

논문접수일 : 2012.03.21

심사일 : 2012.04.05

게재확정일 : 2012.04.26

# 한반도 청동기시대 동물문양에 나타난 조형 특성에 관한 연구

-융복합 디자인의 역사적 분석-

On figurative patterns of Animals' illustration in the Korean Brongze Age

-An historical approach to Convergent Design-

**주저자 : 김향원**

강원대학교 디자인학과 박사과정

**Kim Hyang-Won**

Kangwon national university doctorate course

**교신저자 : 최인숙**

강원대학교 디자인학과 교수

**Choi In-Sook**

Kangwon national university professor

## 목차

### 1. 서론

- 1.1. 연구의 배경과 목적
- 1.2. 연구문제와 방법

### 2. 한반도 청동기 시대의 역사

- 2.1. 인구학적 이동과 스키타이
- 2.2. 경제, 사회적 토대와 청동기의 사용
- 2.3. 한반도 청동기 장식문양의 정착

### 3. 한반도 청동기 동물문양의 특성 분석

- 3.1. 분석대상과 설명
- 3.2. 분석방법
- 3.3. 분석 및 분석결과
- 3.4. 종합 결론
  - 3.4.1. 반복성과 대칭성
  - 3.4.2. 도상성과 추상성

### 4. 결론

- 4-1. 청동기 장식문양의 현대적 의의

## 참고문헌

### 논문요약

이 논문은 디지털 시대 융합 디자인의 제반 특성(구상과 추상, 형태와 프레임, 글과 그림, 장르와 장르의 융합)은 디지털 시대에만 국한된 사실이 아니라는 점을 논증한다. 현대 디자인은 산업 시대에 만들어져 독특한 분야의 영역을 구축한 것이 아니라, 각 지역의 오랜 소통의 역사 속에서 축적된 결과물이다. 이런 이유로 한국의 디자인 경향 또한 스키타이족 이래로 한반도로 유입해 들어온 북방민족의 미의식과 생활환경이 투여된 문양의식이 축적되어 나타난 결과물이다.

이 논문은 한반도 청동기 문양의 사례(동검, 마구, 토기의 동물문양)를 두고, 당대 문양이 조형적으로 어떻게 구성된 것이며, 그 특징을 기술했으며, 이 기술을 통하여, 첫째, 청동기 시대의 문양은 선과 면, 형태의 반복과 대칭을 통하여 이미 근대적인 디자인 소통을 이루고 있으며, 둘째, 리얼리즘의 도상 이미지를 따르지만 실제로는 추상적인 스타일을 가하여 리얼리즘이라는 근대 미의식과 추상성이라는 후기 근대적 미의식을 융합한다는 점을 밝혔다. 즉, 청동기 시대의 문양은 반복과 대칭의 아리스토텔레스적 고전의식 혹은 근대의 수학적 디자인 경향을 드러내며 아울러, 도상의 존중과 극복으로 특징 지워지는

근대 미의식마저 고스란히 간직하고 있는 것이다.

문양의 융합 양상이 지닌 세부적인 특성은 민족의 이동과 정착한 지역마다 다를 수 있지만, 현대 융합적 디자인의 특성이 특정 시대의 고유한 경향이 아니라 인간의 의식이 삶과 생활문화 속에서 오랜 시간 동안 축적시켜 왔던 보편적 특징이라 추정할 수 있다. 따라서 디지털 시대의 디자인을 지역과 역사적 전통으로부터 분리시키려는 시도는 잘못된 것이라는 점을 이해할 수 있을 것이다.

### 주제어

융합성, 한반도청동기시대, 동물문양

### Abstract

This paper has ventured to propose that a contemporary design tendency to convergence (intercommunication between figures and abstraction, shape and frame, letters and images, various genres) is a kind of universal human creation competence rather than temporary or technological one. The Korean design is too originated and generated of some historical accumulation which are made by Skitai and north-branced peoples' lifework and aesthetic.

Historical documents and texts analysis are used to illustrate the above points. This historical study can be investigated from figurative and artistic expressions in animal illustration in the age of Bronze and can explain its some characters in style. Firstly, illustration of Bronze age reveals its modern character in repetition which supports a communication; when outward, it reaffirms and stresses the important role of symmetric one. It is also worth noting that for the people in this age as well as works, design was already utilitarian and modernized. Secondly, illustration of Bronze age reveals its realistic character in iconization of natural things which supports a representation; when outward, it reaffirms and stresses the important role of s abstract one. It is also worth noting that this design was already aristotelian and classical.

These main characters of the illustration show that our contemporary aesthetic and design in Digital age is not in its unique industrial and modern historical course, but also in our universal tradition which is actually performant. In this respect, we cannot judge that modern and contemporary design aspect is separated from our aesthetic and life works historically accumulated.

### Keyword

Convergence , Korean Bronze Age, Animal motif

## 1. 서론

### 1.1. 연구의 배경과 목적

20세기 말, 경제, 외교, 정보의 세계화 시대에 들어섰다. 이 세계는 지금까지 살아온 민족과 국가의 틀을 넘어 인간이 서로 자유롭게 국경을 넘나든다. 국가는 말할 것도 없고 민간기업과 단체가 협업하고 개인은 서로 만나 가족을 만들며 지역사회를 공동으로 구성하는 밑으로부터의 세계화 운동 중에 있는 것이다. 이를 다문화의 시대로 특별히 지칭하기도 한다. 이런 상황에서, 민족과 국가 별로 살아온 ‘국민’ (national people)의 문화적 정의가 점점 국제성을 띠어 가는데, 이것이 지역공동체로 확대된 문화권의 개념이다. 유럽공동체와 유럽인의 문화, 남미공동체와 남미인의 문화, 동아시아의 문화 등과 같은 논의가 그것이다. 하나의 국민을 지역적으로 더 넓은 카테고리속에 위치시켜 그 국민이 지녀왔다고 하는 전통문화의 특성을 더욱 명료하게 규명하기 위함이다.

