

백제 부여 관광기념품의 다양성을 위한 그래픽디자인 개발

Development of graphic design for diversity of tourist souvenirs
in Buyeo, Baekje

주 저 자 : 김세웅 (Kim, Se Woong)

동양미래대학교 시각정보디자인과 겸임교수

himura35@naver.com

<https://doi.org/10.46248/kids.2020.4.201>

접수일자 2020. 12. 1. / 심사완료일자 2020. 12. 25. / 게재확정일자 2020. 12. 25.

Abstract

Currently, Buyeo's tourist souvenirs do not expand the variety of products purchased, their designs are standardized, tourism commemorative elements are not reflected, and overall high quality products are in need. In order to improve the design of tourist souvenirs, it is necessary to secure a variety of souvenirs and to have simple and inexpensive products that meet the needs of customers. In order to improve tourism souvenirs, story-based internal and external elements of the local characteristics of souvenirs, development and branding of various graphic items, continuous design maintenance, product marketing and quality management based on this are necessary. In this study, materials that symbolize local tourism were discovered using Buyeo and Baekje, and produced to be used as visual design elements by reflecting the current graphic trends. Starting from this, it is necessary to develop a plan to further discover and nurture various elements so that Buyeo can be found again.

Keyword

Graphic design(그래픽디자인), Tourist souvenir(관광기념품), Design diversity(디자인다양성)

요약

현재 부여의 관광기념품은 구매물품의 다양성 미확충, 획일화 경향의 디자인, 관광기념요소 반영부족, 그리고 총체적으로 수준 높은 상품이 필요한 상태이다. 관광기념품의 디자인의 개선을 위해 기념품의 다양성확보와 고객의 요구에 맞는 간단하면서 가격에 합리적인 상품이 필요하다. 관광기념품 개선을 위해 기념품의 지역적인 특성의 스토리 기반의 내적인 요인과 외적인요인, 다양한 그래픽적 아이템 개발과 브랜드화, 그리고 지속적인 디자인 유지보수, 이를 기반으로 한 상품 마케팅과 품질관리 등이 필요하다. 본 연구에서는 백제 부여를 소재로 지역 관광을 상징하기 위한 소재를 발굴 하였고 이를 현재 유행하는 그래픽 트렌드를 반영하여 비주얼 디자인 원소로 사용 할 수 있게 제작하였다. 이를 시작으로 다양한 요소를 더욱 발굴하고 육성하여 다시 한번 부여를 찾게끔 할 수 있는 안을 구성하였다.

목차

1. 서론

- 1-1. 연구 배경 및 목적
- 1-2. 연구방법

2. 관광기념품 사례와 현황

- 2-1. 관광기념품 국내사례
- 2-2. 관광기념품 해외사례
- 2-3. 부여 관광기념품 사례
- 2-4. 그래픽디자인 관광기념품 사례

3. 디자인 개발 사례조사

- 3-1. 디자인 트렌드 사례
- 3-2. 부여 관광기념품 디자인 개발방안

4. 백제 부여를 소재로 한 그래픽디자인 제작

- 4-1. 부여를 소재로 한 그래픽디자인 제작
- 4-2 그래픽디자인 특징

5. 결론

참고문헌

1. 서론

1-1. 연구 배경 및 목적

백제 부여는 수천 년의 세월동안 많은 이야기를 품은 콘텐츠를 품고 있다. 최근 코로나19로 인하여 관광산업침체와 경제순환의 문제를 배경으로 본 연구를 진행하고자한다. 지금의 부여군의 관광기념품의 현황을 살펴보면 크게 세 가지의 문제점이 있다. 문화재를 비롯하여 유, 무형의 것을 소재로 한 제품들이 대부분이고 이를 1차적 가공을 바탕으로 한 것이 많기 때문에 다양성과 지역적 특성의 부족이 있다. 전국 어디에서나 볼 수 있는 우리나라의 전통공예품이 그러한 사례인데 이러한 상품들은 대부분 관광객을 만족 시키지 못하거나 지역만의 정체성을 표현하기에 부족한 부분이 있다. 다음으로는 관광객의 구매욕의 충족을 위한 상품의 부재를 들 수 있다. 관광기념품의 대부분은 구매자를 고려한 제품보다 생산자 위주의 상품이 많기 때문에 상품성이 부족한 부분이 생길 수 있다. 때문에 부여만의 특성을 기인하여 문화적 특성을 고려한 가치 있는 상품을 전시 및 유통하여 재구성 할 필요가 있다. 특히 온라인 굿즈 유통이 활발해 지면서 컴퓨터그래픽을 활용한 상품으로의 전개 또한 그 쓰임새가 뚜렷해 지고 있다. 마지막으로 저가의 중국산 제품과 품질상태, 기타 사항의 불량률로 인하여 디자인 완성도가 높으면서 경쟁력 있는 제품이 필요하다.¹⁾

