 +2개 이동

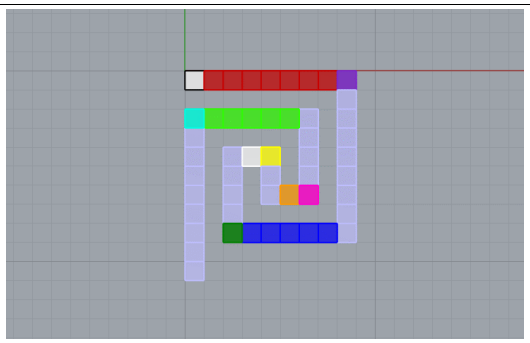
8)x축으로 사각형 +2개 이동

9)z축으로 사각형 -2개 이동

10)y축으로 사각형 +2개 이동

11)x축으로 사각형 +4개 이동

(x축으로 사각형 -4개 이동)



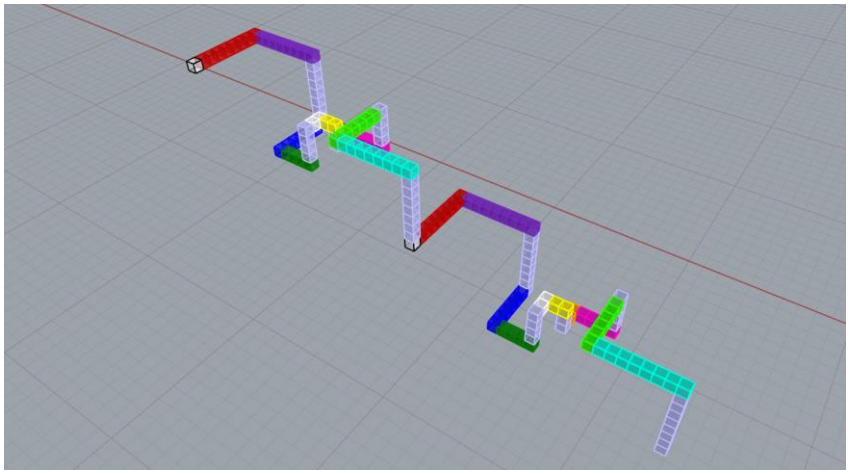
(SIDE VIEW)

12)z축으로 사각형 +4개 이동

13)y축으로 사각형 −6개 이동

14)x축으로 사각형 +8개 이동

15)z축으로 사각형 -8개 이동



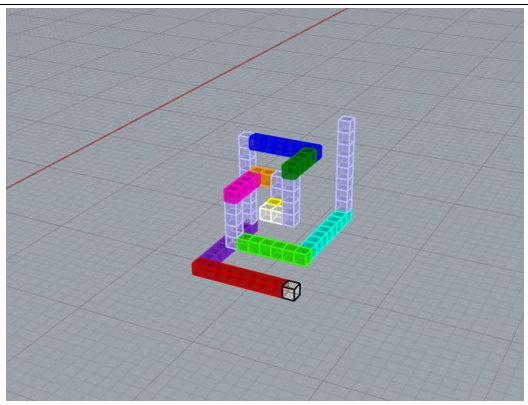
변형 규칙 3을 2번 반복하여 생성된 패턴

표 13 메안더 장식 패턴 변형 규칙 3

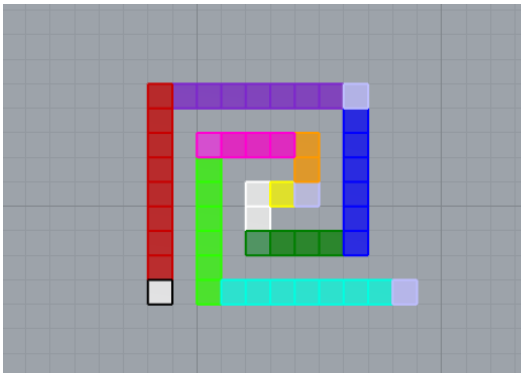
형태 스터디 4)

형태 스터디 4에서는 Z축의 규칙에만 변화를 주었다. X, Y축의 이동은 기본 규칙을 따라가고, Z축의 순서는 X, Y축의 각 1회 이동 후로 배치했다. Z축의 이동은 바로 이전 X축의 이동 범위와 이동 방향을 동일하게 적용했다. 규칙 중 기본 규칙을 따라간 것은 검정색 글씨로 표기하고,

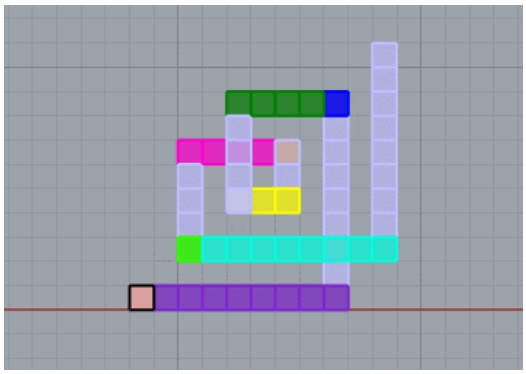
변화된 규칙을 빨간색으로 표기하였으며, 새로이 추가된 규칙은 파란색으로 표기했다.



변형 규칙 4에 의한 생성 패턴
(PERSPECTIVE VIEW)



(TOP VIEW)



(FRONT VIEW)

1)y축으로 사각형 +8개 이동

2)x축으로 사각형 +8개 이동

3)z축으로 사각형 +8개 이동

4)y축으로 사각형 −6개 이동

5)x축으로 사각형 −4개 이동

6)z축으로 사각형 −4개 이동

7)y축으로 사각형 +2개 이동

8)x축으로 사각형 +2개 이동

9)z축으로 사각형 +2개 이동

10)y축으로 사각형 +2개 이동

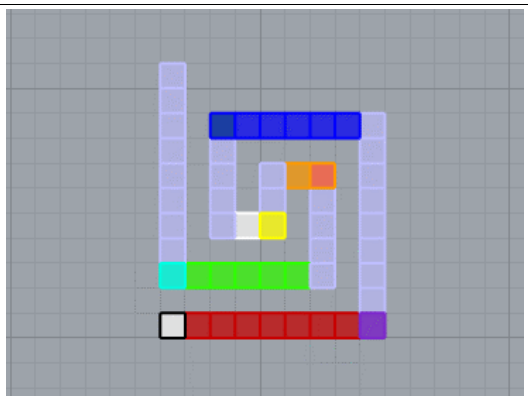
11)x축으로 사각형 −4개 이동

12)z축으로 사각형 −4개 이동

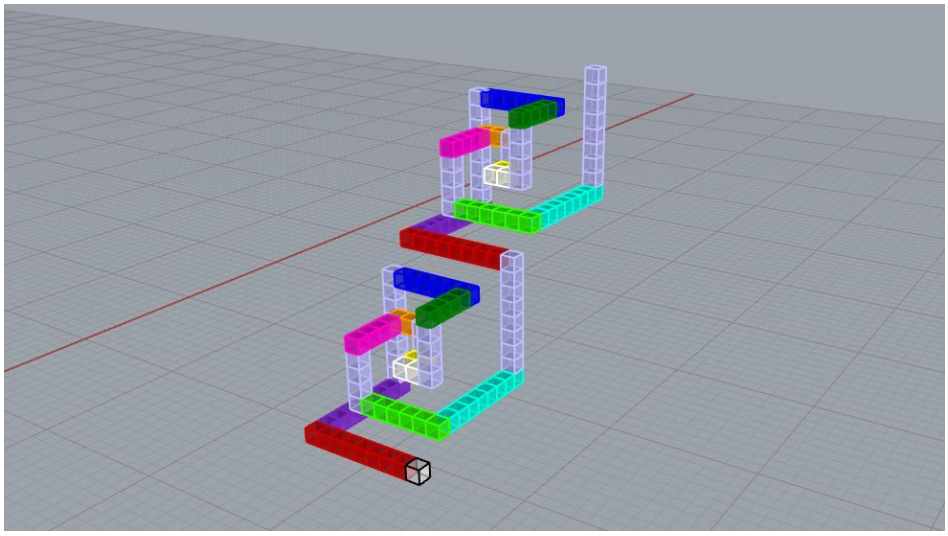
13)y축으로 사각형 −6개 이동

14)x축으로 사각형 +8개 이동

15)z축으로 사각형 +8개 이동



(SIDE VIEW)



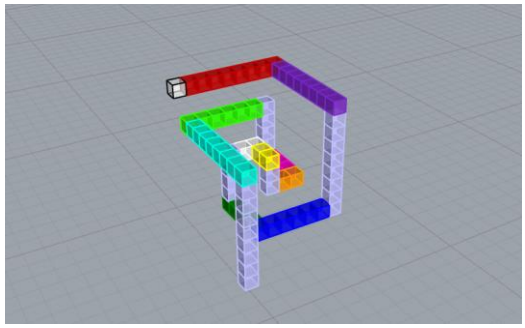
변형 규칙 4를 2번 반복하여 생성된 패턴

표 14 메안더 장식 패턴 변형 규칙 4

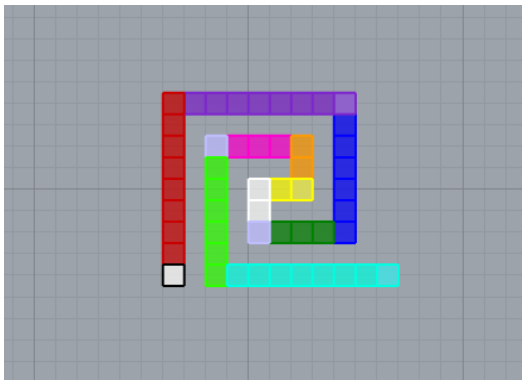
형태 스터디 5)

형태 스터디 5에서도 Z축의 규칙에만 변화를 주었다. X, Y축의 이동은 기본 규칙을 따라가고, Z축의 순서는 X, Y축의 각 1회 이동 후로 배치했다. Z축의 이동은 바로 이전 X축의 이동 범위는 동일하되 이동 방향을 반대로 적용했다. 규칙 중 기본 규칙을 따라간 것은 검정색 글씨로 표기하고,

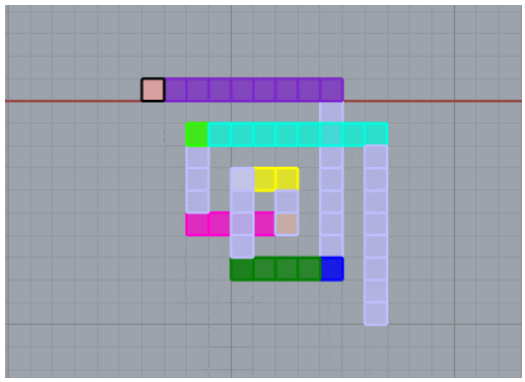
변화된 규칙을 빨간색으로 표기하였으며, 새로이 추가된 규칙은 파란색으로 표기했다.