이론적으로 11세기 이래, 민족(nation)의 단어가 서구에서 생겨났을 때 이는 지역민(태생)의 언어공동체 개념이었다. 19세기 근대국가가 규정한 ‘국민’ 혹은 국가주권의 구성요소와는 전혀 상관없었다. 실제로도, 19세기 이전까지 사람들은 삶의 터전에 전쟁이나 기근이 닥치면 어디든 이주해서 살아도 국가가 이들을 방해하지 않았다. 만주로 이주한 한국인이나, 한국으로 이주한 조선시대의 일본인, 안남인, 중국인의 사례가 이를 증명한다.

이런 이주는 매우 오래된 세계화의 한 형태다. 이 미 구석기 시대 이전부터 있어온 일이다. 한반도 지역에서 출토되는 토기와 문양, 철제 장식품의 경우, 중앙아시아와 일본 남서부, 중국 북동부에서 동일한 형태가 많이 발견되고 있다. 수천년을 뛰어 넘어 20세기말 한국의 문화관광부가 선정한 한국의 남대문, 기와, 절, 갯, 상투, 김치, 색동옷을 살펴보면 북방민족 및 중국철학과 중국의 지역전통이 거기에 고스란히 배여 있음을 알 수 있다.

따라서 한국은 한국만의, 일본은 일본만의, 중국은 중국만의 혹은 중앙아시아는 중앙아시아만의 전통 디자인형태와 경향이 독자적으로 존재한다고 미리 규정지어 버리는 것은 잘못된 자세이다. 이는 근대주권의 모습으로서 국가와 민족을 혼동하는 것이다. 고유섭이나 야나기 무네요시, 에카르트, 조지훈, 김원용 같은 사람들이 한국민족을 움직이지 않는 공동체로 보고, 거기다가 은근과 끈기라든가, 비정체성,

비애, 울동, 선적인 미, 민예적, 구수한 맛, 단순미, 고전미, 내재성 등 한국민족의 미학을 특징적으로 규정하려 했는데, 이런 한국미술사의 여러 시도들은 매우 협소한 것으로 이해할 수밖에 없다. 실제로 한국 미술사가들이 한국미의 정체성이라는 타이틀로 제시한 내용을 보면 “한국민족은 은근한 맛과 멋을 풍기는 소박한 아름다움이 내재해 있는 미학의 모든 것을 가지고 있다”고 말할 뿐이다.(김윤수 외, 2006, p. 629).

인간이 자연을 극복하며 살다보면, 어떤 문명이든 미학의 제반 부분을 모두 가지고 있기 마련이다. 단지 그 양상이 시대와 지역별로 조금씩 다르고 변해왔을 뿐이다. 미의식에 있어서 민족주의란 허상인 것이다. 다행히도 20세기 중반부터 민족문화라는 단어는 구태의연하고 불쌍사나우며 가끔은 폭력성이 비추어 지는 것으로 이해된다(파스칼 브뤼크네르, 2003, p.155). 게다가 민족문화란 것은 역사적으로 입증된 증거도 없기 때문에 지역문화의 용어가 더 정확한 것이다. 오늘날은 민족, 국가란 단어 대신 지역(localities)의 단어를 자주 사용하고 있다.

본 연구는 한반도에서 구성된 디자인의 거대한 흐름이 수천년 동안 유럽 및 시베리아와 중앙아시아를 거쳐 이동해온 여러 인종과 민족들이 공통으로 축적시킨 융합적 디자인이라는 가설을 제시한다.

이를 통하여 한국전통 디자인은 한국만의 특수성보다는 지역 융합적인 특성이 더욱 강조되어 있다는 사실을 밝힐 것이다. 한국 디자인의 융합적 특성은 궁극적으로 오랜 역사 속에서 축적된 북방민족들의 미의식과 생활환경을 드러낸다는 점에서 ‘전통 디자인’의 보편성 혹은 국가를 벗어난 광범위한 문화적 양상을 드러낼 수 있다.

### 1.2. 연구문제와 방법

본 연구는 연구목적에 따라, ‘한국 고대 생활디자인 문양의 다문화적 양상을 검증하고자 한다’는 문제를 제시한다. 한국 고대 디자인 문양에 어떤 특징이 있었으며 그 특징은 현대문양의 패턴과 어떤 조형적 관계가 있는가를 관찰하려는 것이다.

연구의 방법으로는 첫째 역사적 사료와 2차 문헌을 통하여 두 지역간의 교류양태를 추적하고, 둘째, 문양의 요소를 상호 구조적으로 비교함으로써 공통점과 차이점을 드러낸다. 청동기 시대 한반도에서 출토된 토기 및 장신구의 문양을 표현과 내용으로 나누어 조형적으로 분석할 것인데, 비교분석을 위한 세부적인 방법은 제 3장에서 논한다.