[표 1] 기념품의 분류

공예품 구분	유형
공예품	전통의 것을 재현하거나 응용되는 제품
민예품	일상생활에서 필요한 물건의 조형예술
특산물	지역에서 생산한 우수 제품
토산물	지역만의 1, 2차 생산물

[표 1]은 현재 관광기념품의 대분류 항목과 세부항목을 함축한 것이다. 부여군의 관광기념품 뿐만 아니라 대부분의 기념품들이 이를 기반한 것이 많기 때문에 이를 고려하여 다양한 그래픽 결과물을 개발하고

1) 김장석, 진은미, 신선하 백제 문화권 관광기념품의 융합 디자인 발전방향에 관한 연구 한국전시산업융합원, 한국과학예술융합학회, 2015, p114

원소스화 하여 다양한 상품으로 발전시킨다면 다양한 제품으로 발전시킬 수 있을 뿐만 아니라 관광객의 요구를 충족시키는 요인이 될 것이다.

1-2. 연구방법

본 연구는 우리의 전통문화 콘텐츠를 소재로 그래픽 모티브를 선정하였다. 주된 소재는 인물과 특산물, 문화재를 이를 국내외사례로 고찰하고 시사점을 도출하여 그래픽요소를 제작하였다.

첫 번째로 국내외 고려할 디자인사례를 다양한 예시로 연구하고 유사사례를 조사하였다.

두 번째로 유사사례와 다양한 그래픽 활용사례, 현황등을 고찰하여 그래픽디자인 가이드를 제안하고 이를 바탕으로 디자인 안을 제안하였다.

[표 2] 부여군 기념품 분류

공예품 구분	종류
공예품	목공예, 전통문양, 도예공예
민예품	한지공예, 부채공예, 목제품, 죽제품
특산물	딸기, 멜론, 오이, 토마토, 버섯, 밤
토산물	특산물을 활용한 굿뜨레 브랜드

[표 2]는 부여군의 기념품 분류에 따른 종류를 함축적으로 분류한 표이다. 부여군의 특징적 기념품으로는 죽제품과 한지공예품의 민예품이 많았고 특산품으로는 굿뜨레 공동브랜드가 있다. 이를 소재로 다양한 그래픽 결과물이 나오도록 국내외의 다양한 사례를 바탕으로 제작하였다.²⁾

2. 관광기념품 사례와 현황

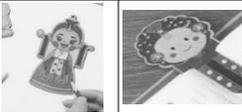
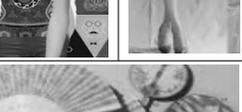
2-1. 관광기념품 국내사례

관광기념품은 지역을 방문하는 관광객이 이를 기념

2) 김장석, 진은미, 신선하 백제 문화권 관광기념품의 융합 디자인 발전방향에 관한 연구 한국전시산업융합원, 한국과학예술융합학회, 2015, p115

하기 위해 관광비용을 소비하기 때문에 지속적인 발전이 가능한 분야라 할 수 있다. 때문에 다양한 소재가 발굴되어 개발되고 있으며 사회현상까지를 포함하며 나타난다 할 수 있다. 이를 기인하여 국내의 다양한 관광기념품 사례를 조사하였다.

[표 3] 국내 관광기념품 분류

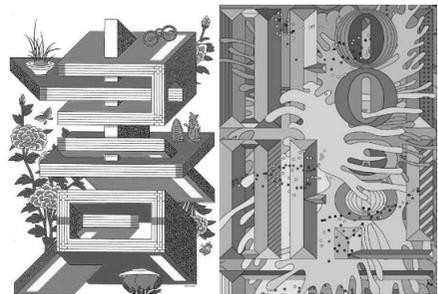
구분	종류	장단점
팬시 상품		장점- 생활용품을 중심으로 기본적인 형태에 충실하며 호용성 있는 사용성을 지니고 있다. 단점-전통적 모습에 크게 벗어나지 못한 형태이며 발전, 변형된 모습의 부재
		