변형 규칙 5에 의한 생성 패턴
(PERSPECTIVE VIEW)



(TOP VIEW)



(FRONT VIEW)

1)y축으로 사각형 +8개 이동

2)x축으로 사각형 +8개 이동

3)z축으로 사각형 -8개 이동

4)y축으로 사각형 -6개 이동

5)x축으로 사각형 -4개 이동

6)z축으로 사각형 +4개 이동

7)y축으로 사각형 +2개 이동

8)x축으로 사각형 +2개 이동

9)z축으로 사각형 -2개 이동

10)y축으로 사각형 +2개 이동

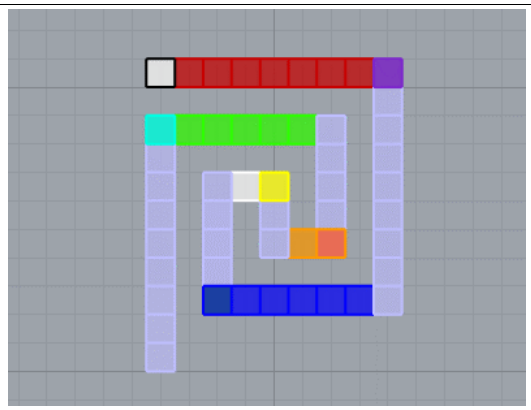
11)x축으로 사각형 -4개 이동

12)z축으로 사각형 +4개 이동

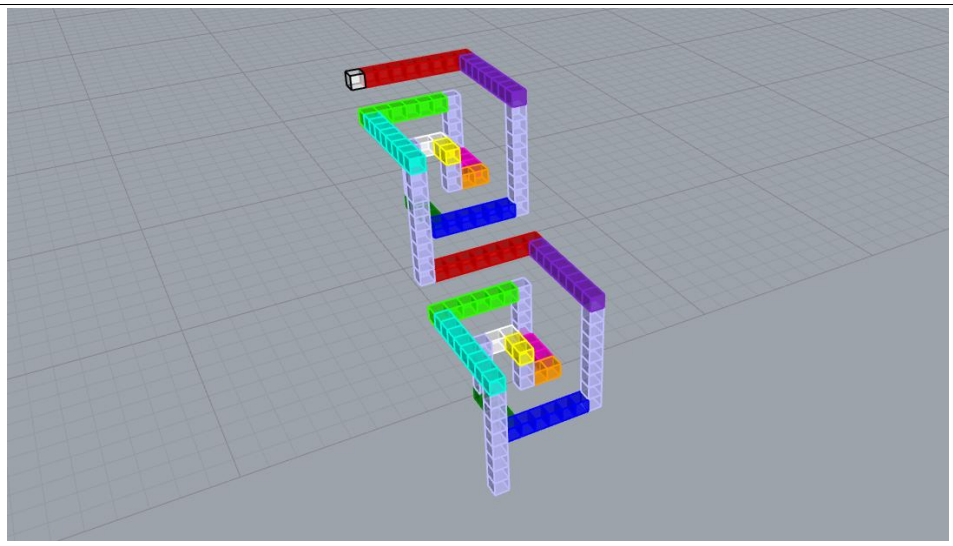
13)y축으로 사각형 -6개 이동

14)x축으로 사각형 +8개 이동

15)z축으로 사각형 -8개 이동



(SIDE VIEW)



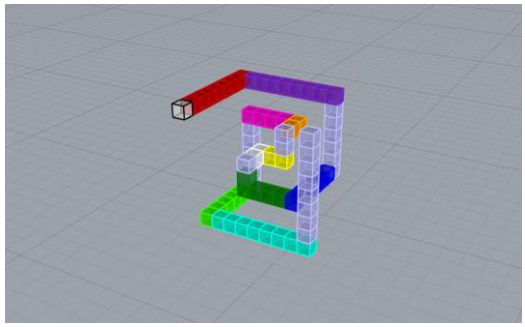
변형 규칙 5를 2번 반복하여 생성된 패턴

표 15 메안더 장식 패턴 변형 규칙 5

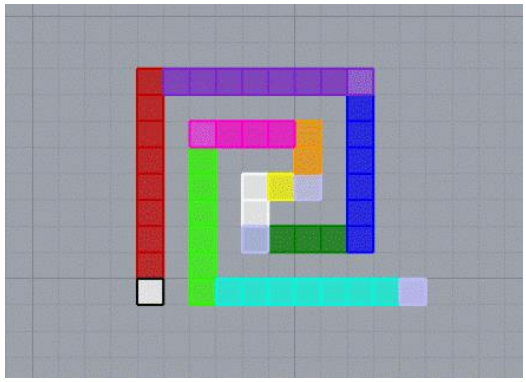
형태 스터디 6)

형태 스터디 6에서는 Z축의 규칙에만 변화를 주었다. X, Y축의 이동은 기본 규칙을 따라가고, Z축의 순서는 X, Y축의 각 1회 이동 후로 배치했다. Z축의 이동은 바로 다음 Y축의 이동 범위와 이동 방향을 동일하게 적용했다. 규칙 중 기본 규칙을 따라간 것은 검정색 글씨로 표기하고,

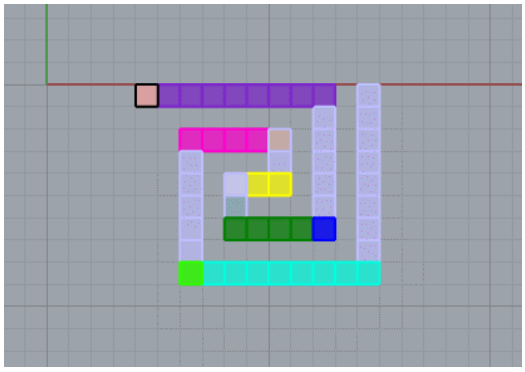
변화된 규칙을 빨간색으로 표기하였으며, 새로이 추가된 규칙은 파란색으로 표기했다.



변형 규칙 6에 의한 생성 패턴
(PERSPECTIVE VIEW)



(TOP VIEW)



(FRONT VIEW)

1)y축으로 사각형 +8개 이동

2)x축으로 사각형 +8개 이동

3)z축으로 사각형 -6개 이동

4)y축으로 사각형 -6개 이동

5)x축으로 사각형 -4개 이동

6)z축으로 사각형 +2개 이동

7)y축으로 사각형 +2개 이동

8)x축으로 사각형 +2개 이동

9)z축으로 사각형 +2개 이동

10)y축으로 사각형 +2개 이동

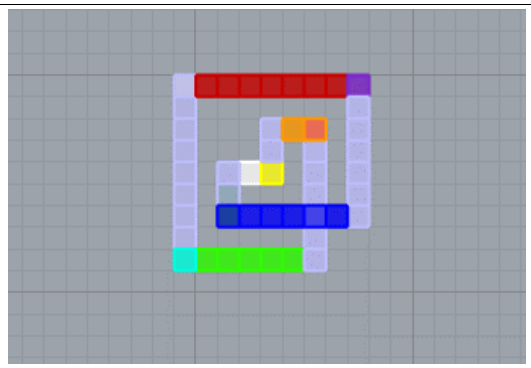
11)x축으로 사각형 -4개 이동

12)z축으로 사각형 -6개 이동

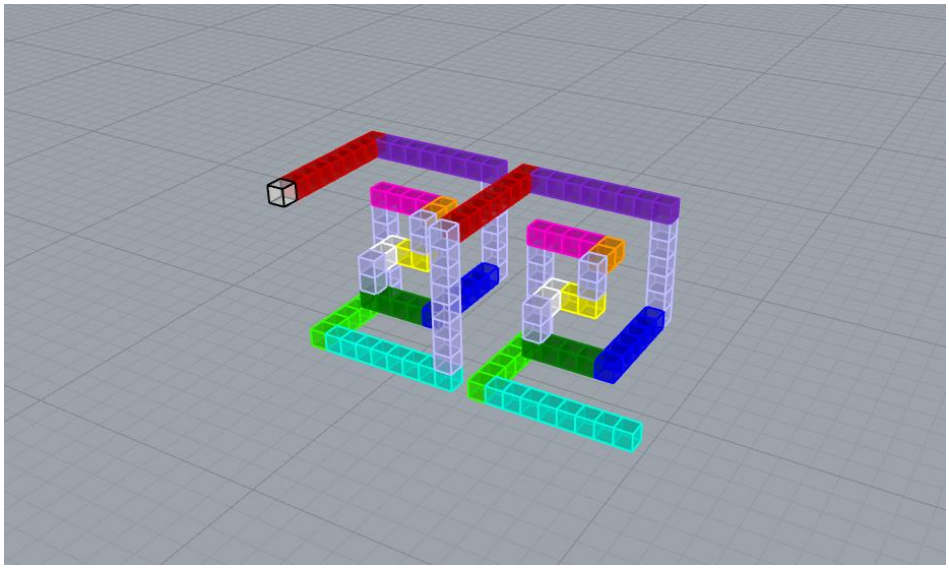
13)y축으로 사각형 -6개 이동

14)x축으로 사각형 +8개 이동

15)z축으로 사각형 +8개 이동



(SIDE VIEW)



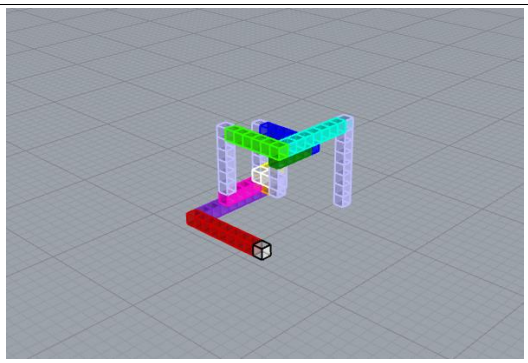
변형 규칙 6을 2번 반복하여 생성된 패턴

표 16 메안더 장식 패턴 변형 규칙 6

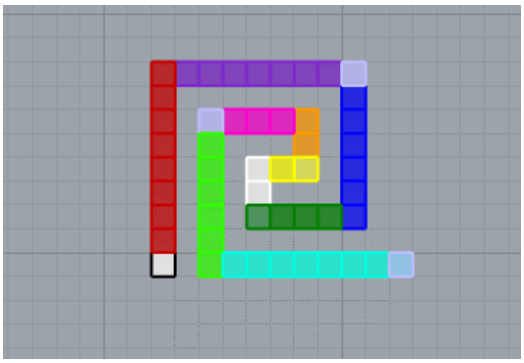
형태 스터디 7)

형태 스터디 7에서는 스터디 6의 변형 규칙 6에서 Z축의 규칙에만 변화를 주었다. X, Y축의 이동은 기본 규칙을 따라가고, Z축의 순서는 X, Y축의 각 1회 이동 후로 배치했다. Z축의 이동은 바로 다음 Y축의 이동

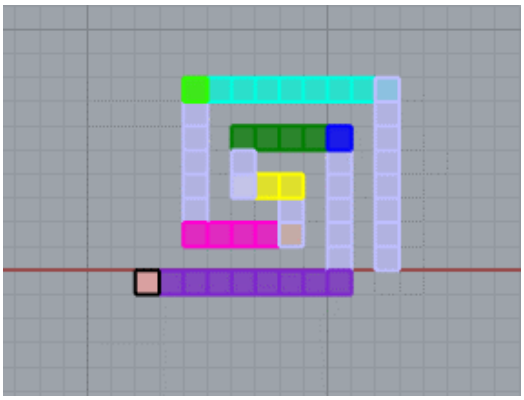
범위는 동일하되 이동 방향을 반대로 적용했다. 규칙 중 기본 규칙을 따라간 것은 검정색 글씨로 표기하고, 변화된 규칙을 빨간색으로 표기하였으며, 새로이 추가된 규칙은 파란색으로 표기했다.