## 2. 한반도 청동기 시대의 역사

### 2.1. 인구학적 이동과 스키타이

스키타이 문명 혹은 스키타이 문화는 흑해북안에서 황하 중류의 오르도스지역까지 초기 철기시대 북방유라시아 대륙을 대표하는 유목문화이다(정석배, 2011, p.41). 스키타이 문화(기원전 7-3세기)는 <황금인간 전시회>와 <에르미타췌 황금 유물전> 그리고 <알타이 문명전> 등을 통해 우리에게 비교적 잘 알려져 있다. 또한 스키타이 문화는 한국의 청동기문화 및 신라의 적석목곽분과도 일정한 관련을 지닌 것으로 인식되고 있다(정석배, 2011, p.41).

실증적으로 보면, 흑해북안, 중앙아시아, 시베리아 미누신스크 분지, 알타이, 그리고 중국북방 오르도스 지역까지 북방유라시아대륙 거의 모든 지역에 걸쳐 스키타이 문화의 요소들이 확인되고 있다. 한편 역사서를 살펴보면, 헤로도토스 『역사』에 기록된 스키타이족의 활동무대인 흑해북안의 유목문화 만을 스키타이 문화로 지칭하고, 스키타이 문화 요소가 보이는 흑해북안에서 중국북방 오르도스지역까지를 ‘스키타이 세계’ 혹은 ‘先홍노-스키타이 세계’라 부른다.

스키타이 세계에는 흑해북안, 불가-우랄 강 유역의 사브라마트, 중앙아시아의 사카, 시베리아 미누신스크 분지의 타가르, 투바의 우육문화, 알타이의 파지릭, 서(西)몽고의 울람곰, 중국북방 오르도스의 모경구 문화 등이 알려져 있으며, 그 외에도 스키타이 문화 요소를 지니는 고고학문화들이 삼림지대와 산악지대를 따라 다수 알려져 있다. 이렇게 본다면 스키타이의 인구학적 이동은 유라시아 전체에 걸쳐 벌어졌던 것을 알 수 있다.

### 2.2. 경제, 사회적 토대와 청동기의 사용

우리나라의 청동기는 시베리아 계통의 북방계 청동기가 먼저 들어왔습니다. 시베리아 계통의 청동기는 중국계 청동기도, 몽골계 청동기도 아니다. 유럽과 유라시아, 시베리아를 걸쳐 북쪽에서 청동기가 전파되었음이 유물로서 확인된다. 이러한 한국 청동기 문화의 특징은 민무늬 토기 문화와 함께 전파되었고, 또 고인돌(지석묘)이 많이 분포한다는 점이 특징입니다. 우리나라 강화도, 전라도 고창 등등에 분포하는 남방식 고인돌은 전 세계 고인돌의 60%에 육박할 정도로 많이 분포하고 있다.

청동기의 사용은 곧 계급사회와 국가의 출현(고조선)을 예고한다. 보통 교과서에서는 고구려-백제-신라의 삼국시기를 고대로 보고 있다. 율령반포, 불교수용 등을 근거로 하고 있으나 최근에는 고조선 시

대를 원시시대가 끝난 고대로 보는 경우도 있다. 비파형동검, 세형동검 등을 통한 정복전쟁이 활발하였고, 천신에 대한 제사 등을 지냈다는 점에서 불교문화에 버금가는 문화가 있었으며, 삼국시대에 떨어지지 않는 강력한 중앙집권국가가 수립되었기 때문이다(한국사, 2007).

청동기 시기는 스키타이 문화의 동부이동 시기와 맞아 떨어진다. 이 때 한반도에서 사용된 비파형동검[그림1]과 다뉴무문경은 대체로 위의 지역에 한정되어 출토되고 있다는 점에서, 만주 송화강과 요하(遼河) 유역으로부터 한반도에 걸쳐서 하나의 독자적인 문화권을 형성했다는 결론을 내릴 수 있다.

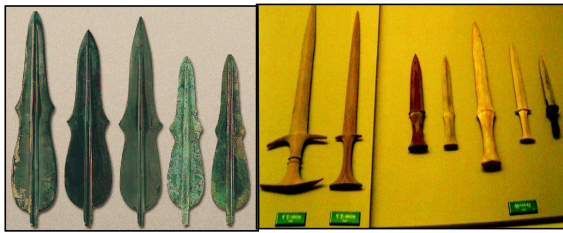
한편 신석기와 청동기 시대의 연관성을 살펴보면, 청동기 시대의 지배적인 토기는 민무늬토기(無文土器)였다. 고인돌 또한 이 지역에서 집중적으로 발견되고 있다. 그러나 신석기인과 청동기 시대의 사람들은 서로 다른 조건 밑에서 살았으며, 종족 상으로도 차이가 있었으리라는 사실은 청동기에 들어서면서 즐문 토기 [櫛文土器]의 유적이 자취를 감추고 비파형동검이나 혹은 무문토기의 출토를 특징으로 하는 청동기인의 유적은 주로 강을 따라 펼쳐진 평야를 앞에 둔 언덕진 곳에서 발견되고 있다는 점에서 확인 된다. 이처럼 청동기인들은 즐문토기를 사용하던 신석기인과는 달리 구릉지대(丘陵地帶)의 생활자였다. 그들은 청동기로써 무기를 만들어 사용했고 움집에 살았다(오강원, 2011, p.130).

유라시아를 이동한 스키타이인이 남긴 유물은 무구, 마구, 동물양식의 스키타이 3요소에 의해 대표된다(정석배, 2011, p.41). 무구는 아키나크라고 불리는 철검[그림 2]과 전투용 도끼, 창, 그리고 활과 화살, 투구, 갑옷, 정강이 받침, 방패 등이 있었다. 마구에는 재갈과 재갈멈치, 절약, 마면, 각종 장식패 등이 있었다. 이 도구들에 새겨진 동물양식은 소재, 구성, 기법, 동물의 속성, 자세 등을 통해 연구된다.

