

# 전통 꼭두를 소재로한 시각콘텐츠화 연구

그래픽 및 캐릭터 디자인 개발을 중심으로

## A Study on Visual Content Utilizing Traditional Kkokdu

Focusing on Graphic and Character Design Development

주 저 자 : 조한주 (Hanjoo Jho)

플레닛타리크레프트 대표

교 신 저 자 : 김세웅 (Kim, Se Woong)

배화여자대학교 디지털콘텐츠디자인과 조교수  
himura35@naver.com

<https://doi.org/10.46248/kidrs.2025.3.711>

접수일 2025. 08. 19. / 심사완료일 2025. 08. 26. / 게재확정일 2025. 09. 08. / 게재일 2025. 09. 30.

## Abstract

This study proposes a visual content strategy for graphic and character design that reinterprets the formative and symbolic qualities of the traditional Kkokdu while preserving its original proportions, colors, and forms. Traditionally placed on funeral biers, the Kkokdu guided the deceased and consoled the living, embodying artistic, spiritual, and cultural significance. Yet in modern society, its meaning is fading, creating a need to transform it into a sustainable cultural resource. The research analyzed iconographic elements such as funeral motifs, phoenixes, and dragons, extracting forms, colors, and patterns as design components. These were restructured into simplified and refined graphics and characters that respect traditional aesthetics while adapting to modern contexts. The resulting designs are proposed as a visual content model applicable to exhibitions, museum displays, tourism products, cultural goods, and digital media. This approach highlights the potential of Kkokdu as a sustainable cultural asset and suggests a convergent design model that connects tradition with modernity, and analog heritage with the digital environment.

## Keyword

Traditional Kkokdu(전통 꼭두), Graphic Design(그래픽디자인), Visual Content Development(시각콘텐츠화)

## 요약

본 연구는 한국 전통 장례문화 속 꼭두의 조형성과 상징성을 바탕으로, 원형의 비례와 색채, 형태를 최대한 유지하면서 현대적으로 재해석한 그래픽 및 캐릭터 디자인의 시각콘텐츠화 전략을 제시하는 데 목적이 있다. 꼭두는 상여 행렬에서 망자를 인도하고 산 자를 위로하는 존재로서, 예술적·정신적 가치와 함께 독창적인 시각언어를 형성해왔다. 그러나 현대 사회에서 그 의미는 점차 희미해지고 있어, 이를 문화콘텐츠 자원으로 발전시키는 작업이 필요하다. 연구는 먼저 꼭두와 관련된 상여, 봉황, 용 등의 전통 도상 요소를 고찰하고, 그 형태·색채·문양을 분석하여 시각적 디자인 요소를 추출하였다. 이후 이를 현대 디자인 원리와 결합해 전통적 비례와 색채를 존중하면서도 단순화·세련화된 그래픽과 캐릭터 시안을 제작하였다. 이 과정에서 지나친 변형이나 왜곡을 배제하고, 원형이 가진 장식성과 상징성을 현대적으로 표현하는 데 초점을 두었다. 개발된 그래픽과 캐릭터는 전시·박물관 콘텐츠, 관광 기념품, 문화상품 디자인, 디지털 미디어 등 다양한 매체에서 활용할 수 있는 시각콘텐츠 모델로 제시된다. 본 연구는 전통적 조형미를 보존하면서도 현대적 친화성을 확보한 디자인 접근을 통해, 한국 전통문화의 지속 가능한 시각콘텐츠화 가능성을 보여준다. 또한 전통과 현대, 아날로그와 디지털을 연결하는 융합적 디자인 모델을 제안함으로써 학문적·실무적 기여를 도모하였다.

## 목차

### 1. 서론

- 1-1. 연구 배경
- 1-2. 연구 목적 및 필요성
- 1-3. 연구 범위와 방법

### 2. 이론적 배경

- 2-1. 전통 꼭두의 역사적 의미와 상징성

- 2-2. 도상의 문화적 해석

- 2-3. 시각콘텐츠화의 개념과 콘텐츠 적용 사례

- 2-4. 캐릭터 및 그래픽디자인 트렌드 분석

### 3. 제작 프로세스

- 3-1. 자료 조사 및 선행연구 검토

- 3-2. 전통 모티프의 시각요소 추출 과정

- 3-3. 그래픽화 프로세스 설계

## 4. 꼭두 그래픽 및 캐릭터 개발

- 4-1. 디자인 콘셉트 설정
- 4-2. 비례·형태·색채·문양의 현대적 재구성
- 4-3. 그래픽 시안 개발

## 1. 서론

### 1-1. 연구 배경

한국 전통 문화는 다양한 예술 양식 속에서 발전해 왔으며, 그중 꼭두는 조선시대부터 현대까지 민속극 연구 축제 등에서 상징적 매체로 기능해 왔다. 그러나 전통 꼭두의 비례·형태·색채는 현대 시각문화와 디지털 콘텐츠에 직접 적용하기에는 한계가 있다. 오늘날 캐릭터 디자인은 친숙성과 상업적 활용성을 요구하기 때문에 단순 복제 방식으로는 대중과의 소통이 어렵다. 이에 본 연구는 꼭두의 조형적 특성을 유지하되 현대적 디자인 요소를 결합하여 시각적 현대화를 모색한다. 비례·형태·색채 등 핵심 요소를 분석해 캐릭터 디자인 가이드라인을 구축하고, 문화적 정체성을 보존하면서도 실용적·창의적 모델을 제시하고자 한다. 이는 지역문화 활성화, 관광 콘텐츠, 디지털 캐릭터 산업 등 다양한 분야로 확장될 수 있으며, 전통 예술의 현대적 해석과 응용을 통해 문화적 가치와 디자인적 실용성을 동시에 확보하는 데 의의가 있다.<sup>1)</sup>

### 1-2. 연구 목적 및 필요성

본 연구의 목적은 전통 꼭두의 조형적 특징을 분석하고 이를 현대 그래픽 캐릭터 디자인에 적용함으로써, 전통성과 현대성이 결합된 창의적 디자인 모델을 제시하는 데 있다. 이를 위해 비례, 형태, 색채, 문양 등 꼭두의 핵심 요소를 체계적으로 분석하고, 현대적 감각과 활용성에 부합하도록 재해석하는 방법을 모색한다. 나아가 개발된 모델의 적용 가능성을 지역문화 콘텐츠, 디지털 미디어, 상품 등 다양한 분야에서 검토하여 전통문화의 시각적 확장과 현대적 활용을 동시에 달성하고자 한다.