변형 규칙 7에 의한 생성 패턴
(PERSPECTIVE VIEW)



(TOP VIEW)



(FRONT VIEW)

1)y축으로 사각형 +8개 이동

2)x축으로 사각형 +8개 이동

3)z축으로 사각형 +6개 이동

4)y축으로 사각형 -6개 이동

5)x축으로 사각형 -4개 이동

6)z축으로 사각형 -2개 이동

7)y축으로 사각형 +2개 이동

8)x축으로 사각형 +2개 이동

9)z축으로 사각형 -2개 이동

10)y축으로 사각형 +2개 이동

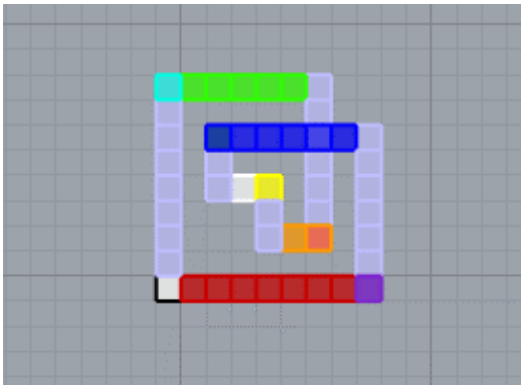
11)x축으로 사각형 -4개 이동

12)z축으로 사각형 +6개 이동

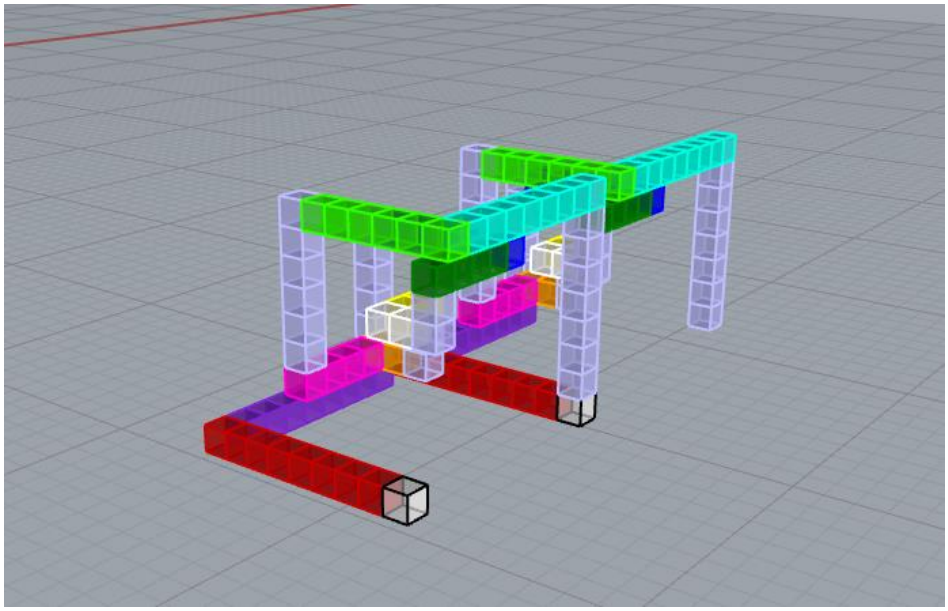
13)y축으로 사각형 -6개 이동

14)x축으로 사각형 +8개 이동

15)z축으로 사각형 -8개 이동



(SIDE VIEW)



변형 규칙 7을 2번 반복하여 생성된 패턴

표 17 메안더 장식 패턴 변형 규칙 7

제 5 항 결과물

형태 스터디 응용 디자인 1)

첫 번째 형태 스터디 응용 디자인은 메안더 변형 규칙 4와 5를 조합하여 진행했다. 변형 규칙 4와 5는 패턴의 기본 단위가 정육면체 안에서 형성되며, 각기 우상향, 우하향하는 형태를 가진다. 두 변형 규칙의 구조를 응용, 조합하여 커피 테이블을 디자인했다.

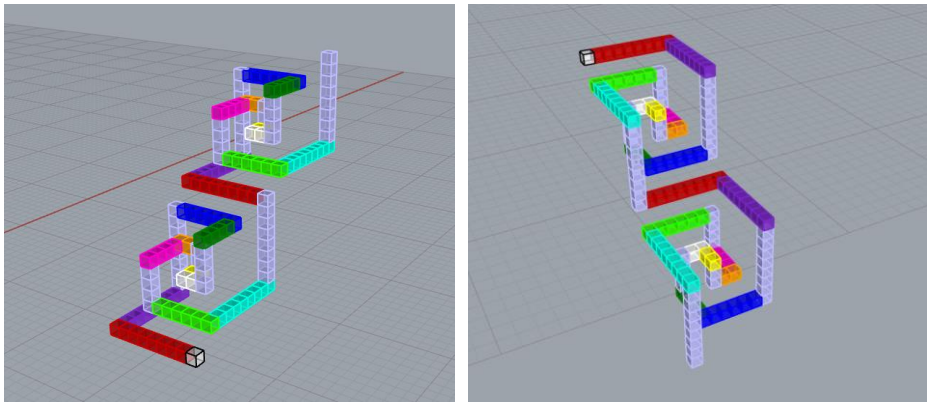


그림 49 응용 디자인 1의 모티브, 메안더 장식 변형 규칙 4(좌), 5(우)