동물양식의 주요 소재는 굽동물, 맹수, 맹금, 그리고 환상동물이었다. 이 동물들을 신체의 전부 혹은 일부로서, 혹은 다른 동물과 함께 표현하였다. 굽동물과 맹수, 굽동물과 환상동물이 싸우는 투쟁장면이 많은데 굽동물은 흔히 머리를 앞이나 뒤로 향한 상태에서 두 다리를 서로 포개어 접어 넣은 자세를 취한다. 맹수는 서있거나 원형으로 웅크린 자세를 많이 취하며, 맹수와 굽동물 모두 몸을 180도로 비틀은 경우도 많다(정석배, 2011, p.41). 한편 신체를 면과 면들로 이루어진 능선으로 처리하거나 둥그스름한 원통모양으로 처리한 경우도 있다. 동물이 정면보다는 측면으로 표현된 경우가 월등하게 많다. 이를 통해

스키타인 유목 경제의 수렴적 경향성을 파악할 수 있다.

<청동기 시대 사용된 유물>



[그림 1] 비파형동검

[그림 2] 아키나크식단검

한반도의 비파청동문화가 지닌 스키타이 세계의 유목적 경향성은 토기, 장신구, 마구, 무기 등에서 지속적인 관계를 지니고 있다. 이에 대한 심층적인 연구가 전혀 진행되지 않았다는 것은 보통 연구의 경향이 유물의 경로를 추적하는 역사적 추정에만 근거하는데 그 원인이 있다 할 것이다. 문제는 유물을 통한 역사적 추적과정에 디자인적 구조와 유사성을 탐구하는 방법을 통해 보완되어야 할 것이다. 이는 3장에서 논한다.

### 2.3. 한반도 청동기 장식문양의 정착

유목민족의 상징적인 취사도구이자 부족의 통치 계층만이 사용할 수 있는 권위적 물건으로서 '동북' [그림 3]이 한반도에서 줄기차게 발견된다. 이는 스키타이 족이 많이 사용하였고, 흉노족도 사용하였다 (강인욱, 2011, p.87). 스키타이 시대 이전부터 훈족 시대에 걸쳐 유라시아 초원지대에는 청동기가 널리 보급돼 있었다.



[그림3]술기-기원전4세기 [그림4]세형동검-충남부여 연화리 출토

무엇보다도 스키타이 문화의 족적을 지닌 대상으로는 한반도 신석기 및 청동기 시대의 문양이 강조된다. 양식화된 동생물의 중요 속성들이 일정한 구성 원칙에 따라 결합된 표현물로서 스키타이 문양은 흑해북안 뿐만 아니라 멀리 동쪽으로 중국북방 오르도스지역까지 스키타이 세계 모든 문화에 공통적으로 나타나는 특성을 지녔다(정석배, 2011, p. 43).

### 3. 한반도 청동기 장식문양의 특성 분석

#### 3.1. 분석대상과 설명

한반도 청동기시대는 기원전 2200년 무렵부터 시작하여 대표적 유물은 청동이다. 검은 비파형동검에서 세형동검으로 발전했으며, 이는 한반도에서 독자적인 청동기가 제작되었음을 알려 주는 유물이다(오강원, 2011, p.132). 마구 또한 만들어 졌으나 소량으로 전해진다. 한편 청동기 시대의 대표적 토기로는 민무늬토기인데, 빛깔은 적갈색으로 바닥이 좁은 것과 판판한 것의 두 종류가 있다.

본 연구에서는 동검, 마구, 토기의 문양을 통하여 한반도 청동기 시대의 문양이 지닌 스키타이적 영향 관계를 분석한다. 대표적인 문양은 동물이다.

수집된 유물은 260여점이며, 분석샘플은 유물에서 공통적으로 나타나는 청동기 문양의 유형 15개를 선정한다. 그림은 '상해박물관 도람'에서 추출하였다(청동기상의 문양, 2010). 이를 통하여 문양이 지닌 조형 구조적 특성을 기호학적 방법으로 밝히고 이 특성이 지닌 스키타이 문양 및 문화의 연관성을 설명할 것이다.

#### 3.2. 분석방법

분석은 기호학적 방법을 활용한다. 구조기호학에 따르면(권명광, 신항식, 2003, p. 199). 모든 표현에는 내용이 상시 전제되어 있는데, 이 내용은 단순한 정보만을 전달하는 것이 아니라 '의소'라고 하는 정보의 특성을 전달하는 것으로 이해한다. 예를 들어, "사랑해 T-T"라는 표현은 오로지 '사랑한다'는 정보만을 주는 것이 아니라, 슬픈 사랑의 의소를 전달하는 것이다. 문양에 있어서 이는 당연하다. 문양의 표현은 기능적인 정보만 전달하는 거시어 아니라 조형성의 특징을 전달한다. 직선은 직선의 정보만이 아니라, 곧음, 경제성, 똑바름의 의소를 전달하는 것이다.