전통 꼭두는 한국 민속문화에서 상징적 의미를 지니지만, 기존 형태와 색채를 현대 시각매체와 그래픽 환경에 직접 반영하기에는 한계가 있다. 따라서 전통적

## 5. 결론

## 참고문헌

조형 요소를 현대적 디자인 언어로 변환할 필요성이 제기된다. 아울러 캐릭터 산업, 관광, 디지털 콘텐츠 등에서 전통문화 기반 디자인에 대한 수요가 확대되고 있어, 이에 적합한 창의적 모델 개발은 실용성과 산업적 활용 가치를 동시에 갖는다. 또한 본 연구는 디자인 교육과 학문적 연구에도 기여하여, 전통과 현대의 융합을 기반으로 한 새로운 디자인 방법론을 제시할 수 있다는 점에서 의의가 있다.

### 1-3. 연구 범위와 방법

본 연구는 전통 꼭두의 비례, 형태, 색채, 문양 등 조형적 요소를 체계적으로 분석하고, 이를 현대적 감각과 활용성을 고려해 그래픽 캐릭터 디자인으로 재해석하는 과정을 포함한다. 이를 통해 단순한 전통 자료 분석을 넘어, 현대 디자인 환경에서 적용 가능한 캐릭터 디자인 모델을 제시하는 것을 목표로 한다.

[표 1] 연구 범위 및 구성 요약

| 구분        | 내용                         |
|-----------|----------------------------|
| 조형적 분석 범위 | 꼭두의 비례, 형태, 색채, 문양 등 전통 특징 |
| 디자인 범위    | 분석 결과를 현대적 캐릭터 디자인에 적용     |
| 적용 범위     | 개발된 디자인 모델의 실용적 활용 검토      |

이를 바탕으로 본 연구에서는 전통 꼭두의 조형적 요소를 체계적으로 추출하고 분석한 후, 이를 현대적 감각에 맞게 재해석하여 구체적인 캐릭터 디자인 모델로 개발하고자 한다. 나아가 이렇게 개발된 모델은 단순한 시각적 재현을 넘어, 지역문화 콘텐츠, 디지털 미디어, 상품 디자인 등 다양한 분야에서 활용 가능성을 검토함으로써, 전통과 현대를 융합한 실용적·창의적 디자인 방안을 제시 하고자한다.<sup>2)</sup>

- 2) 박성익, 한국 전통문화를 소재로 한 인물 캐릭터의 디자인 스타일 연구, (2012), pp.39-48

1) 김희정, 꼭두의 상징성과 조형성 연구, (2018), p.45

## 2. 이론적 배경

### 2-1. 전통 꼭두의 역사적 의미와 상징성

전통 꼭두는 조선시대 민속극, 제의, 지역 축제 등에서 활용된 인형형 매체로, 단순한 오락적 도구를 넘어 사회적·문화적 메시지를 전달하는 중요한 역할을 수행하였다. 인간과 동물의 형상을 모방한 조형적 특징을 지닌 꼭두는 공연과 의례를 통해 공동체 구성원 간의 소통과 상호작용을 촉진하였다. 농경 사회에서는 풍년과 풍작을 기원하는 계절 축제에서 꼭두가 등장하여 신과 인간, 자연과 공동체를 연결하는 상징적 매체로 기능하였다. 또한 혼례 및 장례 의례에서는 사회적 질서와 공동체 규범을 반영하는 의례적 장치로 활용되며, 의식의 상징적 구조를 시각적으로 구현하였다.

역사적으로 꼭두는 지역과 시대에 따라 다양한 형태, 색채, 문양의 변화를 겪었다. 일부 지역에서는 머리와 몸체의 비례, 의복 문양, 장식 소품을 특화시켜 지역적 정체성을 강조하였으며, 색채는 특정 신분이나 사회적 역할을 나타내는 기능을 수행하였다. 문양과 소품은 공연 중 캐릭터의 성격과 역할을 시각적으로 표현하는 동시에, 관객에게 풍자, 교육, 권선징악의 메시지를 전달하는 수단으로 활용되었다. 특히 꼭두는 권선징악과 풍자적 의미, 교육적 기능을 동시에 수행하며 사회적 메시지를 전달하는 매체로 기능하였다. 공연과 이야기 속 캐릭터를 통해 농민과 상류층의 사회적 관계, 도덕적 규범, 공동체 내 갈등과 화해를 표현함으로써, 관객에게 직접적·간접적 학습과 사회적 경험을 제공하였다.

전통 꼭두는 단순한 민속 인형을 넘어, 지역문화와 공동체 정체성을 시각적으로 구현하고, 사회적·문화적 메시지를 전달하는 복합적 매체로 자리매김하였다. 현대 캐릭터 디자인에 이를 적용할 때, 이러한 역사적·문화적 맥락과 조형적 특성을 고려하는 것은 전통과 현대를 조화시키는 콘텐츠가 된다.<sup>3)</sup>

### 2-2. 도상의 문화적 해석

전통 꼭두의 시각적 표현에서 나타나는 다양한 도상(圖像)은 단순한 장식적 요소가 아니라, 각 캐릭터의 정체성과 이야기를 형성하고, 공연과 의례 속 메시지를 전달하는 상징적 장치로 기능한다. 특히 조선시대 꼭두에서는 용, 봉황, 상여와 같은 도상이 의복, 장식, 배경 소품 등에 삽입되어 캐릭터의 사회적 의미와 문화적

맥락을 강화하였다. 이러한 도상은 각각 고유의 상징적 의미를 지니며, 공동체의 가치관과 세계관을 시각적으로 구현한다.