		
도예 상품		장점- 생활용품을 중심으로 기본적인 형태에 충실하다. 체형 및 다양한 놀이콘텐트가 추가 있다. 단점-전통적 모습에 크게 벗어나지 못한 형태이며 발전, 변형된 모습의 부재
		
		
패션 상품		장점- 생활한복의 일상화와 다양한 장신구의 발전으로 패션의 대중화 단점-개량화로 전통적 모습의 이탈화 및 고부가가치의 발전에 난항
		
		
유물 상품		장점- 기본적인 형태에 충실하고 상품적 가치가 높다 단점-전통적 모습에 크게 벗어나지 못한 형태이며 발전, 변형된 모습의 부재
		

[표 3]은 국내 관광기념품의 대분류이다. 팬시, 도예, 패션, 유물상품으로 나누었고 각 항목에 장단점을 도출하였다. 공통적 특징으로는 생활용품에는 사용할 때 크게 어려움 없고 형태에 충실하며 다양한 상품으로 발전되고 있다. 단점으로 전통적 모습에 벗어나지 못한 것들이 많고 체험이나 소통을 위한 요소가 부족하다. 또한 전통의 모습을 유지하면서 현재 구매고객의 요구를 충족시키기 위한 그래픽적 요소 또한 부족하였다.³⁾

[표 4] 기념품 분류 시사점

공예품 구분	유형
사용성	형태의 발전에 따른 사용성 증가
심미성	전통과 현대의 모습의 조화
조형성	전통의 조형성 유지보안에 따른 품질 향상
창의성	다양한 분야에 접목 가능성

[표 4]는 기념품 조사에 따른 시사점이다. 기념품 분류에 따른 단점을 보완하며 위의 4가지 속성을 유지하기 위한 그래픽 개발사안은 사용성 증가를 위해 단순한 오브젝트로 제작하여야 한다는 것이다. 이는 웹모바일의 콘텐츠에 많이 사용되는 플랫폼한 그래픽과 유사점이 있다. 이러한 그래픽 형태에 전통의 모습과 색채를 가미하며 부여군만의 소재를 선택하여 개발하여야 한다.



[그림 1] 좌) 이재민 우) bohuy kim

그림 1)은 전통의 소재를 활용하여 지금의 레트로한

3) 김장석, 진은미, 신선하, 백제 문화권 관광기념품의 융합 디자인 발전방향에 관한 연구 한밭대학교 산업디자인학과, 한국과학예술포럼, 2015, p117

그래픽 작품이다. 좌측의 이재민 작가의 그림은 전통의 그림문자를 소재로 색채와 오브젝트를 지금의 것으로 바꾼 것이다. 우측의 작품은 bohuy kim의 작품으로 이재민 작가의 작품과 비슷한 기법에 보다 자유스러운 오브젝트를 첨가하여 전통과 현대가 유려하게 표현된 작품이다. 또한 위 작품은 웹모바일에 사용자들의 시각을 자극시키기 위해 움직임까지 고려하여 디자인 하였다. 레트로한 그래픽의 유행으로 이러한 그래픽이 유행하고 있으며 이를 부어군 관광기념품에 [표 4]의 시사점과 더하여야 한다.⁴⁾

2-2. 관광기념품 해외사례

해외 관광기념품 사례 또한 국내의 사례와 비슷하다. 다만 슬로건이나 그래픽 위주의 상품이 주를 이루는 것도 있다.⁵⁾

[표 5] 뉴욕시 관광기념품 분류

구분	종류	장단점
상징 기념품		장점-뉴욕의 상징을 지속적으로 구체화하여 특화된 모습으로 보여줌
		단점-현재의 모습에 크게 벗어나지 못한 형태
그래픽 기념품		장점-뉴욕의 슬로건을 지속화하여 다양한 모습의 시각화
		단점-복잡하고 난해한 디자인이나 저품질의 제품

70년대 중반 관광의 가치가 없던 뉴욕시는 이를 위해 I♥NY의 로고를 제작하여 대성공을 이루며 프로모션 이후 1억4천만 달러의 수입이 늘어났다. 지속적인 슬로건으로 경쟁력 있는 도시이미지를 구축하였고 이를

4) http://mdesign.designhouse.co.kr/article/article_view/102/78316

5) 윤지영, 부산 관광기념품의 다양성과 고품격화 방안 부산발전연구원, BDI 정책포커스, 2014, p4

프로세스화 하여 양키즈, 자유의 여신상 등 뉴욕을 상징하는 문화나 건축물을 심플하고 세련된 실용적 디자인을 강조한 테마 캐릭터상품으로 적용하여 성공적인 안이 되었다.