이와 같이 하나의 정보가 의소적으로 밝혀지면 이제 그 의소가 계속 반복되는 지 살펴볼 것이다. 이를 동위성이라 한다. 동위성은 두 조형단위 사이에 존재하는 대립성의 특성을 통해 주변 조형과의 필연성과 유사성(=)을 뽑아내는 일이다. 마치 붉은색 vs 파랑색의 표현이 대립하면서 동시에 스톱 vs 지나감의 의미를 구조적으로 내포하는 경우와 같다. 이 대립(멈춤, 지나감)의 대립이 없으면 주변의 조형기호인 노랑색(멈추며 기다림, 돌아가시오)의 의미를 파악할 수 없다. 이처럼 대립된 상태에서 동일한 표현에 동일한 의미가 드러나는 기호들의 흐름이 바로 동위성이다.



[그림 5] 수목교련문

	문양	조형성
선	곡선	반복
면	없음	단일면
선과 면	선 우위	면의 발생
도상	수목교련	추상화
전체형태	분할사각형	반복운동

의소와 동위성을 이해하기 위해, 청동기 시대 문양 중 [그림 5]수목교련문 이미지의 예를 본다면, 직선의 선이 사선의 형태로 움직이는데, 이는 직선이 지닌 고정성의 의미와 사선이 지닌 운동성의 의미를 서로 대립시킨다. 선은 또한 90도 가까이 내부적으로 꺾여 들어가면서 T자형 공간을 반복적으로 만들어 내고 있다. 그런데 이 선의 운동은 T자형 공간을 반복시킴과 동시에 거꾸로 뒤집어도 T자형 문양이 만들어질 수 있도록 융합을 시켜 놓았다. 여기서 반복성의 의미는 재생산의 의미와 서로 대립한다. 이로써 운뢰문의 문양은 고정적인 운동의 성향과 선이 공간을 재생산하며 만들어 내는 융합성의 특성을 보여준다 할 것이다.

문양의 조형요소는 선, 면, 선과의 면의 관계, 동물의 도상적 특징, 그리고 문양의 전체 형태이다. 이와같은 조형의 요소가 각기 어떤 방식으로 대립성을 이루면서 동시에 자체적으로 구조적인 특성을 드러내는지를 파악할 것이다.

앞선 운뢰문의 경우, 고정성, 운동성 반복성, 재생산성의 특성이 한반도 이외의 유라시아 지역에서 출토된 문양과 상호 어떤 관계가 있는 지, 또한 고정적 운동, 반복적인 재생산이 스키타이의 유목문화와 어떤 관계가 있는가를 설명할 수 있듯이, 이런 조형요소가 보여주는 의미론적 특성을 정리하면 문양의 의미론적 특성을 알아 낼 수 있다.

### 3.3. 분석 및 분석결과



[그림 6] 수면문-동물얼굴

	문양	조형성
선	곡선형 반복	운동이 다양
면	반복	형태가 다름
선과 면	선이 면을 만들	면은 반복
도상	얼굴형상	추상화
전체형태	직사각형	정사각형의 반복

수면문[그림 6]의 선을 보면 곡선이 반복적인 양식으로 이어지는 동시에 그 방향 또한 4방위로 펼쳐져 있다. 이는 신석기 시대 빗살무늬가 지닌 직선과 사선의 방향성과 크게 대조된다. 곡선은 직선에 비하여 여러 방향을 잡을 수 있지만 그 곡선마저 반복의 양태를 띠는 것은 곧 방향의 방향, 반복의 반복 양식을 보인다는 것을 의미한다. 이는 면의 모습에서도 동일한 방식으로 나타난다. 면의 경우 형태를 달리 하여 반복함으로써 고정성을 탈피하고 있다. 얼굴 형태를 가진 도상을 이와 같은 추상의 형태로 유지하는 것은 이미지의 '실재성'을 거부하는 탈근대적인 표현이라 할 것이다. 정제 형태 또한 정사각형 형태를 이어붙여 직사각형 형태를 구성함으로써 형태와 형태를 대립시키는 근대성을 탈피하고 있다는 점에서 융합적 특성을 드러낸다 할 것이다. 이런 양상은 [그림 7]에서도 보여진다.



[그림 7]수면문-동물얼굴

	문양	조형성
선	곡선형 반복	운동이 다양
면	반복	형태가 반복
선과 면	선이 면을 만들	원은 반복
도상	얼굴형상	추상화
전체형태	직사각형	정사각형과 원형의 반복

반복적인 곡선, 면 형태의 반복, 면을 만들어가는 선의 4방위 움직임, 추상형태로 윤곽이 이루어진 도상적 얼굴형태가 모두 하나의 패턴을 이룬다. 전체형상으로 보면 정사각형과 원이 어울려 직사각형의 형태를 구성하는데 이는 [그림 6]수면문의 경우보다 더 융합적인 양상을 보여주는 것이다.



[그림 8] 용문-용

	문양	조형성
선	곡선형반복	운동반복
면	반복	형태가반복
선과 면	곡선이 일률적	면은 반복
도상	펼쳐형상	추상화
전체형태	곡선 형	타원형태의직사각형

용문의 경우 [그림8] 선과 면의 반복 양상과 운동 양태가 수문문의 경우와 같다. 곡선이 일률적인 반면 면이 반복되는 차원도 동일하다. 한편, 추상형태가 일종의 펼쳐 형상으로 드러나 있는데 이는 '용'이 지닌 용트림의 모습을 형상화 한 것이다. 용의 모습이 도상인 동시에 추상 무늬로 보여지는 이유로 구상과 추상의 합일을 드러낸다 할 것이다. 이 사실은 전체형태를 통해서도 드러난다. 직사각형의 전체형태를 타원형으로 구부린 것은 용이 뱀과 같은 운동성을 지니기 때문일 것이다. 문양의 프레임이라 할 전체 형태가 동물이 지닌 특성에 맞추어 표현한 경우는 새를 형상화한 풍조문 [그림 9] 에서도 볼 수 있다.