[표 2] 연구 범위 및 구성 요약

| 구분                   | 상징의 의미와 적용방안                                                                              |
|----------------------|-------------------------------------------------------------------------------------------|
| 신수<br>(용, 봉황, 호랑이 등) | 권력, 장수, 신성성, 평화, 번영: 머리 장식, 의복 문양, 공연 소품에 삽입하여 권위와 신비함 강조 및 의복 문양, 배경 장치에 활용하여 긍정적 이미지 강화 |
| 상여                   | 망자 존엄, 장례 의례: 장례 연극 소품 및 연출 장치에서 의례적 맥락 강조                                                |
| 꼭두                   | 사회적 메시지, 권선징악, 풍자, 교육: 도상과 결합하여 캐릭터 역할과 상징적 의미 전달                                         |

용 도상: 권력, 장수, 신성성을 상징하며, 꼭두의 머리 장식, 의복 문양, 공연 소품 등에 활용되어 캐릭터의 권위와 신비함을 강조한다.

봉황 도상: 평화, 번영, 덕행을 의미하며, 꼭두 의상 및 배경 장치에서 사용되어 캐릭터의 긍정적 이미지와 상징성을 강화한다.

상여 도상: 망자의 존엄과 장례 의례의 의미를 내포하며, 꼭두 장례 연극이나 연출 소품에서 나타나 캐릭터가 의례적 맥락 속에서 역할을 수행하도록 한다.

꼭두: 인간과 동물의 혼합형 조형을 통해 사회적 메시지, 권선징악, 풍자, 교육적 의미를 전달하며, 도상과 결합하여 시각적 상징을 강화한다.

전통 꼭두에서 나타나는 도상은 단순한 장식이 아니라, 캐릭터와 스토리의 의미를 강화하는 핵심적 시각 언어로 기능한다. 용과 봉황, 상여는 각각 권위, 덕행, 의례적 의미를 전달하며, 꼭두 자체와 결합함으로써 공연과 의례 속에서 사회적·문화적 메시지를 직관적으로 전달한다. 본 연구에서는 이러한 도상과 꼭두의 상징적 결합을 현대 캐릭터 디자인에 적용하여, 전통적 의미를 보존하면서 시각적 표현을 현대적 감각으로 재해석하는 전략적 근거로 삼는다.<sup>4)</sup>

### 2-3. 시각콘텐츠의 개념과 콘텐츠 적용 사례

시각콘텐츠는 전통적 문화 요소를 디지털 매체와

3) 정병훈, 상여 장식 꼭두의 조형성과 미예미적 가치 연구, (2011), pp.479-491

4) 유대호, 조선시대 명부 존상 연구, (2021), pp.364

시각 디자인 환경에서 재구성하고, 현대 대중과 상호작용 가능한 형태로 변환하는 과정을 의미한다. 단순한 시각적 재현을 넘어서, 문화적 의미와 정체성을 현대적 맥락에서 재해석하고 확장하는 방법론으로 활용된다. 특히 캐릭터 기반 문화콘텐츠 개발에서는 전통적 상징, 문양, 이야기 구조를 시각적 요소로 변환하고, 이를 다양한 매체에 적용가능한 원천문화콘텐츠를 개발하는 것이 핵심이다. 본 연구에서는 전통 꼭두를 현대 캐릭터 디자인으로 재해석하는 과정에서 참고할 수 있는 국내외 사례 5가지를 선정하였다.

[표 3] 국내외 적용사례

| 사례           | 문화요소        | 적용내용                                     |
|--------------|-------------|------------------------------------------|
| 한복 캐릭터       | 전통 한복 디자인   | SD 캐릭터화, 디지털 컬러링 적용 및 상품, 디지털콘텐츠 적용      |
| 국가무형문화재 캐릭터  | 전통 무형문화재 요소 | 교육용 앱, 문화재 홍보 콘텐츠, 디지털 전시                |
| 유럽 페이퍼 마쉬 인형 | 민속 인형 형태    | 디지털 렌더링: AR/VR 콘텐츠, 디지털 전시, NFT          |
| 중국 춘절 인형     | 설 축제 장식     | 색채 단순화 및 현대적 의상 적용                       |
| 일본 고게시 인형    | 전통 인형 형태    | 단순화SD 비례화, 컬러 블록 적용, 게임 캐릭터, 관광 상품, 굿즈 등 |

[표 4] 국내외 적용사례 이미지

| 사례           | 이미지                                                                                 |
|--------------|-------------------------------------------------------------------------------------|
| 한복 캐릭터       |  |
| 국가무형문화재 캐릭터  |  |
| 유럽 페이퍼 마쉬 인형 |  |
| 중국 춘절 인형     |  |
| 일본 고게시 인형    |  |

사례들은 전통 문화 요소를 현대적 시각콘텐츠로 변환하는 다양한 접근 방식을 보여준다. 먼저, 한복 캐릭터는 전통 의복 디자인을 SD 캐릭터화하고 디지털 컬러링을 적용하여 교육용 앱, 모바일 게임, 캐릭터 굿즈 등 다방면에서 활용 가능성을 확보하였다. 국가무형문화재 캐릭터는 무형문화재의 상징적 요소를 캐릭터화해 교육용 콘텐츠와 디지털 전시에서 문화적 가치를 전달하였다. 유럽의 페이퍼 마쉬 인형과 일본의 고게시 인형은 민속 인형의 형태를 단순화하고 시각적으로 재해석하여 모바일 콘텐츠 및 관광 상품으로 확장되었으며, 중국의 춘절 인형은 설 축제 장식의 색채와 의상을 현대적 감각으로 변환해 SNS 스티커, 모바일 애니메이션 등으로 활용되었다.

이들 사례는 공통적으로 전통적 조형과 상징을 단순히 재현하는 수준을 넘어, 현대적 시각 언어를 통해 대중 친화적인 콘텐츠로 발전시킨 점에서 큰 의미를 지닌다. 또한 콘텐츠화 과정에서 전통 요소를 체계적으로 분석하고, 이를 현대 디자인 요소와 결합해 원천문화콘텐츠로 정리·구축한 뒤 디지털 매체로 확장했다는 점에서 주목할 만하다. 이는 곧 전통문화 자원의 시각적 체계화와 현대적 재해석이 후속 콘텐츠 개발의 기초 자료로 작용함을 보여준다.