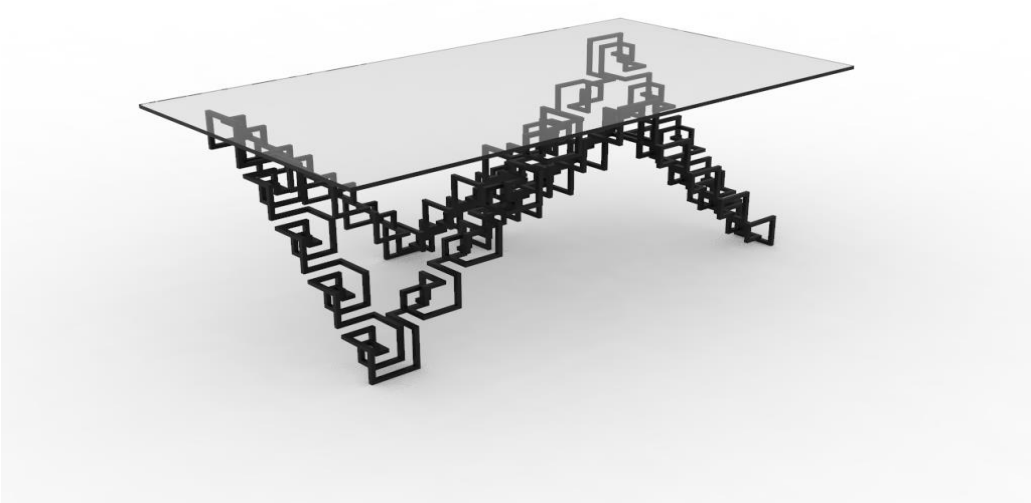


그림 50 아이테르눔 테이블, 3d 렌더링 1

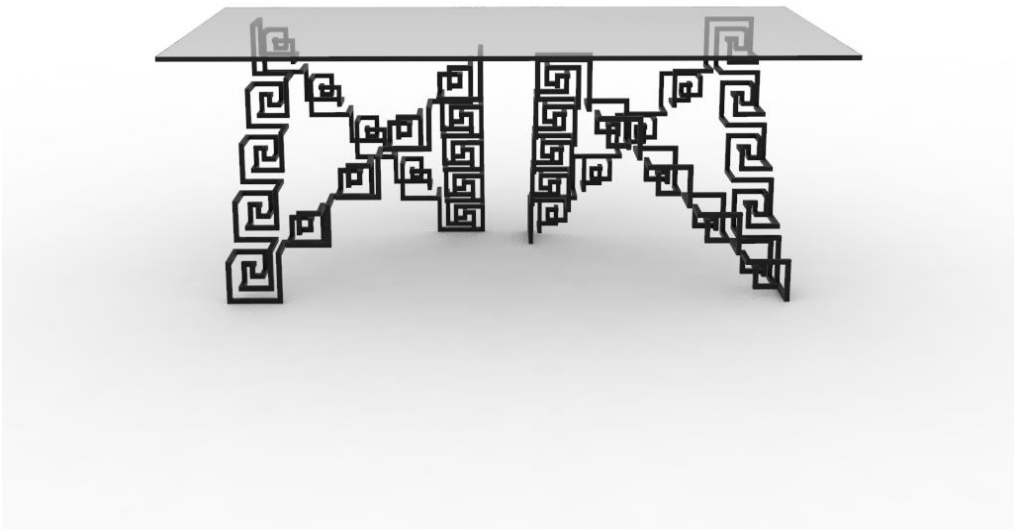


그림 51 아이테르눔 테이블, 3d 렌더링 2

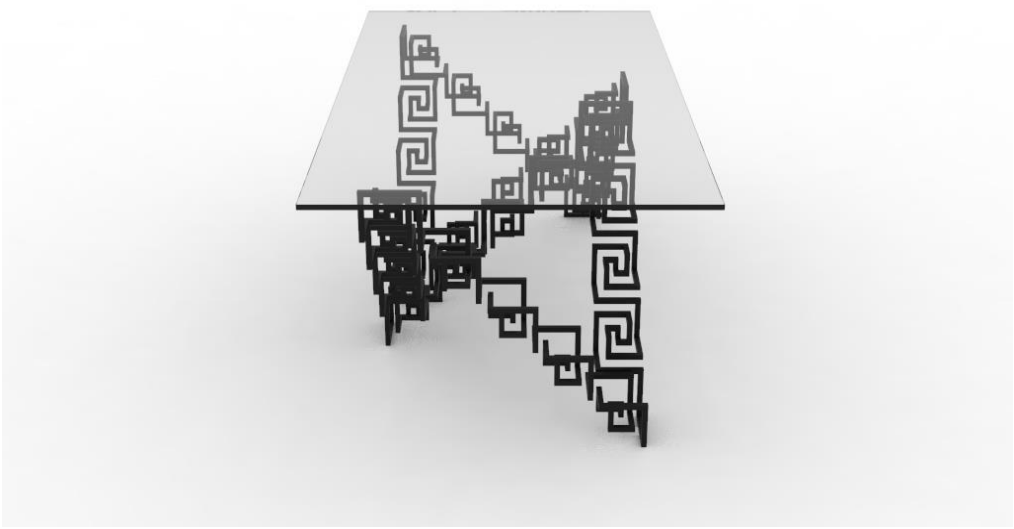


그림 52 아이테르눔 테이블, 3d 렌더링 3

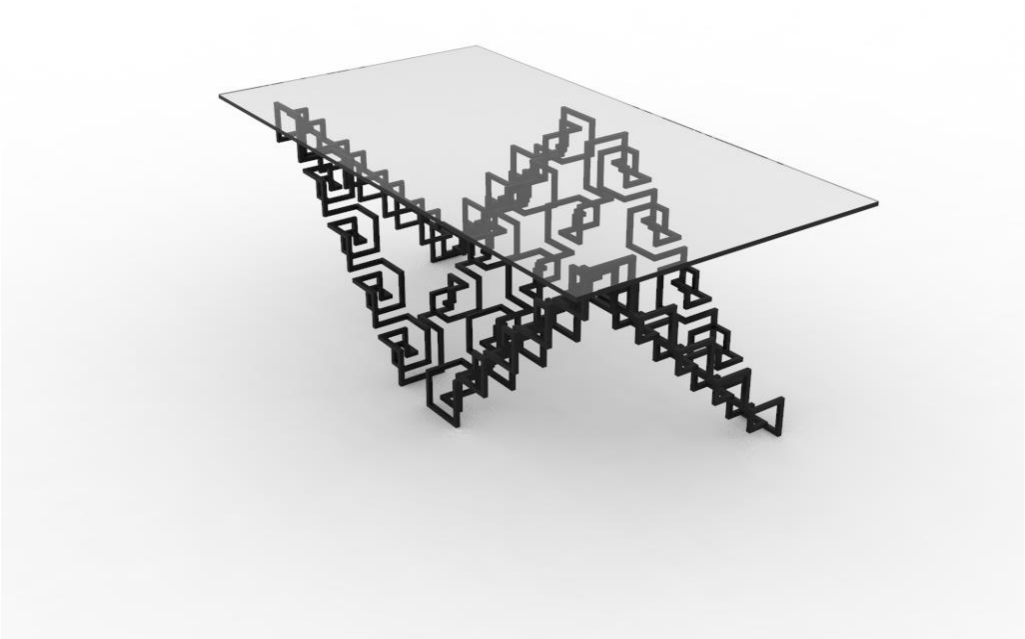


그림 53 아이테르눔 테이블, 3d 렌더링 4

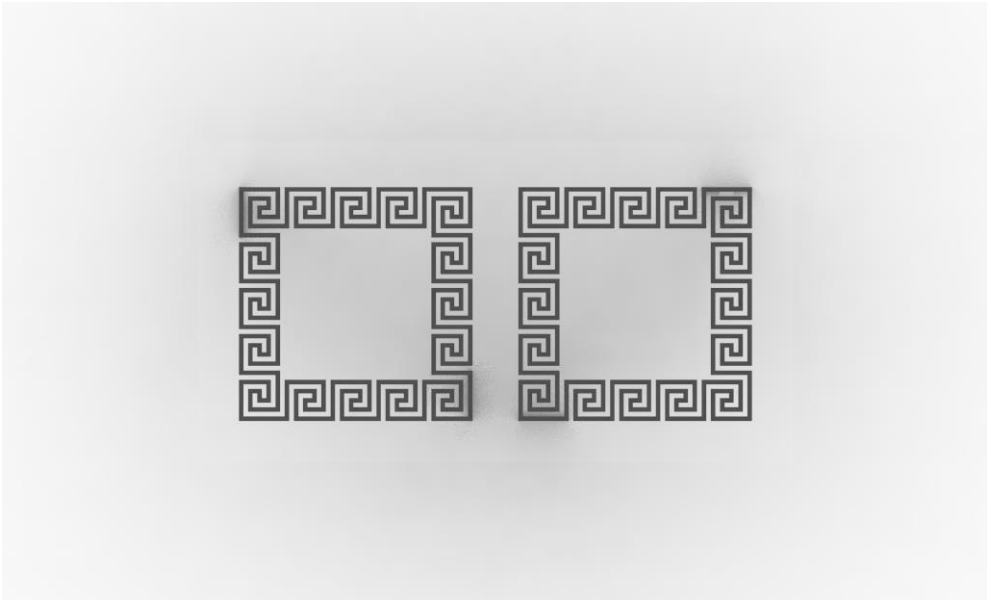


그림 54 아이테르눔 테이블, 3d 렌더링 5

그림 55 아이테르눔 테이블, 3d 렌더링 6

형태 스터디 응용 디자인 2)

두 번째 형태 스터디 응용 디자인은 형태 스터디 응용 디자인 1의 확장안으로 변형 규칙 4, 5에 변형 규칙 6을 추가로 조합하여 다이닝 테이블을 디자인했다. 우상향, 우하향하는 변형 규칙 4와 5에 평행하게 우측으로 진행되는 구조를 가진 변형 규칙 6을 추가하여 만들어진 구조가 다이닝 테이블의 다리가 되도록 했다.

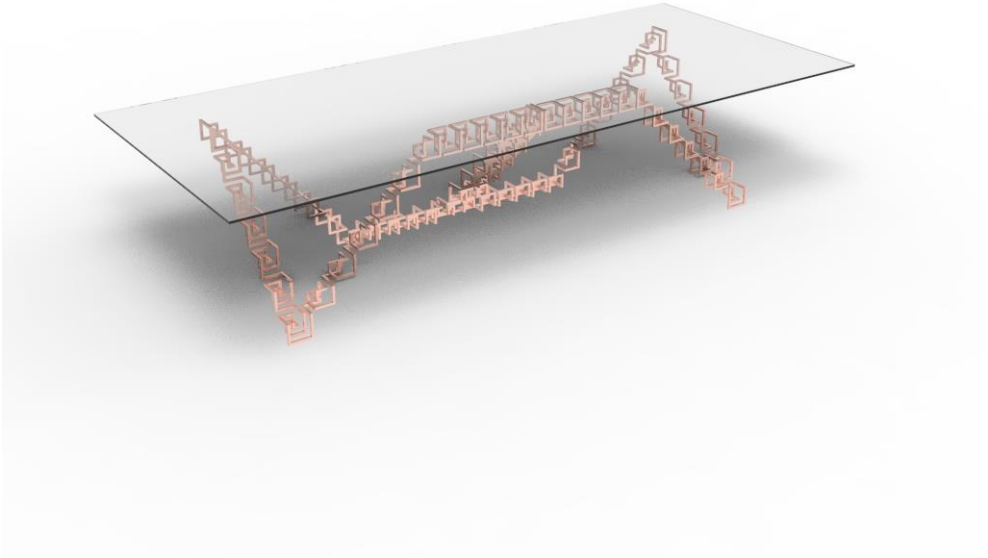


그림 56 아이테르눔 테이블 롱, 3d 렌더링 1

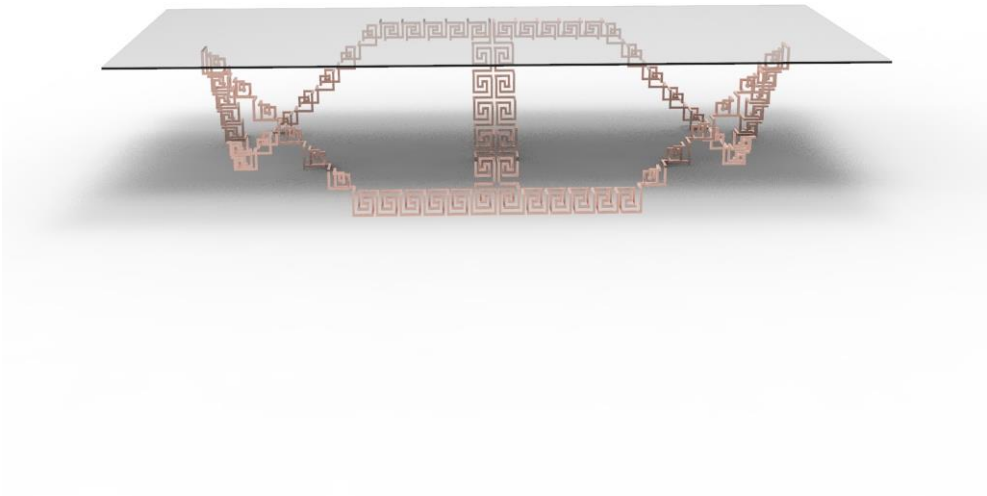


그림 57 아이테르눔 테이블 롱, 3d 렌더링 2

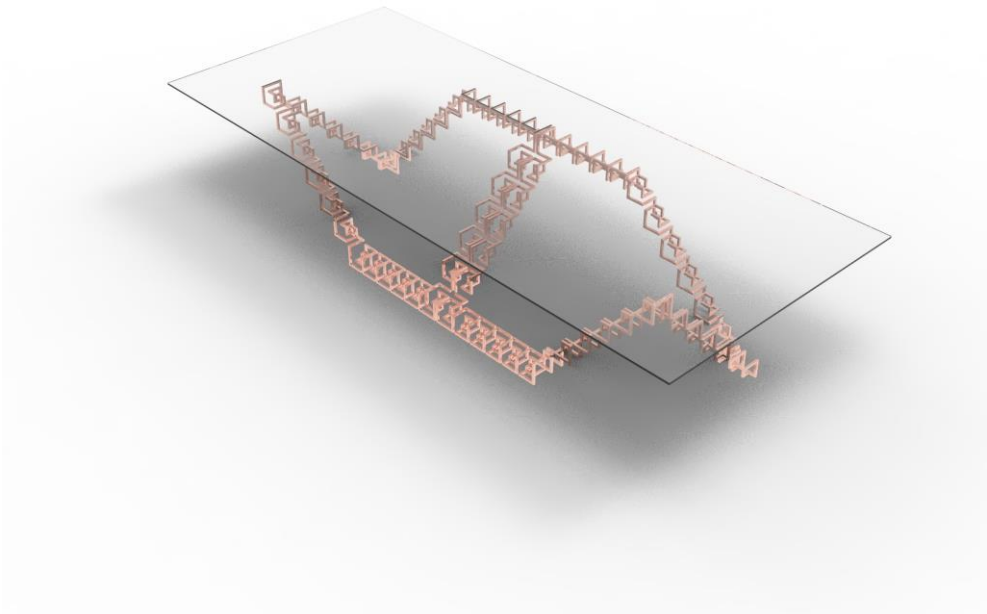


그림 58 아이테르눔 테이블 롱, 3d 렌더링 3

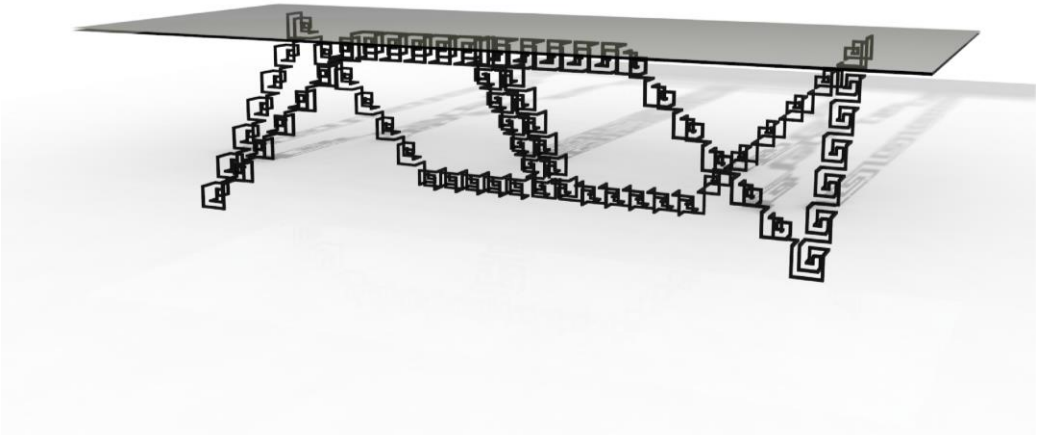


그림 59 아이테르눔 테이블 롱, 3d 렌더링 4

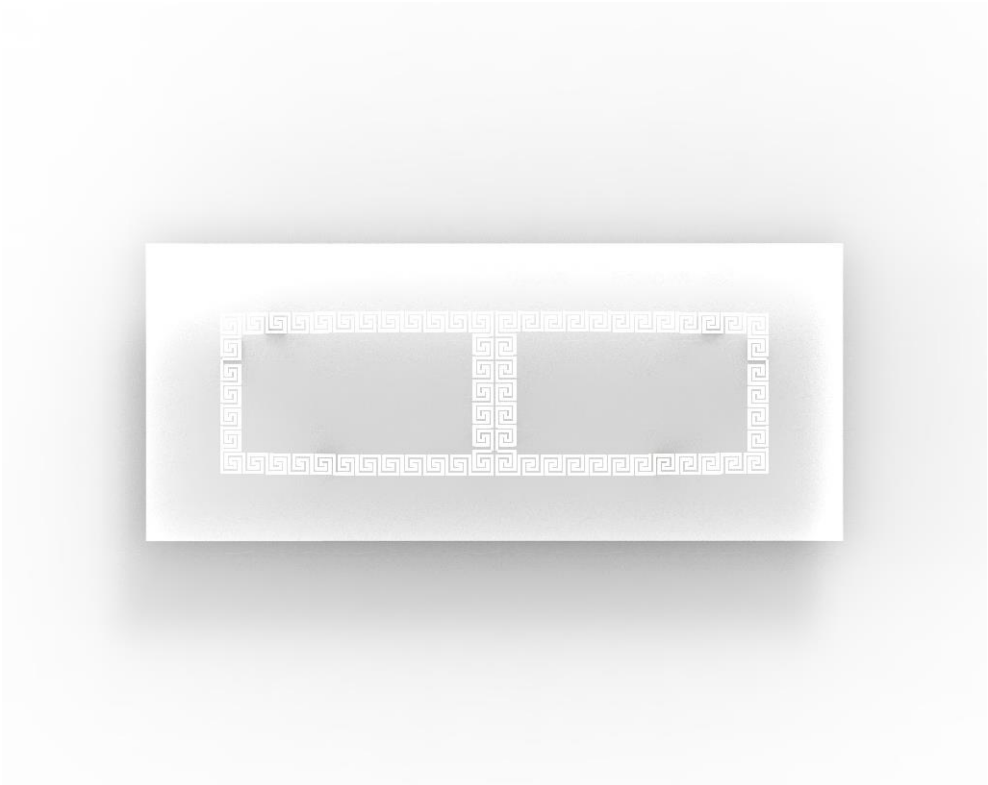


그림 60 아이테르눔 테이블 롱, 3d 렌더링 5

형태 스터디 응용 디자인 3)