[표 6] 런던시 관광기념품 분류

구분	종류	장단점
상징 기념품		장점-런던의 랜드마크를 지속적으로 구체화된 모습으로 보여줌
		단점-현재의 모습에 크게 벗어나지 못한 형태
그래픽 기념품		장점-영국의 국기와 색채를 지속화하여 다양한 모습의 시각화
		단점-복잡하고 난해한 디자인이나 저품질의 제품
공예품		장점-생활용품의 가능성과 사용성을 충족
		단점-이동과 보관이 용이하지 않고 고가의 제품이 많음

런던의 관광기념품은 런던의 이미지를 느낄 수 있는 제품이 많고 도시의 다양한 모습의 시각화가 특징이다. 영국을 상징하는 국기와 전화박스, 2층 버스, 런던브리지와 빅벤 등을 모티브로 우수한 품질의 제품이 많았고 이를 소재로 활용한 것이 런던 관광기념품의 성공 요인이라 할 수 있다. 훗날로 유명한 만큼 차와 관련된 기념품 또한 매우 다양하다.

[표 7] 파리 관광기념품 분류

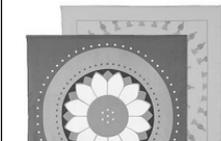
구분	종류	장단점
상징 기념품		장점-랜드마크를 지속적으로 구체화된 모습으로 보여줌
		단점-현재의 모습에 크게 벗어나지 못한 형태
그래픽 기념품		장점-파리의 모습을 양질의 그래픽과 제품화로 구현
		단점-복잡하고 난해한 디자인
공예품		장점-생활용품의 가능성과 사용성을 충족
		단점-전통적 모습에 크게 벗어나지 못한 형태

파리는 지명과 랜드마크를 모티브를 소재를 출발로 다양한 상품과 연계하여 관광기념품을 제작하였다. 하나의 소재로 여러 제품이 개발된 것이 가장 큰 특징이다. 패션산업이 발달한 만큼 이와 연계한 독특한 상품이 많다. 관광객의 다양한 기호를 충족시키고 구매욕구를 자극하는 디자인과 제품의 품질에 주력하고 있다.

2-3. 부여 관광기념품 사례

백제역사지구가 유네스코등재문화로 지정됨에 따라 지역사회의 경제적 파급효과를 지니며 이를 모티브로 한 관광기념품은 지역만의 가치관과 특성을 담은 것이 특징이라 할 수 있다. 부여는 이러한 특성을 담아 다양한 관광기념품을 개발하여 더욱 경쟁력을 갖추어야 한다.⁶⁾

[표 8] 부여 관광기념품 사례

구분	종류	장단점
도예품		장점-생활용품을 중심으로 기본적 형태에 충실하다. 전통문양과 유물과 문화재를 소재로 다양한 모양
		단점-전통적 모습에 크게 벗어나지 못한 형태이며 발전, 변형된 모습의 부재
민예품		장점-기본적 형태에 충실하고 상품의 활용도가 있다. 타 지역과 다른 요소가 있다
		단점-전통적 모습에 크게 벗어나지 못한 형태이며 발전, 변형된 모습의 부재, 소재의 국지화
팬시 상품		장점-백제 부여의 전통 문양과 유물을 소재로 지 다양한 모습의 시각화
		단점-전통적 모습에 크게 벗어나지 못한 형태이며 발전, 변형된 모습의 부재, 상품의 저품질
패션 상품		장점-생활용품의 가능성과 사용성을 충족, 공공기관 굿즈의 유행 트렌드에 합리적
		단점-저품질과 난해한 그래픽 요소, 상품성을 위한 그래픽요소의 저퀄리티 우려

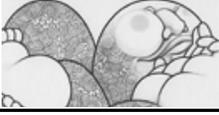
백제부여를 모티브로 이루어진 부여 관광기념품은 다른 국내 사례와 비교해보면 유물을 소재로 한 디자인

6) 김장석, 진은미, 신선하, 백제 문화권 관광기념품의 융합 디자인 발전방향에 관한 연구 한밭대학교 산업디자인학과, 한국과학예술포럼, 2015, p118

인을 융화하여 재현된 상품이 많기 때문에 독특하다. 민예품과 공예품 또한 오랜 시간 동안 제작된 역사로 인하여 제품의 질 또한 우수하다. 하지만 이러한 상품들은 대량생산과 무분별한 남용으로 상품적 가치가 떨어지고 차별화도 둔화되고 있다. 때문에 여러 상품에 적용이 용이한 방안이 필요하다.