따라서 전통 문화 요소의 시각콘텐츠화는 단순한 형식적 재현이 아니라, 문화적 의미와 상징성을 보존하면서 현대적 디자인 감각으로 재구성하는 과정임을 확인할 수 있다. 본 연구에서 검토한 한복 캐릭터, 국가무형문화재 캐릭터, 유럽 페이퍼 마쉬 인형, 일본 고게시 인형, 중국 춘절 인형 사례들은 이러한 과정을 실질적으로 보여주는 대표적 사례들이다. 나아가 이러한 분석은 전통 꼭두를 현대 캐릭터 디자인으로 전환하는 과정에서, 비례·형태·색채·문양·상징적 의미를 선택하고 재해석하는 구체적 방법론을 제시하며, 전통과 현대 디자인의 연결점을 마련하는 실질적 근거를 제공한다.<sup>5)</sup>

## 2-4. 캐릭터 및 그래픽디자인 트렌드 분석

현대 캐릭터 및 그래픽 디자인은 전통적 모티프를 활용할 때 참고할 수 있는 다양한 시각적 경향과 표현 방식이 존재한다. 본 연구에서는 전통 꼭두를 현대 캐릭터로 재해석하기 위해, 최근 디자인 트렌드를 분석하여 형태, 색채, 비례, 스타일링 등 캐릭터 개발과 그래픽 시안 제작에 적용 가능한 요소를 도출하였다. 트렌

5) 박지현, 전통 문화 요소의 시각콘텐츠화 연구, (2022), pp. 58-60

드 분석은 현대 시각콘텐츠 및 캐릭터 디자인 사례, 광고·게임·애니메이션 등 시각 미디어, 디자인 보고서를 중심으로 조사하였다.

**[표 5] 디자인 트렌드**

| 사례                      | 내용                                          |
|-------------------------|---------------------------------------------|
| Simplified Form         | 복잡한 디테일을 최소화하고 기본 형태 중심으로 디자인하여 시각적 가독성을 높임 |
| Exaggerated Proportion  | 머리·손발 등의 특정 요소를 과장하여 친근함과 캐릭터성을 강화          |
| Flat Color              | 채도 높은 단색 위주로 배치하여 현대적 감각과 명료성을 확보           |
| Minimal Pattern         | 문양과 장식을 단순화하여 반복적 요소로 활용                    |
| Rounded Curves          | 곡선 위주의 형태로 부드럽고 친근한 이미지를 형성                 |
| Centric Graphic         | 그래픽 전체가 캐릭터 중심으로 구성되어 스토리와 상호작용 강조          |
| Symbolism               | 색채, 문양, 소품 등에서 상징적 의미를 직관적으로 전달             |
| Cuteness/Kitsch         | SD 캐릭터, 유머러스한 표정 등 감정적 친밀감 강조               |
| Retro Aesthetic         | 전통적 요소나 복고풍 색감, 형태를 현대적 디자인과 결합             |
| Mixed Media Application | 디지털과 아날로그 요소 결합, 다양한 매체 활용 가능성 확대           |

전통 꼭두를 현대 캐릭터로 재해석하는 과정에서 형태, 비례, 색채, 문양, 시각적 스타일 등 디자인 요소를 현대적 감각으로 조정하는 데 근거를 제공한다. 특히 단순화, 과장, 상징성, 친근함, 혼합 미디어 등 10개의 주요 트렌드를 고려함으로써, 전통적 조형 요소가 현대 그래픽 환경에서도 자연스럽게 활용될 수 있는 디자인 전략을 마련할 수 있다.<sup>6)</sup>

### 3. 제작 프로세스

#### 3-1. 자료 조사 및 선행연구 검토

전통 꼭두의 조형적 특성을 현대 캐릭터 디자인에 적용하기 위해 자료 조사와 선행연구 검토를 수행하였다.

6) 김선주, 2024-2025 CMF 디자인 트렌드 보고서, (2024), pp.1-3

자료 조사는 크게 문헌 조사, 시각 자료 조사, 현장 관찰로 구분된다. 문헌 조사에서는 민속극, 제의, 축제 관련 기록과 논문을 통해 꼭두의 역사적·문화적 의미와 조형적 특징을 분석하였다. 시각 자료 조사는 박물관 및 민속자료집의 이미지와 삽화를 수집하여 형태, 비례, 색채, 문양 등을 관찰하고, 현대 캐릭터 디자인에 활용 가능한 요소를 도출하였다. 현장 관찰을 통해 공연에서의 동작 특성과 제작 과정을 확인하고, 문헌과 시각 자료만으로는 얻기 어려운 생동감과 문화적 의미를 파악하였다.

선행연구 검토 결과, 기존 연구는 주로 역사적·민속적 의미에 집중되어 있으며, 현대 디자인 적용이나 시각콘텐츠화 관점에서는 연구가 부족하였다. 이에 본 연구는 이러한 한계를 보완하고, 전통 자료를 현대적 시각언어로 재해석하는 체계적 방법을 제시하는 것을 목표로 한다.

자료 조사와 선행연구 검토는 전통 꼭두의 조형적 특성을 이해하고, 현대 캐릭터 디자인에 적용하기 위한 기초 자료 확보와 분석의 핵심 단계로 기능하였다.

#### 3-2. 디자인 콘셉 도출 과정

본 연구에서는 전통 꼭두를 현대 캐릭터 디자인에 적용하기 위해, 조형적 특성과 상징적 의미를 기반으로 시각 요소를 체계적으로 추출하는 과정을 수행하였다. 시각 요소 추출 과정은 형태 분석, 색채 분석, 문양 분석, 상징적 의미 분석의 네 단계로 구성된다.

첫째, 형태 분석에서는 꼭두의 전체 비례, 머리와 몸체의 크기 비율, 사지의 형태, 얼굴 표정과 동작 패턴 등을 관찰하였다. 이를 통해 캐릭터의 기본 비례와 특징적 형태 요소를 선별하였다. 특히, 전통 꼭두가 지닌 과장된 얼굴 표현과 독특한 움직임은 현대 캐릭터의 친근함과 개성 표현에 활용 가능한 핵심 요소로 도출되었다.

둘째, 색채 분석에서는 전통 꼭두에서 사용되는 색상, 색 배합, 장식 색상의 강조 방식을 조사하였다. 강렬하고 대비가 뚜렷한 색채 조합은 시각적 집중도를 높이는 특징을 가지므로, 현대 캐릭터 디자인에서 컬러 가이드라인으로 적용할 수 있다.