[그림 9] 풍조문-새

	문양	조형성
선	직선형 반복	선이 면을 이룸
면	면이 형태를 이룸	면이 새의 형태를 이룸
선과 면	직선이 일률적	면이 도상을이룸
도상	새의 형상	추상화
전체형태	직사각형	직사각형으로각진 형태

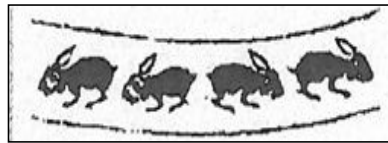
풍조문의 경우, 동물의 도상을 추상적으로 형상화 하는 일반 패턴을 따르고 있다. 전체 형태 또한 조형적으로 각을 지게 함으로서 새가 지닌 부리, 날개, 다리의 각을 형상화 했다. 선은 곡선이 아니라 직선으로 새 그 자체를 표현한 것이 아니라 새의 운동을 표현한 것이다. 한편, 보통 선을 통해 형상을 그려내는 것과는 달리 면을 통하여 새를 형상화 했다는 점에서 현대적인 시각에서는 매우 실험적인 모습을 보여준다. 선과 면의 반복, 4방위 운동방향은 이 풍조문에서도 동일한 패턴을 따르며 [그림 10]의 풍조문 역시 같은 패턴을 보인다.



[그림 10] 풍조문-새

	문양	조형성
선	곡선이 양쪽으로반복	움직임 반복
면	면이 좌로 형태를 이룸	면이 우로 형태를 이룸
선과 면	곡선과 원이 일률적	면이 형태를 이룸
도상	새의형상	추상화, 대칭
전체형태	직사각형	정사각형의 반복

토문[그림11]의 선을 보면 반복 곡선, 4방위 운동으로 특징 지워져 있다. 앞선 문양들에 있어서 면이 지속적으로 반복되는 반면 이 경우 형태가 방향에 있어서 대칭적으로 반복되는데, 이는 단순화된 토끼의 도상을 염두에 두고 볼 때 매우 근대적이라 할 수 있다. 이런 대칭적이며 미니멀한 경향은 원래 도상의 모든 이미지를 추상으로 구성할 때 생겨나는 구성적인 감수성이 표현된 것이다. 아울러 전체적으로 곡선형 반복의 양상을 보여주는데 이는 토끼의 곡선적 운동(새의 직선적 운동과는 반대로)을 재현한 것으로 볼 수 있다. 이와같이, 토문에서도 풍조문처럼 추상을 통한 도상의 구성, 반복, 그리고 동물의 운동하는 성질을 저버리지 않고 형상화했다는 점을 볼 수 있다. 이는 [그림 15]의 어문에서도 동일한 방식으로 나타난다.



[그림 11] 토문-토끼모양

	문양	조형성
선	곡선	운동성
면	형상과 프레임	프레임분할
선과 면	면우위	공존
도상	토끼	병렬대칭
전체형태	띠	수평운동



[그림 12] 녹문-사슴모양

	문양	조형성
선	곡선	운동성
면	형상과 프레임	프레임분할
선과 면	면우위	공존
도상	사슴	병렬대칭
전체형태	띠	수평운동

사문[그림13]의 경우, 도상적인 차원에서 토끼, 사슴 문양과 유사한 방식의 추상화 과정을 가진다. 토

끼와 사슴문양이 곡선으로 형태를 잡아 토끼와 사슴의 운동을 표현했다면 뱀의 경우 직선으로 형태를 잡아 뱀의 원래 형태를 강조한다. 직선의 반복되며 구부러진 이유는 이와 같은 것이다. 직선으로 뱀의 형태를 구성하고, 직선을 90도 정도 연속 구부림으로써 뱀의 운동을 양식화 했다. 형태와 운동의 융합적 표현은 여기서 발견된다. 뱀을 서로 대립된 방향에서 병치시킨 것은 앞선 대다수 문양이 그렇듯이 도상을 추상화하는 하나의 방식이기도 하다. 이는 코끼리 문양인 상문[그림 14] 에서도 마찬가지로 양상이 나타난다.



[그림 13] 사문-뱀모양

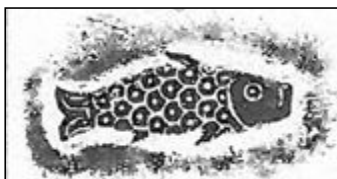
	문양	조형성
선	직선	직선의 반복
면	갈고리	단일면
선과 면	면의 내부	공존
도상	뱀	추상화, 대칭
전체형태	직사각형	구부림



[그림 14] 상문-코끼리모양

	문양	조형성
선	곡선	곡선의 반복
면	도상	단일면
선과 면	선우위	공존
도상	코끼리	대칭
전체형태	직사각형	병치

앞선, 인간의 얼굴, 용, 새, 토끼의 모든 경우에 있어서 청동기 시대의 동물문양은 눈에 보이는 그대로의 도상을 표현하지 않고 추상을 통해 도상을 실현하고, 궁극적으로는 추상과 도상의 차이를 지워 버리는 탈근대적인 융합 디자인의 원리에 따른다 이해할 수 있을 것이다. 반면 물고기 문양을 표현한 어문[그림15]과 학문 [그림16]은 비교적 도상성을 강조하고 있다.