2-4. 그래픽디자인 관광기념품 사례

[표 9] 그래픽디자인 관광기념품

구분	종류	장단점
e-boy		지역의 특징적 모습을 트렌디하면서 레트로한 도트이미지로 구현, 대중선호도가 높음
		복잡한 그래픽스타일로 작은 크기의 상품화가 어려움
Catalina Estrada		가우디 디자인의 영향으로 고급스럽고 밀도 있음, 대중선호도 높음
		독특한 스타일로 호불호가 갈림
Sanna Annukka		지역의 색채와 문양 등을 모티브로 한 그래픽, 대중적 친화도가 높음
		현 디자인트렌드와 유사하여 비슷한 뉴앙스의 그래픽이 많음
Charley Harper		플랫한 그래픽스타일과 대중친화도가 높음
		현 디자인트렌드와 유사하여 비슷한 뉴앙스의 그래픽이 많음
Peter Taylor		동양적 선과 미가 느껴짐, 유머러스한 그래픽으로 차별화
		독특한 스타일로 호불호가 갈림

[표 9]는 다양한 그래픽디자인 기반의 관광기념품 제작사례이다. e-boy는 미국의 뉴욕을 배경으로 한 디자인에이전시이다. 주로 도시의 모습을 레트로한 픽셀 아트로 제작하고 포스터와 팬시상품, 피규어까지 제작하여 판매하고 있다. 픽셀아트가 거의 없는 현재의 디자인 표현기법에 역행함으로 오히려 그래픽 아이덴티티를 살리면서 소비자의 감성을 자극한다. 특히 피규어는 높은 판매고를 올리고 있으며 다양한 버전으로 제작중에 있다. 특히 나이키와 아디다스, CNN등 대기업과의 콜라보로도 유명하다.⁷⁾ 카탈리나에스트라다는 스페인에서 활동하는 작가지만 모국인 콜롬비아의 영향을 받아 특유의 전통문양과 화려한 색채, 오리엔탈적인 오브젝트로 일러스트를 기반으로 다양한 상품을 제작, 판매하고 있다. 특히 인테리어 소품으로도 유명하며 유럽과 미국, 남미에서의 디자인 상품으로 인기가 높다.⁸⁾ 사나아누카는 영국출신의 작가로 어머니의 나라인 핀란드의 카레발라에서 영감을 받아 전통문양과 의상, 신화, 색채 등을 위주로 표현하고 있다. 플랫한 오브젝트와 파스텔 색채로 일러스트가 주를 이루고 있으며 높은 판매율을 갖고 있다.⁹⁾ 찰리하퍼는 미국의 유명한 모던아트작가이다. 형식화된 현대 일러스트를 개척한 인물이며 작품의 특징이 지금의 플랫한 디자인과 유사하다. 아직까지도 작품을 소재로 한 상품이 높은 판매를 이루고 있으며 친숙한 일러스트로 인기가 매우 높다.¹⁰⁾ 피터테일러는 캐나다출신이의 연필드로잉을 주재료로 사용하는 작가이다. 모던하면서 동양적인 감성으로 인기가 높은 작가이다. 특히 요가를 모티브로 한 작품이 매우 인상적이며 다양한 콜라보로도 유명하다.¹¹⁾

위 작가들은 본 연구의 그래픽제작 기법의 사례로 들 수 있는 작가들이다. 각 나라의 아이덴티티를 반영하고 있으면서 이를 모티브로 그래픽이 제작된 사례이기도 하다. 그래픽의 소재 또한 출신나라의 이야기를 담고 있고 나름의 독특한 스타일로 유명하다. 이를 반영한 부여의 관광기념품의 디자인개선과 그래픽 제작에 몇 가지 방안이 있다. 상징성과 합리성, 지역적 특색과 심미성, 관광객이 살만한 품질의 상품성이다. 관광기념