세 번째 형태 스터디 응용 디자인은 변형 규칙 6을 토대로 조명을 디자인했다. 변형 규칙 6의 기본 단위를 9x9x9의 정육면체에 들어맞게 조정하여, 이를 led 소재로 디자인해 인피니티 미러 효과를 준 조명으로 디자인했다. 변형 규칙 6은 기본 단위를 반복해서 형성할 때 우측으로 끝없이 생성되는 규칙을 가지고 있다. 이러한 형태적 특성을 이용하여, 본 형태를 광원으로 전환하여 광원의 외부 6면을 two-way 아크릴 소재로 감쌌을 때 인피니티 미러의 효과로 본 육면체의 광원이 끝없이 펼쳐지는 효과의 조명을 제작할 수 있다.

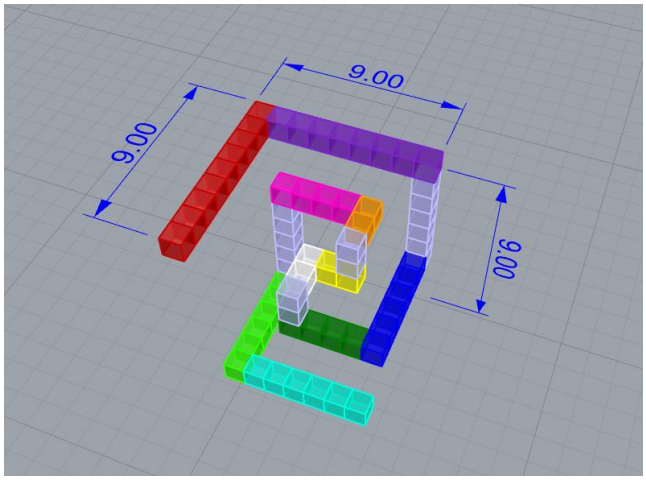


그림 61 응용 디자인 3의 모티브, 메안더 장식 패턴 변형 규칙 6

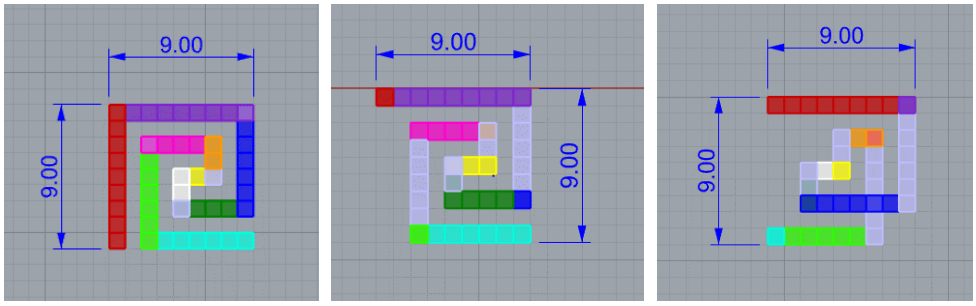


그림 62 응용 디자인 3 모티브의 TOP, FRONT, SIDE

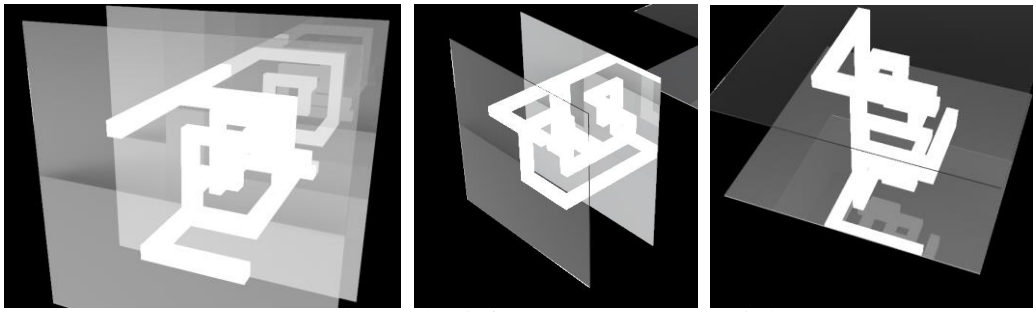


그림 63 투-웨이 미러 아크릴 효과 시뮬레이션

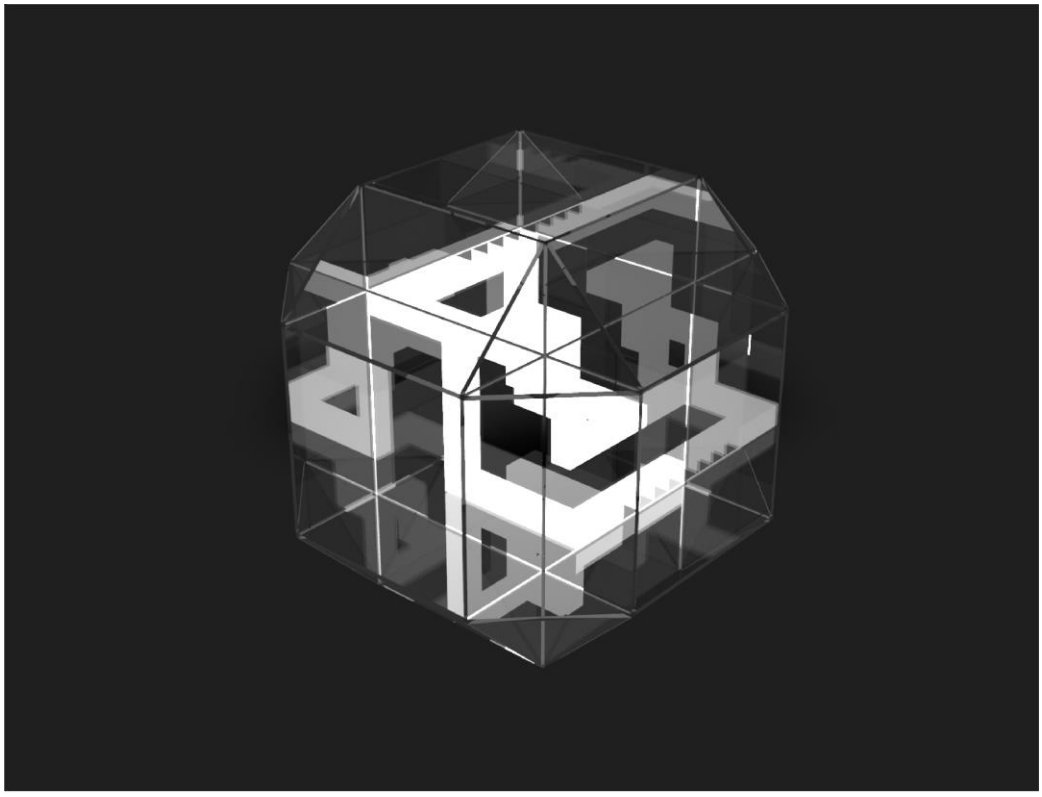


그림 64 메안더 라이팅 – 조명 켰을 때, 3d 렌더링

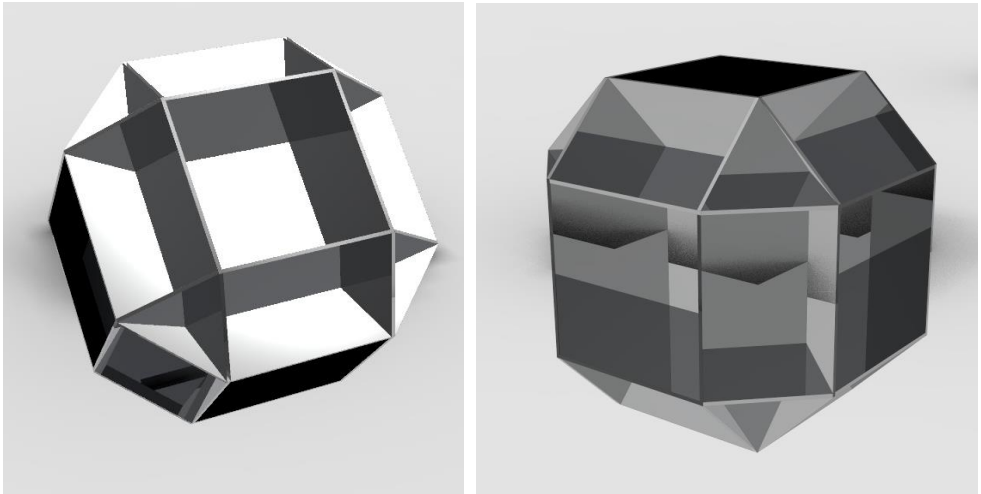


그림 65 메안더 라이팅 – 조명 껐을 때, 3d 렌더링

형태 스터디 응용 디자인 4)

네 번째 형태 스터디 응용 디자인은 메안더 장식 패턴 변형 규칙 7을을 응용한 램프 디자인이다. 변형 규칙 7의 기본 단위를 살펴보면, 보는 각도에 따라 다양한 형태를 발견할 수 있다. 그 중 사이드 뷰는 겹쳐지는 패턴의 형태가 하트와 같은 형태를 가진다. 이러한 형태적 특징을 활용하여, 사이드 뷰에서 하트가 되는 부분을 led 조명으로, 그 외의 패턴 구조를 램프를 지지하기 위한 구조체로 변형하여 테이블에서 사용할 수 있는 무드등을 디자인했다.