셋째, 문양 분석에서는 의복, 장신구, 소품 등에 적용된 전통 문양과 장식 패턴을 수집하고 유형화하였다. 단순 반복 문양, 상징적 문양, 의복 장식 문양 등 다양한 시각 패턴을 정리하여 현대 캐릭터 디자인의 디테일 요소로 활용하였다.

넷째, 상징적 의미 분석에서는 꼭두가 수행하는 사회적·문화적 역할과 의례적 맥락을 포괄적으로 해석하였다. 권선징악, 교육적 의미, 풍자적 요소와 함께, 장례 의례에서 사용되는 상여 장식용 꼭두와 같은 특정 상황적 의미 또한 포함하였다. 이러한 분석을 통해, 각 꼭두의 상황과 맥락에 따른 의미를 고려하여 디자인 요소를 추출하고, 캐릭터의 성격과 스토리텔링 요소로 확장할 수 있는 기준을 마련하였다.

이 과정을 통해 추출된 시각 요소는 현대 캐릭터 디자인의 스케치와 시안 제작 단계에서 조형적, 색채적, 문양적, 상징적 지침으로 활용되며, 전통의 고유성을 유지하면서 현대적 감각을 반영하는 기초 자료로 가능하다. 또한, 다양한 상황적 의미와 의례적 맥락을 반영함으로써, 디자인 요소가 단순 재현을 넘어 문화적 의미를 담은 통합적 캐릭터로 구현될 수 있도록 한다.<sup>7)</sup>

### 3-3. 그래픽화 프로세스 설계

전통 꼭두의 조형적 특성과 시각 요소를 현대 캐릭터 디자인으로 구현하기 위해서는 체계적이고 단계적인 그래픽화 프로세스 설계가 필요하다. 본 연구에서는 앞서 추출한 형태, 색채, 문양, 상징적 의미 등 시각요소를 기반으로, 스케치 단계부터 최종 디지털 시안 제작까지 일관성 있게 적용할 수 있는 프로세스를 설계하였다. 이를 통해 전통적 요소의 고유성을 유지하면서 현대적 감각의 캐릭터 디자인을 구현할 수 있다.

그래픽화 과정은 크게 자료 분석, 스케치, 디지털화, 색채 및 문양 적용, 최종 시안 완성의 단계로 구성된다.

자료 분석: 전통 꼭두의 형태, 비례, 색채, 문양, 상징적 의미를 정리한 시각요소 자료를 검토한다. 그리고 디자인 방향과 활용 목적을 고려하여 핵심 요소를 선정한다.

스케치 단계: 선택된 시각요소를 기반으로 초기 캐릭터 스케치를 수행한다. 다양한 포즈, 표정, 액세서리 등을 포함하여 캐릭터의 기본 형태와 개성을 탐색한다.

디지털화 단계: 스케치를 디지털 드로잉 도구를 사용해 벡터 형태로 변환한다. 또한 형태, 윤곽, 구조적 비례를 정밀하게 조정하며, 그래픽적 완성도를 높인다.

색채 및 문양 적용: 전통 색채 분석을 기반으로 컬러 팔레트를 설정하고, 문양과 장식 패턴을 디지털 시

안에 반영한다. 그리고 강조할 요소와 배경 요소를 구분하여 시각적 집중도를 조절한다.

최종 시안 완성: 형태, 색채, 문양, 상징적 의미를 종합하여 최종 캐릭터 시안을 제작한다. 다양한 각도, 표정, 소품 변형까지 포함하여 캐릭터 디자인의 활용성을 높인다.<sup>8)</sup>

[표 6] 제작 프로세스

| 단계         | 내용                                            |
|------------|-----------------------------------------------|
| 자료 분석      | 시각요소 검토 및 핵심 요소 선정: 전통 특성을 정확히 이해하고 디자인 방향 설정 |
| 스케치        | 초기 캐릭터 스케치: 형태와 개성 탐색, 다양한 표현 가능성 확인          |
| 디지털화       | 스케치 벡터화 및 구조 조정: 그래픽적 완성도 향상, 수정 용이성 확보       |
| 색채 및 문양 적용 | 컬러 설정, 문양 반영: 전통 요소의 시각적 재현 및 현대적 감각 반영       |
| 최종 시안 완성   | 종합적 디자인 제작: 활용 가능한 완성형 캐릭터 시안 확보              |

본 그래픽화 프로세스 설계는 전통 꼭두의 조형적 특성과 시각 요소를 체계적으로 현대 캐릭터 디자인에 적용하기 위한 구체적 지침을 제공한다. 각 단계는 자료 분석을 기반으로 하여 스케치, 디지털화, 색채·문양 적용, 최종 시안 완성까지 논리적 순서를 따르며, 전통적 요소의 의미와 형태를 유지하면서 현대적 디자인 감각을 반영하도록 설계되었다. 이를 통해 본 연구는 단순한 형태 재현을 넘어, 전통과 현대를 결합한 실질적 활용이 가능한 캐릭터 디자인 모델 개발에 기여할 수 있다.

## 4. 꼭두 그래픽 및 캐릭터 개발

### 4-1. 디자인 콘셉트 설정

전통 꼭두를 현대 그래픽 캐릭터로 구현하기 위해서는 먼저 명확한 디자인 콘셉트를 설정하는 과정이 필수적이다. 본 연구에서는 자료 조사, 시각 요소 추출, 그래픽화 프로세스를 바탕으로 캐릭터의 형태, 성격,

7) 김지영, 전통 꼭두의 시각적 특성과 현대 캐릭터 디자인 적용 가능성 연구, (2023), pp.102-105

8) 박지은, 전통 꼭두의 시각적 요소를 현대 캐릭터 디자인에 적용하기 위한 그래픽화 프로세스 연구, (2024), pp.78-81

색채, 상징적 의미를 통합적으로 고려하여 디자인 콘셉트를 정의하였다.