[그림 15] 어문-물고기모양

	문양	조형성
선	곡선	수평성
면	반복	형태 반복
선과 면	선 우위	특징없음
도상	물고기	도상화
전체형태	물고기	정면성

즉 계슈탈트적인 전체의 이미지는 있는 그대로의 모습에 충실한다. 전체 모습이 물고기, 학의 형상을 그대로 따른다. 그럼에도 도상의 면 위에서 지속적으로 반복하는 선과 선적 운동을 지닌 전체형상은 도상과 추상의 지속적인 융합의 특성을 보여준다. 물고기의 경우 수평적인 아웃라인을 지니고 있는데, 이를 비늘의 반복적인 형식과 꼬리와 옆 날개를 세움으로써 이를 중화시키고 있다. 학의 경우도 마찬가지로, 이 경우, 다리와 운동을 통해 수평성으로 빠져들어갈 전체 형상의 방향을 수직적으로 융합시키고 있다.



[그림 16] 학문-학

	문양	조형성
선	곡선	수평성
면	반복	형태 반복
선과 면	선 우위	특징없음
도상	학	도상화
전체형태	학	측면성

이는 거북이를 표현하는 귀문[그림17] 같이 직선이나 곡선적으로 규정하기 어려운 움직임 가진 동물문에서 충분히 동일한 양상을 공유한다.



[그림17] 귀문-거북이모양

	문양	조형성
선	곡선	대칭
면	원형	대칭
선과 면	면 내부의 곡선	공존
도상	거북이형상	도상화
전체형태	원과 타원	수직과 수평의 공존

앞선 물고기 문양처럼 도상성이 두드러진 귀문의



경우라 할지라도 추상적 표현의 가치는 사라지지 않는다. 곡선형의 선, 원형으로 구성된 위아래의 면이 앞선 동물문과 추상적 특성을 같이한다. 그러나 거북의 등을 구성하는 원형의 면속에 X 형 곡선이 또 다시 좌우로 대칭한다. 이는 거북이 지닌 '내부'의 의미가 표현된 것으로 거북 등 안에는 동물의 모든 장기를 숨기는 동시에 머리마저 넣을 수 있다. 곁 외양을 표현하는 토끼, 새와 달리 신체 내부에 또 다른 운동을 내포한 동물이다. 전체형태 또한 수직적인 운동이 다리와 함께 수평적으로 조화를 이룬다. 어떤 방식으로든 도상적 특성과 추상적 장식을 상호 융합시키려는 시도는 매미를 형상화한 선문[그림 18]과 와문[그림 19]에서도 고스란히 보여진다.



[그림 18]선문-매미모양

	문양	조형성
선	곡선	상호연결
면	원과 원뿔	대칭
선과 면	선이 면을 만들	공존
도상	매미의 등	장식화
전체형태	원뿔형	원뿔의 중복

매미를 형상화한 선문은 매미의 등을 형상화한 것이다. 매미의 날개는 전체 형상을 이루고 이를 두 번 반복시킨다. 이는 매미의 날개가 두 개인 이유라 이해할 수 있지만 앞선 문양과 비교 검토할 때 타당성은 없다. 앞서 문양의 경우, 구태여 도상이 그래서가 아니라 대칭을 통해 전체 형상을 직사각형으로 만들어 내거나, 대칭적인 운동의 양상을 만들어내고 있기 때문이다. 이는 형태나 면 그리고 선을 반복시키는 신석기 시대의 문양적 특성을 그대로 존속시킨 것이라 이해할 수 있다. 두드러지는 특성은 선을 상호 대칭적으로 연결지워진 면을 분할시키고 있다는 것이다. 이는 추상화의 가장 기본적인 원리다. 이로 인하여 선과 면은 자연스레 공존하며 도상으로서의 매미와 추상으로서의 장식이 상호 융합된다.



[그림 19]와문-개구리모양

	문양	조형성
선	곡선	대칭
면	원형	대칭
선과 면	면의 곡선	공존
도상	개구리형상	도상화
전체형태	원과 타원	수직과 수평의 공존

### 3.4. 종합 결론

#### 3.4.1. 반복성과 대칭성

청동기 동물문양은 선과 면 그리고 형태의 지속적인 반복양상을 보이고 있다. 이런 반복의 양상은 신석기 시대 문양에서 보이는 반복적인 특성을 그대로 이어받은 것이라 할 수 있는데, 신석기 시대 실용성을 특징으로 한 문양이 청동기 시대에 와서는 일종의 장식성으로 변한 것이다. 이는 선, 면의 반복적인 양태에서 뿐만 아니라, 형태의 대칭성으로부터 이해할 수 있는 특징이다. 그러나 무엇보다 청동기 시대의 대칭성은 반복되는 선과 면의 운동이 최종점으로 다다른 특성이라는 점에서 구조적이라 이해할 수 있다. 운동은 지속되지만 운동은 무질서하지 않고 대칭의 결과에 이르러 반복의 모습을 잡는 것이다. 이렇게 본다면 문양의 반복과 대칭의 특성은 상호 충돌한다기 보다 공존하는 조형의식이라고 볼 수 있다. 즉, 선이나 면, 형태 그 자체가 상호 공존 한다기 보다는 선, 면, 형태를 구성시키는 반복/대칭의 조형의식이 공존한다.