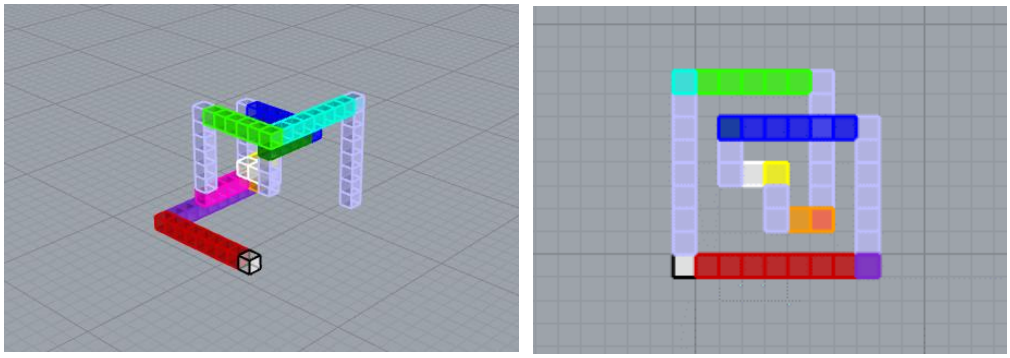


그림 66 응용 디자인 4의 모티브,

메안더 장식 패턴 변형 규칙 7 PERSPECTIVE, SIDE

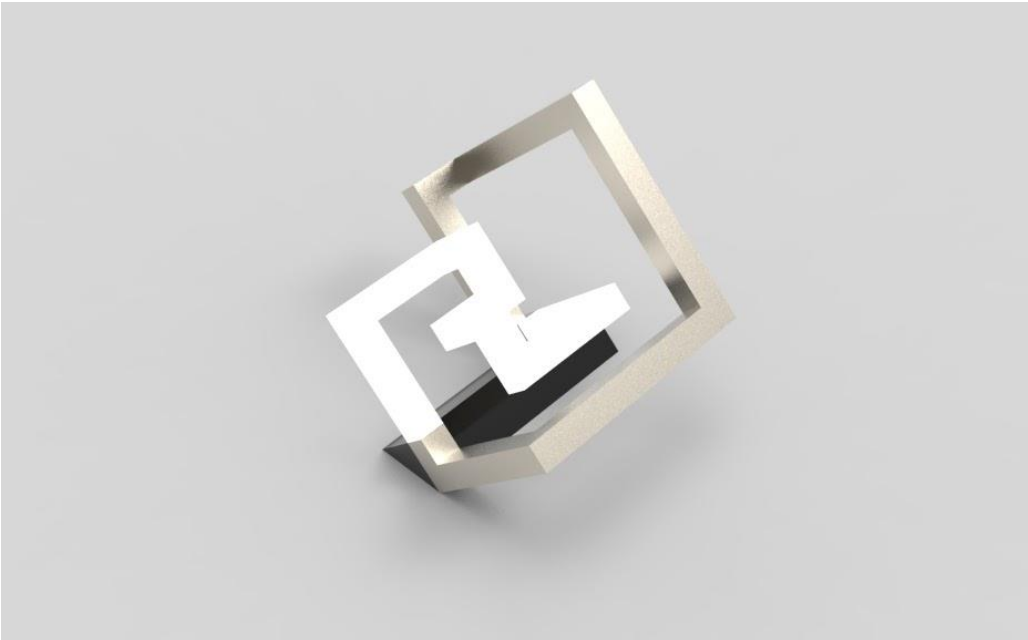


그림 67 메안더 테이블 램프, 3d 렌더링 1

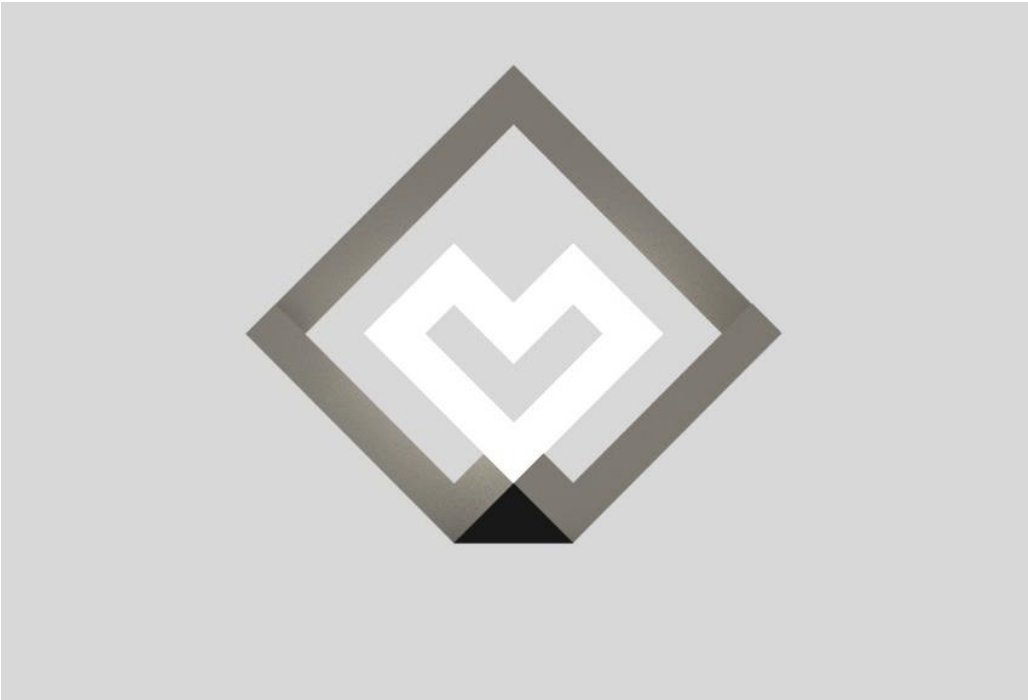


그림 68 메안더 테이블 램프, 3d 렌더링 2

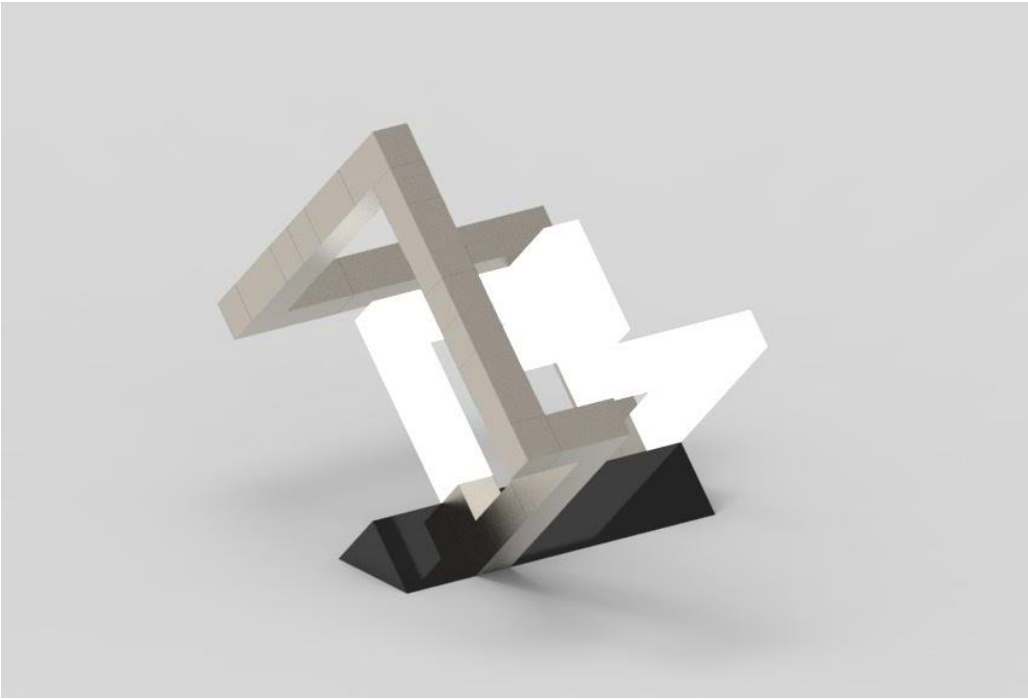


그림 69 메안더 테이블 램프, 3d 렌더링 3

형태 스터디 응용 디자인 5)

다섯 번째 형태 스터디 응용 디자인은 변형 규칙 4, 5을 조합하여 선반을 디자인했다. 변형 규칙 4와 5의 기본단위를 조합하여 순환하는 구조의 형태를 만들어냈다. 이 순환되는 프레임 구조를 면 단위로 전환하여메안더 패턴이 은유적으로 보이는 선반을 디자인하고자 했다.

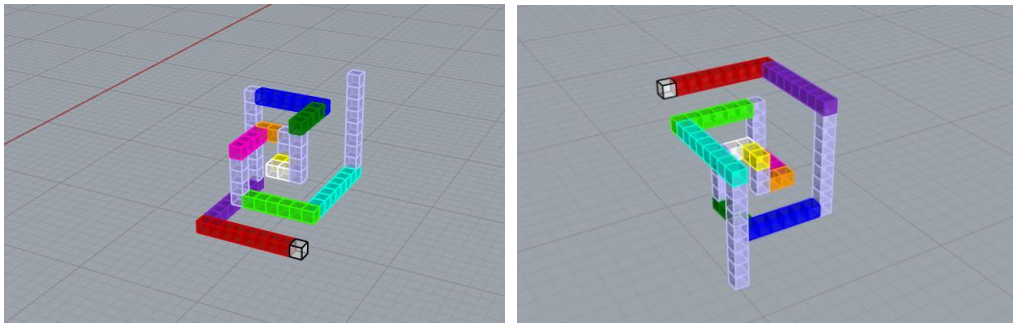


그림 70 응용 디자인 5의 모티브, 메안더 장식 변형 규칙 4(좌), 5(우)