디자인 콘셉트 설정의 주요 목표는 크게 세 가지로 요약할 수 있다. 첫째, 전통성과 현대성의 조화이다. 꼭두의 조형적 특성과 문화적 의미를 그대로 살리면서도, 현대 캐릭터가 지녀야 할 친근함과 접근성을 반영한다. 둘째, 캐릭터 개성 정의이다. 전통 꼭두가 수행했던 권선징악, 풍자, 교육적 메시지를 현대적 성격과 스토리텔링 요소로 재해석한다. 셋째, 활용성 고려이다. 캐릭터가 다양한 매체, 교육 콘텐츠, 전시, 굿즈 등에 적용될 수 있도록, 형태와 색채의 단순화, 반복 문양의 시각적 강조, 상징적 요소의 직관적 전달 방식을 설계한다.

실제 콘셉트를 설정하는 과정은 핵심 모티프 선정 → 성격 및 스토리텔링 요소 정의 → 시각적 스타일 가이드 작성의 순서로 진행된다. 전통 꼭두에서 추출한 형태, 색채, 문양, 상징적 의미를 기반으로 핵심 모티프를 결정하고, 이를 캐릭터 개성과 정체성을 나타내는 주요 시각 요소로 활용한다. 이어서 전통적 기능과 의미를 현대 캐릭터 성격과 행동 패턴으로 변환하며, 마지막으로 형태 과장 정도, 머리와 몸체 비례, 색채 대비, 문양 배치 등 시각적 규칙을 구체화하여 이후 스케치와 디지털화 단계에서 일관성을 확보한다.

디자인 콘셉트 설정은 전통 꼭두의 조형적 특성과 문화적 의미를 현대 캐릭터로 재해석하는 기초 틀을 제공한다. 이후 단계인 비례·형태·색채·문양의 현대적 재구성, 그래픽 시안 개발에서도 이 콘셉트가 기준점이 되어, 전통과 현대를 연결하는 일관성 있는 캐릭터 디자인 구현이 가능하게했다.

#### 4-2. 비례·형태·색채·문양의 현대적 재구성

전통 꼭두를 현대 캐릭터로 구현하기 위해서는 단순한 형태 재현을 넘어 비례, 형태, 색채, 문양 요소를 현대적 감각으로 재구성하는 과정이 필요하다. 본 연구에서는 전통 꼭두에서 추출한 시각 요소를 기반으로, 현대 그래픽 캐릭터 디자인의 친근함, 시각적 명확성, 활용성을 고려하여 각 요소를 변형 및 재해석하였다. 이러한 재구성 과정은 전통적 특징을 유지하면서 현대적 디자인으로 개발하였다.

**[표 기] 재구성 요소**

| 요소 | 내용                       |
|----|--------------------------|
| 비례 | 과장된 머리·몸체 비율, 길고 날렵한 몸체: |

|         |                                              |
|---------|----------------------------------------------|
|         | 머리:몸체 1:3.5~1:4, 팔·다리 등의 단순화                 |
| 형태      | 곡선 얼굴, 장식 머리, 의복 실루엣: 핵심 특징 강조, 디지털화에 맞춘 단순화 |
| 색채      | 강렬한 대비, 상징색 혼합: 주요색 3~4색 중심, 강조·대비 색 조정      |
| 문양 및 장식 | 복잡한 장식, 반복적 패턴: 단순화, 반복 패턴 적용, 디지털 친화적 변형    |

그래픽과 캐릭터의 비례에서 전통 꼭두는 머리와 몸체 비율이 과장되어 있으며, 동작과 표정에서 특징적인 비례 변화를 나타낸다. 현대 캐릭터에서는 친근함과 시각적 집중도를 높이기 위해 머리:몸체 비율을 1:3.5~1:4로 조정하고, 팔·다리의 길이와 두께를 단순화하여 조형적 안정감을 확보하였다.

형태는 얼굴과 사지의 곡선, 머리 장식, 의복 실루엣 등 전통적 형태를 디지털 환경에 맞게 단순화 및 과장하였다. 특히 특징되는 부분인(예: 눈, 입, 손동작, 문양과 복식)을 강조하여 캐릭터 고유의 개성과 표정 전달력을 강화하였다.

전통 색채는 강렬하고 대비가 뚜렷하며, 특정 상징성을 지닌 색이 혼합되어 있다. 현대 캐릭터와 그래픽은 주요 색상을 3~4색 중심으로 단순화하고, 대비와 강조 색을 조정하여 시각적 집중도를 높였다. 색상 배합은 캐릭터와 그래픽의 성격과 주제적 메시지를 직관적으로 전달할 수 있도록 구성하였다.

문양 및 장식에서 의복, 장신구, 소품 등에 나타나는 전통 문양을 단순화하고 반복 패턴으로 변형하였다. 디지털 환경에서 시각적 식별성과 활용성을 고려하여 최소한의 형태로 재구성하고, 캐릭터와 그래픽들의 특징과 연결되도록 배치하였다.

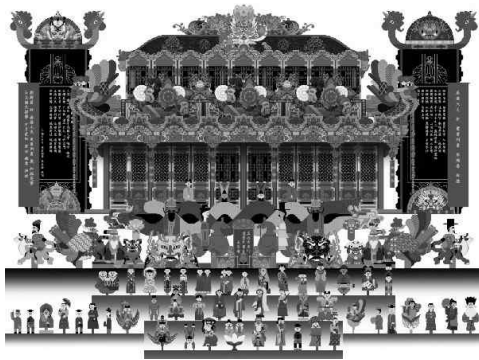
비례, 형태, 색채, 문양 및 장식 등의 현대적 재구성은 전통 꼭두의 조형적 특성을 유지하면서 현대적 캐릭터 디자인 요구에 맞춘 시각적 변환을 목표로 한다. 각 요소의 재구성은 단순한 시각적 변형이 아니라, 캐릭터의 개성, 친근함, 활용성, 상징적 의미를 통합적으로 반영하는 과정이다. 이를 통해 전통적 문화 요소를 현대 그래픽 캐릭터로 확장하는 실질적 기초 자료를 확보하였으며, 이후 그래픽 시안 개발과 시각콘텐츠 적용 단계에서 일관성 있는 디자인 구현이 가능하도록 하였다.<sup>9)</sup>