#### 3.4.2. 도상성과 추상성

청동기 동물문양은 모습의 도상적인 특성을 무시하지 않는다. 용이면 용, 뱀, 토끼 거북, 학 등과 같이 도상적인 특성을 모두 존중하면서 여기에 과감한 추상화를 가한다. 이 점에서 문양이 지닌 실재성(리얼리즘)과 추상성(구성주의)의 두 가지 특징이 융합한다. 이 융합은 선과 면의 관계에서 먼저 드러나는 데, 예를 들면, 비늘, 깃털을 표현하고자 할 때, 비늘과 깃털 원래 그 모습을 선을 통해 그대로 드러내려 하지만 동시에 그 선이 선으로만 머물지 않고 면을 구성해 나가도록 연속성을 강조한다. 윤곽선의 예에서 보았듯이, 선으로부터 면을, 면으로부터 선을 분리시키지 않는 융합적 의식은 운동의 차원에서도 드러난다. 동물의 도상적 특성은 어쩔 수 없는 것이지만 이를 추상화 시키는 방식은 문양을 만든 사람의 조형적 의식에 따르는 것이다. 청동기 시대 동물문양의 운동 방향은 수직이나 수평에 머물지 않고 4방위로 흩어진다. 이는 선과 면에서도 그랬듯이 문양의

융합적인 측면을 보여주는 것이다.

#### 4. 결론: 청동기 장식문양의 현대적 의의

결론적으로 청동기 시대 동물문양의 특징은 첫째, 반복성과 대칭성이라는 근대적 디자인 제작의 원칙을 지니고 있으면서 동시에 이를 상호 공존시킨다는 점에서 융합적이다. 둘째, 있는 그대로의 모습을 존중하고자 하는 도상적 경향(혹은 아날로그적 경향)과 이를 변형시키고자 하는 조형적 경향(혹은 디지털적 경향)이 동시에 공존한다.

우리와 같은 근대인이 볼 때, 청동기 시대의 동물문양은 '보이는 대로 그린다'는 근대의 실재성, 리얼리즘의 원칙에 충실하지 않아 보인다. 이는 청동기 재료의 차원에서 볼 때 구현하기 어려운 일일 수 있었고, 아직은 덜 개발된 도상적 사고방식에 따른 이유일 수도 있다. 그러나, 청동기 문양은 분명 사물의 실재성을 저버리지 않는다. 보이는 그대로의 모습을 존중하며 재료와 의식의 방해에도 불구하고 이를 실현하고 있다. 그러나 무엇보다 중요한 것은 청동기 시대 문양은 '있는 그대로'의 모습 이전에, 청동기 시대의 이념, 주술, 정신적인 차원의 모습을 첨가 한다는 것이다. 이는 에드워즈가 말했듯이, "미술이란 생각하는 것이 아니라 본대로만 그린다"(윌리엄 더건, 2008, p. 272).는 대원칙을 벗어나지 않는 것이다. 본 것을 통해 생각한 것을 집어넣는 이미지의 융합은 이미 청동기 시대부터 존재했으며, 이는 오늘날 까지 변하지 않는 디자인의 경향을 이룬다.

더 나아가 대칭과 반복으로 특징 지워지는 근대 디자인의 원리는 이미 신석기 시대 토기 무늬에서도 보여 졌으며 이는 청동기 시대 문양에서도 고스란히 이어지는 전통이라는 점을 확인 할 수 있었다. 청동기 동물 문양이 보여주는 대칭은 문양 내부의 동물 형태, 배열에서 뿐만 아니라 전체 프레임에서도 동일하게 보여진다. 이 대칭은 반복의 특성을 지니는데, 이는 대량생산 시대 탄생한 디자인의 반복생산을 이미지 내부에서 실현한 것이라 볼 수 있을 것이다.

디지털 시대에 들어선 오늘날, 우리는 디자인의 융합적 특성, 하이브리드한 특성이 마치 우리 시대에서만 강조되는 특성이라 믿는 경향이 있다. 그러나 도상과 조형, 대칭과 반복 그리고 더 나아가 장식적 스타일의 여러 차원은 청동기 시대부터 융합된 형식으로 나타난다는 점을 확인 할 수 있다. 이는 현대 융합적 디자인의 특성이 특정 시대의 고유한 경향이 아니라 인간의 의식이 삶과 생활문화 속에서 처음부터 지녀왔던 보편적 특징이라 추정할 수 있을 것이다.

#### 참고문헌

- 권명광·신항식(2003). 광고커뮤니케이션과 기호학, 서울: 문학과 경제.
- 김병모(2011). 한국의 금관, 문화적 계보, 예술의 전당판.
- 김윤수 외(2006). 한국미술 100년, 한길사.
- 폴랑 바르트(1999). 현대의 신화, 이대기호학연구소 역, 동문선.
- 알지다스 J. 그레마스(2001). 구조의미론, 김성도역, 인간사랑.
- 오강원(2011). 동북아시아의 청동기문화, 예술의 전당판.
- 윌리엄 더건(2008). 제7의 감각:전략적 직관, 윤미나 역, 서울:비즈니스 맵.
- 이종호(2003). 고구려와 흉노의 친연성에 관한 연구, 백산학회, 논문집 67호.
- 정석배(2011). 스키타이 문명의 기원, 유라시아초원의 문명, 예술의 전당판.
- 정석배(2005). "스키타이 세계와 한반도", 한국전통문화학교, 제 30회 국민강좌(2005, 04, 12).
- 청동기상의 문양(2010). 도람. 상해박물관 (ISBN:978-7-80204-608-5).
- "청동기의 사용과 사회상의 변화상을 알아보자"(2007,01,24), 히스토리야, 한국사 편.