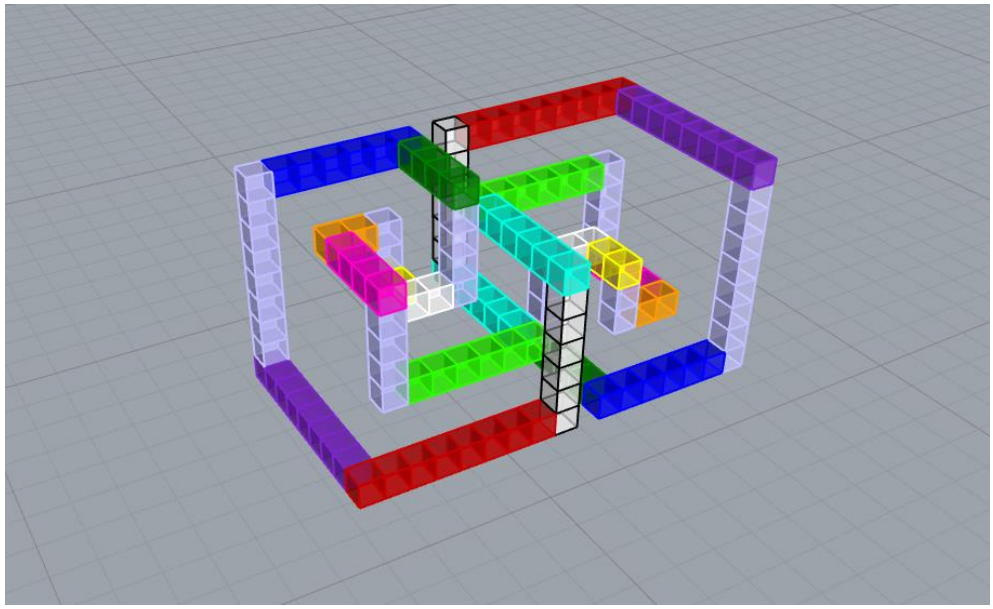


그림 71 메안더 장식 패턴 변형 규칙 4, 5를 결합한 모티브

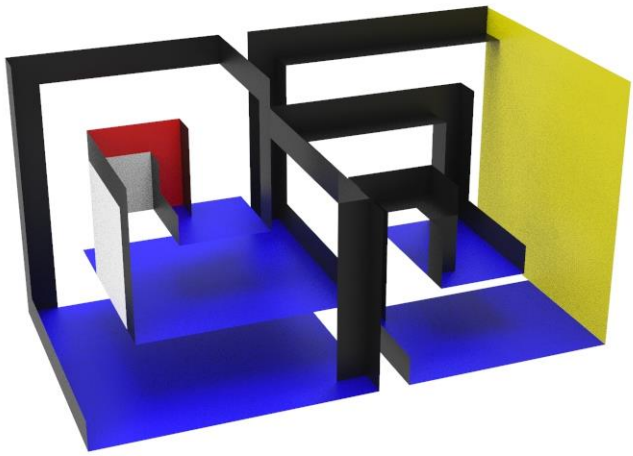


그림 72 결합 모티브 응용 면 구성 디자인, 3d 렌더링

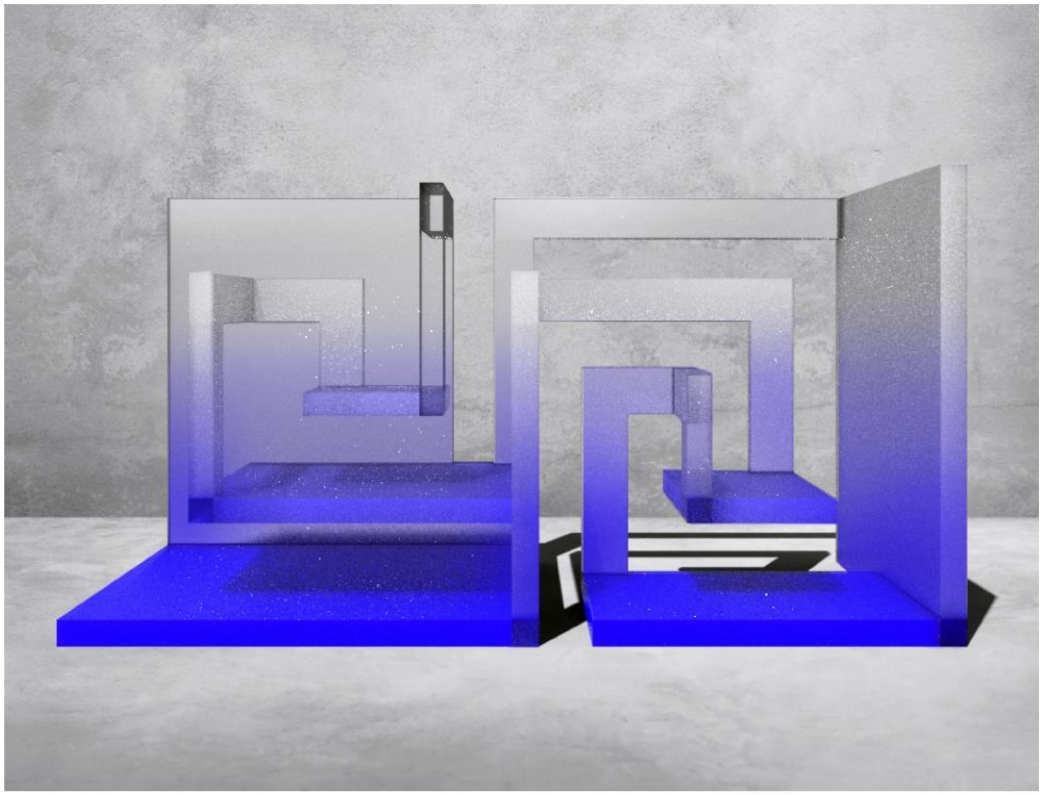


그림 73 메안더 북엔드, 3d 렌더링

제 6 항 제작 및 전시

3d프린팅으로 우선 구조물을 제작했다. 패턴의 진행 궤적이 되는 기본 정육면체의 크기를 8mm로 설정하였고, 구조체가 잘 지탱되지 않아 크기를 키워 다시 작업했다.

기본 정육면체를 12mm로 설정하여 재조립했을 때, 구조체가 잘 서있으나 상판 유리를 올리기는 어렵다는 판단하에, 목재를 이용하여 다시 제작을 진행했다. 수종은 멀바우 판재를 가공하여 제작했다.

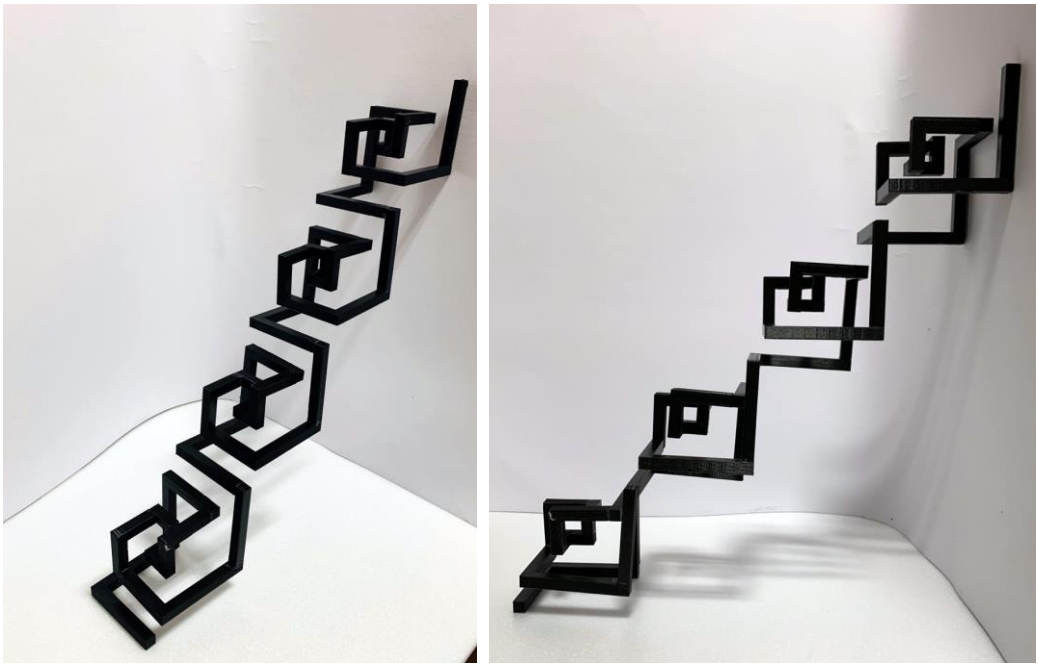


그림 74 형태 스터디 응용 디자인 1 제작을 위한 3d 프린팅 가목업

그림 75 아이테르눔 테이블 기본 모티브 제작 과정

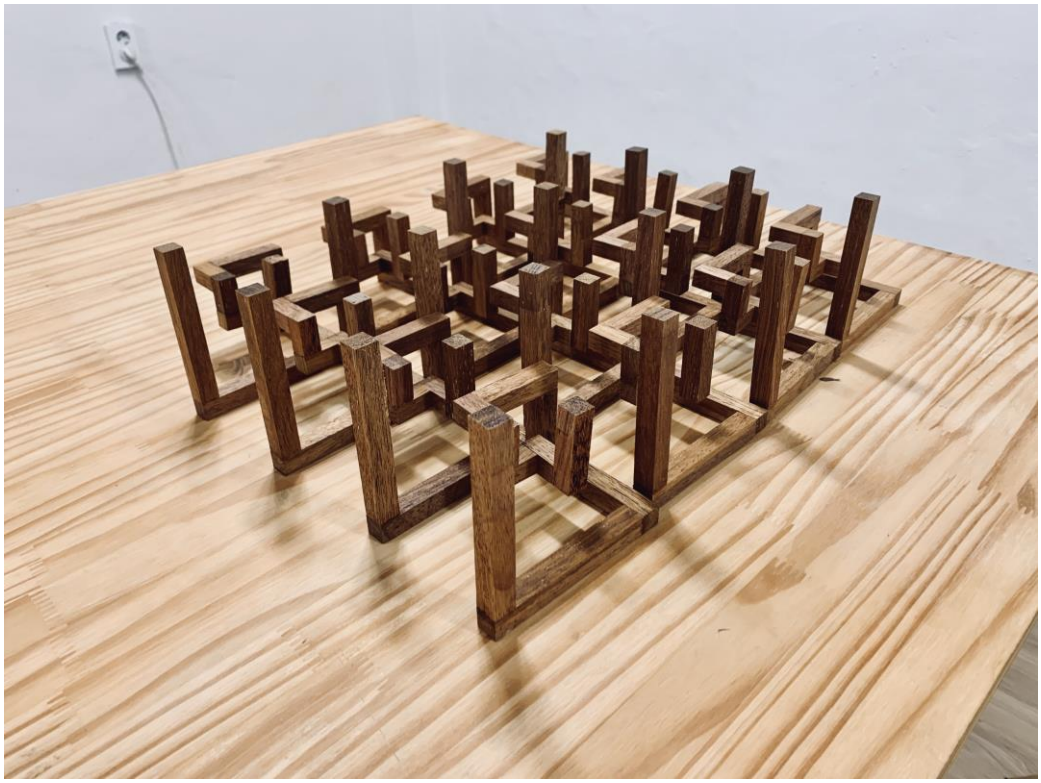


그림 76 아이테르눔 테이블 제작 과정 1

그림 77 아이테르눔 테이블 제작 과정 2

그림 78 아이테르눔 테이블 제작 과정 3

그림 79 아이테르눔 테이블, 서울대학교 미술관 학위 청구전 사진 1

그림 80 아이테르눔 테이블, 서울대학교 미술관 학위 청구전 사진 2

제 7 항 소결

메안더 기본 규칙을 다양하게 변형하여 3d로 응용 가능한 형태 스터디를 다양하게 진행하여. 장식이 2d에서만 머무는 것이 아니라 다양한 제품으로 재해석 될 수 있다는 가능성을 보았다. 보는 각도에 따라 다양한 시각적 유희가 가능하여 조형적 활용 가능성이 높고, 더불어 장식이 가지고 있는 '영원'이라는 의미를 잘 살릴 수 있도록 반복되거나 연결되거나 순환하는 형태로 응용하여 형태에서 그 상징이 잘 드러났다고 할 수 있으며, 앞으로 더 많은 변형 규칙의 연구를 통해 다양한 디자인이 전개될 가능성이 있다는 결론을 내릴 수 있었다.

제 6 장 결론

본 연구에서는 인류의 가장 근본적인 본능 중 하나인 장식을 토대로 진행되었다. 인류의 역사와 함께 발전해 온 장식은 20세기 모더니즘의 시대에 잠시간 쇠퇴하였다가, 포스트 모더니즘의 대두와 함께 오늘날 다시 주목받고 있다. 인류 역사를 관통하는 다양한 장식의 현대적 해석을 통한 디자인을 위해, 본 연구에서는 우선적으로 장식의 역사와 지역별 특성, 장식의 종류와 특수성에 대해 살펴보았다. 이 과정에서 장식은 크게 두 가지 특성을 가진다는 것을 알게 되었다. 우선적으로 장식의 특성으로 가장 보편적으로 사용되는 '수식성' 즉 꾸밈이 있다. 이는 장식이 더해지는 대상을 장식 요소로서 아름답게 하는 특성이다. 장식의 또 다른 특성은 '상징성' 즉 의미 전달의 역할이다. 장식은 단순히 꾸밈의 역할로만 역사에서 존재했던 것이 아니라, 각기 다른 상징을 가지고 있었고 이는 비언어적 커뮤니케이션의 도구로 작용해왔다는 것을 알 수 있었다. 특히 장식의 요소별 상징성은 시대와 지역별 상이성을 가지지만, 전세계에서 보편적으로 존재하는 동, 식물을 모티브로 한 장식 요소를 들여다보면 인류 보편적 정서를 공유하고 있었다는 것을 알 수 있었다.

하지만 20세기 중반 이후 지금까지 다양하게 펼쳐지고 있는 현대적 장식 디자인은 장식의 '수식성' 즉 꾸밈이라는 기능에 치중하여 단순히 대상의 외관을 아름답거나 복잡하게 꾸미는 데에 그치고 있다. 따라서 본 연구에서는 장식이 가지고 있는 '수식성'외에 또 다른 주요 특성인 '상징성'을 함께 연구하여 현대적 장식을 해석한 디자인을 진행하고자 했다. 더불어 장식의 평면적 한계를 넘어서 장식이 그 자체로 삼차원의 디자인의 주체가 될 수 있는 방법을 연구하고자 했다.