9) 김지은, 디지털 캐릭터 디자인의 이론과 실제, (2022), p. 45



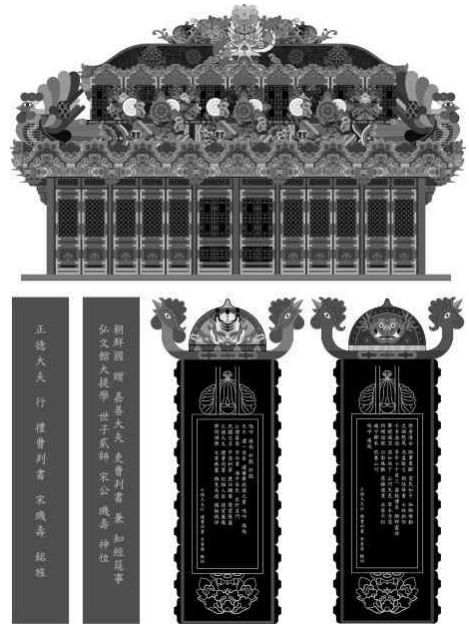
### 4-3. 그래픽 시안 개발

전통 꼭두의 조형적 특성과 연구에서 도출된 시각 요소를 기반으로, 본 단계에서는 실제 캐릭터 그래픽 시안을 제작하였다. 시안 개발 과정은 이전 단계에서 설정한 디자인 콘셉트와 비례·형태·색채·문양 재구성을 일관되게 반영하며, 캐릭터의 개성과 상징적 의미가 시각적으로 명확하게 표현되도록 진행되었다. 각 시안은 다양한 포즈, 표정, 소품 변형을 포함하여, 캐릭터 활용 가능성과 시각적 완성도를 느낄 수 있도록 구성했다.



[그림 1] 꼭두 그래픽, 캐릭터 조합

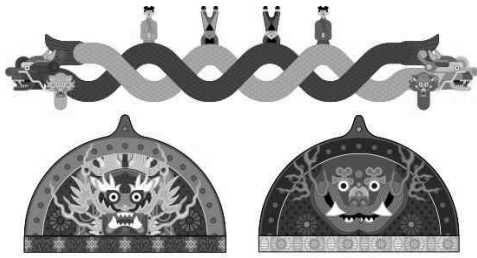
본 연구에서 개발된 전통 꼭두 기반 그래픽 캐릭터들의 종합 시안이다. 그림 상단에는 전통 건축 양식을 모티프로 한 배경 구조물을 배치하여, 꼭두와 관련된 의례적·문화적 공간을 시각적으로 재현하였다. 건물 전면과 지붕에는 화려한 문양과 상징적 색채를 활용하여, 전통적인 조형 요소를 현대적 그래픽 디자인 언어로 재해석하였다. 중앙과 하단에는 다양한 캐릭터 개체들이 계층적으로 배열되어 있으며, 캐릭터 간의 배치와 비례 관계를 통해 시각적 균형과 공간감을 강화하였다. 각 캐릭터는 비례, 형태, 색채, 문양의 현대적 재구성을 통해 전통적 특징을 유지하면서도 현대적 친근함을 갖추도록 디자인되었다. 또한, 동물형, 인물형, 신화적 요소 등 다양한 모티프가 포함되어, 전통 꼭두가 지닌 상징성과 사회적 의미를 보다 풍부하게 시각적으로 표현하고 있다. 이를 통해 전체 시안은 전통적 조형미와 현대적 그래픽 디자인 감각을 동시에 담아낸 종합적 비주얼 모델로 기능한다.



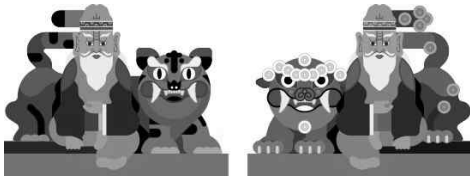
[그림 2] 상단 상여, 하단우측 명정, 좌측 만장

[표 8] 꼭두 캐릭터 제작사례

| 갓을 쓴 꼭두  | 우산쓴 여인    | 지팡이든 신선  |
|----------|-----------|----------|
|          |           |          |
| 무당과 신선   | 염라대왕 사자   | 부부와 여인들  |
|          |           |          |
| 위패를 든 여인 | 여인 꼭두     | 선녀와 신선   |
|          |           |          |
| 부처와 승려   | 동자와 여인 꼭두 | 악공 꼭두    |
|          |           |          |
| 관악기부는 꼭두 | 악공 꼭두와 선녀 | 봉황을 탄 꼭두 |
|          |           |          |



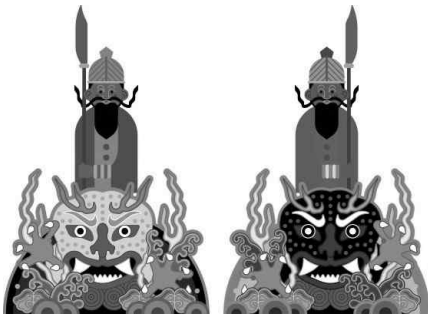
[그림 3] 상단 일자용, 하단 신수



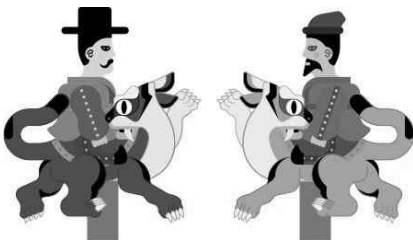
[그림 4] 호랑이와 해태를 탄 신선



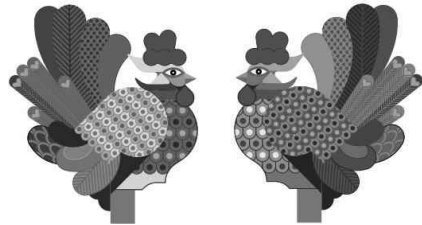
[그림 5] 망자비와 말을 탄 꼭두



[그림 6] 창을 든 무사 꼭두



[그림 6] 호랑이를 탄 무사 꼭두



[그림 7] 용과 봉황

개발된 그래픽 시안은 전통 꼭두의 조형적 특성을 현대적 캐릭터로 재해석한 결과물로서, 디자인 콘셉트와 시각 요소 재구성을 충실히 반영하였다. 이를 통해 캐릭터의 형태, 색채, 문양, 개성적 특성을 시각적으로 통합하여 구현할 수 있었으며, 이후 시각콘텐츠 적용 및 활용을 위한 기반 자료로서 활용될 수 있다.