첫 번째 작품 연구에서는 장식의 주요 기능인 꾸밈을 중심으로 연구를

진행했다. 두 번째 작품 연구에서는 장식의 또 다른 주요 기능인 상징을 중심으로 연구를 진행했다. 마지막으로 세 번째 작품 연구에서는 장식의 두 주요 기능인 꾸밈과 상징이 모두 드러나는 디자인을 연구했다.

결과적으로 첫 번째 작품 연구에서는 초현실주의적 오브제를 디자인하여 '꾸밈'의 기능에 충실한 디자인을 하였다. 오브제 그 자체가 '수식성'을 가지고 있어 예술적 오브제와 같이 공간에서 존재하는 선반 거울 'FLUITO'와 'FLUITO STD'를 디자인하여 장식의 '수식성'에 충실했으나, 디자인 과정에서 장식 요소의 활용이 약화되었다.

두 번째 작품 연구에서는 장식의 '상징성'에 중점을 두었다. '풍요'를 상징하는 보편적 정서의 장식 요소를 결합하여 그 각 장식 요소의 시각 언어를 현대화했다. 이렇게 탄생한 '코르누코피아(Cornucopia) 패턴'은 인쇄 가능한 패턴과 부조 형태의 3d 데이터로 변환되어 각각 '코르누코피아 원단'과 '코르누코피아 러그'로 디자인되었다. 하지만 풍요라는 보편적 정서를 가진 장식을 활용하여 장식의 '상징성'은 강화했으나 2d 패턴 디자인에 그치는 한계를 보여 온전한 3차원의 제품 디자인으로 이어지지 못하는 한계를 보였다. 더불어 각기 장식이 가지는 의미의 전달성이 시각적으로 잘 드러나지 않았다.

세 번째 작품 연구에서는 '수식성'과 '상징성' 두 특성이 모두 잘 드러나면서도 조화롭게 장식을 현대적으로 재해석할 수 있는 방법을 연구했다. 영원과 불멸을 상징하는 '메안더' 장식 자체의 규칙성을 갖는 조형적 특성을 응용하여 '심미적 기능'과 '상징적 기능'을 모두 충족시킬 수 있었다. 메안더 장식의 기본 생성 규칙을 밝히고, 이 규칙을 변주하여 총 7개의 형태 스터디를 진행했다. 그리고 이 형태 스터디를 응용하여 테이블, 조명, 오브제, 선반 등 총 5개의 다양한 제품으로 디자인을 진행했다. 최종적으로 제작을 진행한 '아이테르눔(Aeternum)테이블'은 끝없이

이어지는 메안더 장식의 형태적, 심미적 특성을 살리면서 동시에 끝없이 이어지는 그 형태를 통해 뫼비우스의 띠처럼 영원과 순환을 상징할 수 있게 되었다. 이 과정에서 장식이 가지는 평면적 한계를 극복하여 장식 요소를 3d화 되어 현대적으로 사용가능한 제품으로 구현 가능함을 실험했다.

로스는 고전적 장식이 문화적 보편성과 정서 공유를 위해 아이들 교육에 필수적이라고 했다. 이렇듯 장식의 종말을 주장했던 미켈란젤로가 새긴 문신이라 해도 현대인이라면 문신이 없는 얼굴이 더 아름답다고 여길 것이라 말했다. 아마도 근대인의 시선에는 로스의 주장대로 문신한 이들이 범죄자이거나 인격 파탄자로 보일지도 모른다. 하지만 오늘날 21세기를 살아가는 현대인에게 문신은 다양한 취향과 패션의 하나일 뿐이다. 다양한 디자인과 크기의 문신을 새긴 남녀노소를 주변에서 쉽게 찾아볼 수 있다.

장식은 그리 쉽게 사라지지 않았다. 그저 시대에 발맞추어 그 형태와 미감이 변화했을 뿐이며, 우리의 삶에 녹아들어 있을 뿐이다. 추후 본 연구와 같이 장식의 단순 시각적 재활용이 아닌, 장식의 두 주요 기능인 '수식성'과 '상징성'의 기능이 모두 조화롭게 적용되어 그 심미성과 기능성을 모두 고취할 수 있는 조형 연구가 다양하게 가능할 것으로 생각한다.

참고 문헌

단행본

배만실. 장식미술사. 서울: 기문당, 1994.

최공호. 산업과 예술의 기로에서. 서울: 미술문화. 2008.

최범. 최범의 서양 디자인사. 서울: 안그라픽스. 2018.

Le corbésier. 오늘날의 장식예술. 이관석 옮김. 서울: 동녁, 2007.

Adolf Loss, 장식과 범죄, 현미정 옮김. 서울: 미디어버스. 2018.

윤민희. 문화의 키워드, 디자인. 서울: 예경. 2003.

Carol Strickland. 클릭, 서양미술사. 김호경 옮김. 서울: 예경. 2000.

Owen Jones. 세계 문양의 역사. 김선숙 옮김. 서울: 다빈치. 2010.

Alexander Speltz. 세계 장식미술(1). 장식의 형태. 서울: 이종문화사. 2000.

Alexander Speltz. 세계 장식미술(2). 장식의 형태. 서울: 이종문화사. 2000.

Franz Sales Meyer. 세계 장식미술(3). 장식의 요소. 서울: 이종문화사. 2000.

Franz Sales Meyer. 세계 장식미술(4). 장식의 요소. 서울: 이종문화사. 2000

Fiona Bradley. 초현실주의. 김금미 옮김. 파주: 열화당. 2003.

Matthew Gale. 다다와 초현실주의. 오진경 옮김. 서울: 한길아트. 2001.

Stephen Escritt. 아르누보. 정무정 옮김. 서울: 한길아트. 2002.

Edward Lucie-Smith. 상징주의 미술. 이대일 옮김. 서울: 열화당. 1987.

Gilles Genty. 상징주의와 아르누보. 신성림 옮김. 서울: 창해. 2002.
Cliff Moughting, Taner Oc and Steven Tiesdell. Urban design: onament and decoration. Boston: Butterworth Architecture. 1995.
Farshid Moussavi and Michael Kubo. The function of ornament. Barcelona: Actar, Harvard University, Graduate School of Design. 2006.
Martin Battersby. The decorative twenties. New York: Whitney Library of Design. 1988.
Nancy J. Troy. Modernism and the decorative arts in France: art Nouveau to Le Corbusier. New Haven: Yale University Press. 1991.

학술 및 학위 논문

최해주. 초현실주의 패션의 조형성에 관한 연구: Elsa Schiaparelli의 작품을 중심으로. 기초조형학연구 vol,5. no.1(2004).146.
기혜슬. 초현실주의 영화에 나타나는 공간 특성 연구: 크리스토퍼 놀란 감독 작품을 중심으로. 국민대학교. 2015.
예지원. 주거공간에서 벽의 특성에 따른 시각적 연출 방법. 성균관대학교. 2016.
박현숙. 초현실주의에 나타난 에로티시즘: 회화를 중심으로. 홍익대학교. 2003.
홍혜옥. 초현실주의에서의 Object = Object of surrealism, 충남대학교. 2002.

웹페이지

네이버 지식백과- 피레네의 성. 네이버 지식백과. https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=974833&cid=46720&categoryId=46855.

인물 세계사-르 꼬르뷔지에. 네이버 캐스트. 2012. https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3574965&cid=59014&categoryId=59014.

서양 건축사. 네이버 캐스트. 2011. https://terms.naver.com/list.nhn?cid=58766&categoryId=58766.

테마로 보는 미술-사조와 장르: 초현실주의. 네이버캐스트. 2014. https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3577571&cid=58862&categoryId=58873.

패션 라이브러리-패션아이콘: 트롱프뢰유. 네이버캐스트. 2011. https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3572670&cid=58794&categoryId=59127.

패션 라이브러리-패션 디자이너: 엘사 스키아파렐리. 네이버캐스트. 2011. https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3572667&cid=58794&categoryId=59126.

디자이너가 읽어야 할 책 2-장식편. 월간디자인. 2017. http://mdesign.designhouse.co.kr/article/article_view/104/76882.

비언어커뮤니케이션-장식. 네이버 지식백과. 2015. https://terms.naver.com/entry.nhn?docId=2275458&cid=42251&categoryId=51156.

Abstract

Research and Design Aesthetic Study on the Meaning of Decorations; Focusing on the Adorning Characteristic and Symbolicity

Woo Ji-Youn
Industrial Design. Dept. of Craft and Design
The Graduate School
Seoul National University

Adolf Ross, an Austrian architect who represents Modernism in the 20th century, declared the end of decorations in modern architecture and design. This is because the production process of decoration causes waste of capital, and this method is not suitable for modern production styles based on mechanization and mass production. However, Ross did not insist on

unconditional exclusion of decorations. He said that classical decorations form the basis of Western civilization and are essential for children's education because they help to form and understand a common culture. In fact, his buildings were also designed around the facades of classical styles. In this regard, Ross did not simply insist on the exclusion of decorations, but emphasized the need for new decorations for a new era.

However, over time, modernism in the 20th century, which pursued an ascetic and rational lifestyle, lost its purity as it walked the path of commercialization. Modernism, centered on rationality and functionalism, brought the uniformity and monotony of aesthetics. Thus, diversity has become the most important keyword in postmodernism, which followed modernism. Starting with pop art, various styles and visual languages have coexisted to satisfy the taste of public.

One of the main features of postmodernism, led by diversity, is the revival of various styles and decorations from the past. This proves that humans' instinctive desire to decorate something cannot completely disappear, and

that decorations will simply change its form and last with the times. In fact, the decorations that were thought to have disappeared since Art Nouveau in the 19th century were actually passed down through the Art Deco of the 20th century based on the modernist style. Since then, decorations have been used again as a major formative language with the rise of postmodernism.

In this study, I tried to design various works based on theme of decorations. I explored what possibilities of decoration make us to use decoration as an important element of design, and conducted the formative studies for modern decoration design suitable for the 21st century by utilizing the characteristics of the decoration.

First, the researcher tried to find out what decoration is for modern decoration design utilizing the characteristics of decoration. The process of understanding the decoration by exploring the history of decoration and the characteristics of Eastern and Western decoration was taken. In this process, the most basic characteristic of decoration was 'adorning characteristic', or embellishment. In addition to this characteristic, I

learned that the decoration has 'symbolicity', that is, conveying meaning. As a result of examining the decoration of European and Western cultures, which are connected to Greece and Rome, centering on ancient Egypt, and East Asian cultures consisting of China and Japan, centering on Korea, most of the world's decorations have existed and used as symbols. Decorations were found to have significance in each culture as tools of non-verbal communication.

Therefore, the researcher considered what role this decoration could play in modern times, focusing on the two main characteristics of decoration, "adorning character" and "symbolicity." First, a formative study centering on "adorning character" was conducted, followed by a formative study centering on "symbolicity". Lastly, a formative study was conducted by utilizing both the "adorning character" and "symbolicity" of the decoration, and through this, a design was derived that could serve as a means of communication rather than simply performing a decorative role.

In addition, most of the decorations, which are mostly

2d, are implemented in the form of 3d, capturing both the beauty and its symbols from the original form of the decorations, and it reveals that decorations can be the subject of design in a three-dimensional space. As a result, it is a tricky process to find a formative language that can convey both the original "adorning character" of the decoration and the "symbolicity" in it, but it has been found that new results can be made through various attempts in modern use of the decoration.

Through this study, the researcher hopes that the decoration will not be used as a simple visual decorative element, but will be an opportunity for people to understand and communicate with each other through the symbolism contained therein, and to contribute to enriching their lives. In addition, I think this study will become a stepping stone for more diverse formative attempts as the decoration itself becomes the center of design beyond the flat limits.

Keywords : Decorations, Adorning Characteristic, Symbolicity, Nonverbal Communication Tool, Contemporary Interpretation

Student Number : 2015-21367