## 5. 결론

본 연구는 한국 전통 장례문화 속 꼭두의 조형성과 상징성을 기반으로, 이를 현대 시각환경에 적합하게 재해석하여 그래픽 및 캐릭터 디자인으로 시각콘텐츠화하는 구체적 방법론을 제시하였다. 연구의 출발점은 꼭두가 단순한 민속 인형이 아니라, 조선시대 이후 공동체 의례·제의·공연 속에서 사회적·문화적 메시지를 전달해 온 복합적 상징체라는 점에 주목한 것이다. 특히, 상여 행렬 속에서 망자를 인도하고 산 자를 위로하는 의례적 역할, 권선징악과 풍자적 요소를 포함한 사회·문화적 메시지 등 꼭두가 수행한 다양한 기능은 단순한 조형적 요소를 넘어, 역사적 맥락 속에서 의미 있는 상징체로 자리매김하였다. 그러나 현대 사회에서는 전통 장례문화의 변화와 축소로 인해 꼭두가 지닌 상징적 가치가 점차 약화되고 있으며, 그 시각적 원형마저 퇴색될 위험에 직면하고 있다. 이에 본 연구는 꼭두의 전통적 비례, 색채, 형태, 문양, 도상적 상징을 체계적으로 분석하고, 이를 현대 캐릭터 디자인에 적용 가능한 시각적 자원으로 재구성하는 과정을 수행하였다.

디자인 과정에서 중요한 원칙은 전통성의 보존과 현대적 활용성의 융합이었다. 이를 위해 사실적 비례를 존중하면서도 디지털 환경에 적합한 선형 단순화, 구조적 정리, 계층적 구성을 시도하였으며, 오방색 체계를 기반으로 한 색채 계획과 반복 가능한 문양 및 상징도상의 벡터화를 통해 시각적 일관성과 다양한 응용가능성을 동시에 확보하였다. 또한, 각 캐릭터의 동작, 표정, 장신구, 소품과 의복 패턴 등 세부 요소를 분석하고 현대적 디자인 언어로 재해석함으로써, 단순 재현을 넘어 새로운 시각적 표현, 친근한 캐릭터성, 상징적 의미 전달을 동시에 확보하였다. 이 과정에서 전통적 장식성과 상징성을 지나치게 변형하지 않고, 현대적 감각과 기능적 활용성을 동시에 고려한 디자인 전략을 수립하였다.

결과물은 전통적 미감을 유지하면서도 현대 시각문화에 자연스럽게 녹아든 그래픽 및 캐릭터 시안으로 제시되었으며, 단일 매체에 국한되지 않고 디지털 미디어, 관광 콘텐츠, 전시물, 교육용 콘텐츠, 메타버스 및 AR/VR 플랫폼 등 다양한 매체에서 활용 가능한 통합 시각콘텐츠 모델로 확장되었다. 이를 통해 꼭두가 지닌 문화적 자산이 단절되지 않고, 디지털 환경 속에서 새로운 세대와 소통하며 지속 가능한 문화 콘텐츠로 재탄생할 수 있음을 확인하였다. 특히, 캐릭터별 특성과 도상의 상징성을 기반으로 한 시각화 전략은, 후속 교육용 콘텐츠, 상품화, 전시 기획 등 다양한 실무적 응용에도 직접 연결될 수 있다.

본 연구는 기존 문헌 고찰 중심의 전통문화 연구에서 한 걸음 더 나아가, 시각디자인 실무와 문화콘텐츠 산업에 직접 활용 가능한 구체적 디자인 모델을 제안했다는 점에서 학문적·실무적 의의가 크다. 특히, 도상의 문화적 재해석, 국내외 문화콘텐츠 적용 사례 분석, 현대 캐릭터 디자인 트렌드와의 융합은 향후 후속 연구와 디자인 교육 자료로 활용될 수 있으며, 실무적으로는 지역 문화브랜딩, 관광 기념품 개발, 박물관 전시 및 교육콘텐츠 제작 등 다양한 현장 적용 지침을 제공한다는 점에서도 중요한 의미를 지닌다.

결론적으로 본 연구는 꼭두라는 전통 매체의 시각적 유산을 단순히 보존하는 데 그치지 않고, 현대적 캐릭터 디자인이라는 실용적·창의적 접근을 통해 시각콘텐츠로 확장함으로써, 한국 전통문화의 지속 가능성과 현대적 계승 가능성을 동시에 제시하였다. 이는 전통과 현대, 아날로그와 디지털, 예술성과 실용성을 연결하는 융합적 디자인 매개를 구축하는 시도로서, 한국 문화콘텐츠 산업의 경쟁력 강화와 글로벌 문화 소통에도 기

여할 수 있을 것이다. 나아가, 이러한 접근은 향후 다양한 전통문화 요소의 현대적 시각화와 디지털 콘텐츠화 연구에도 적용 가능한 모범적 사례와 방법론을 제공한다는 점에서 장기적 의의가 있다.

## 참고문헌

1. 김희정, 꼭두의 상징성과 조형성 연구, (2018), 국립민속박물관
2. 박성익, 한국 전통문화를 소재로 한 인물 캐릭터의 디자인 스타일 연구, (2012), 한국일러스트레이션학회
3. 정병훈, 상여 장식 꼭두의 조형성과 민예미적 가치 연구, (2011), 한국기초조형학회
4. 유대호, 조선시대 명부 존상 연구, (2021), 한국사연구회보 제195호, 한국사연구회보 한국사 데이터베이스
5. 박지현, 전통 문화 요소의 시각콘텐츠화 연구, (2022), 한국디자인학회
6. 김선주, 2024-2025 CMF 디자인 트렌드 보고서, (2024), 한국디자인진흥원
7. 김지영, 전통 꼭두의 시각적 특성과 현대 캐릭터 디자인 적용 가능성 연구, (2023), 한국디자인학회
8. 박지은, 전통 꼭두의 시각적 요소를 현대 캐릭터 디자인에 적용하기 위한 그래픽화 프로세스 연구, (2024), 한국디자인학회
9. 김지은, 디지털 캐릭터 디자인의 이론과 실제, (2022), 디자인하우스