7) <http://hello.eboy.com/eboy/>

8) <https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=tillust&logNo=50132817136&proxyReferer=https:%2F%2Fwww.google.com%2F>

9) <https://blogview.hyundaicardcapital.com/524>

10) https://en.wikipedia.org/wiki/Charley_Harper

11) <https://dailyartfixx.com/2012/04/06/peter-taylor-illustration/>

품의 상징성의 특징은 지역만의 특색을 고려하면서 인지도가 높은 소재를 축출하여 시각화 하는 것이다. 조사에 따른 관광기념품의 사례들은 대부분 랜드마크이거나 인지도가 높은 소재들이 대부분이 이 때문이다. 따라서 지역의 특징이 살면서 정체성과 상징이미지를 구체화하고 그를 설정해야 한다.

가격과 신뢰가 바탕이 된 합리성은 제품의 완성도를 높이는 요소이다. 예를 들어 관광기념품의 오리지널리티를 높이기 위해 생산자나 원산지의 표기 등으로 오리지널리티를 강조하여 구매의사를 높일 수 있다. 합리성은 관광기념품의 구매의사 요인인 운반의 편의 또한 포함한다. 도예, 공예품들 중 몇 가지는 운반이 어렵거나 무게가 많이 나가기 때문에 소지의 어려움이 있다. 또한 운임 비용이 들 수 있기 때문에 이를 고려한 상품의 합리적인 고찰로 제작되어야 한다.

심미성은 상품에 품질을 높이면서 외관상 관광객들에게 호감이 갈 수 있도록 한다. 관광상품은 선물용으로도 많이 사용되기 때문에 제품의 패키징이나 매장의 진열대, 점포의 톤과 매너, 점원의 서비스까지 포함하고 있다.

지역적 특색을 반영하여 다른 지역과 차별화되며 개성 있는 상품으로 발전되어야 한다. 그리고 그 지역에서만 살 수 있는 제품이어야 한다. 이를 통해 고유성과 독창성이 발현 가능하다 할 수 있다. 위의 사항을 고려하여 부여만의 특색 있고 완성도 있는 상품을 개발하여야 한다.

3. 디자인 개발 사례조사

3-1. 디자인 트렌드 사례

디자인 트렌드에는 여러 가지가 있다. 다방면에 사용할 수 있는 그래픽을 위해서 여러 그래픽 트렌드를 고찰해야하고 이를 통해 관광객들이 구매욕을 충족시킬 양질의 그래픽 안이 요구된다.¹²⁾

[표 10]의 사례처럼 디자인 트렌드는 다양하다. 고객의 요구가 다양해지고 이를 위한 맞춤형 디자인의 수요가 증가함에 따라 더욱 많은 디자인 트렌드가 나타날 것이다. 전체적인 디자인트렌드의 특징으로는 스마트기기 콘텐츠에 적용이 용이하면서 플랫한 그래픽, 입체감이 있으며 모던, 파스텔계열의 색채, 유기체적인 모습에 움직임을 주기 편리한 스타일로 제작된 것이 특징이라 하겠다. 이러한 특징을 살리면서 여러 사이트에서 나타난 디자인 키워드를 축출하였다.

[표 10] 그래픽 디자인 트렌드

구분	종류	특징
모노크롬 효과		색상이 주는 감정을 직관적으로 전달하고 세련된 느낌을 주고 있다.
레트로 디자인		5-60년대 그래픽이 주를 이루고 있으며 주시성이 좋은 색감과 유머러스한 스타일로 현재의 개념과 섞어 재창조되고 있다.
기하학 스타일		단순하고 심플한 오브젝트로 빠르게 변화되는 콘텐츠를 표현하기 좋은 디자인이다.
리퀴드 디자인		동적이고 가변적인 액체 형상을 시각적으로 표현한 디자인 몽환적이고 신비스러운 느낌이다.
아이소 메트릭		복합적 내용을 입체적인 디자인으로 인포그래피나 웹페이지 디자인에 자주 사용된다.
금속 디자인		고급스러운 금과 은의 텍스처를 활용하여 고급스러운 표현을 할 때 사용된다.
라인 아트		가볍고 심플한 느낌을 주는 라인아트는 빠른 시간에 다양한 내용을 표현하기 쉽고 개념적 아이디어를 전달하기 용이하다.
브루탈리즘		일반적 규칙을 어기는 디자인으로 자유스러운 분위기를 연출할 수 있다.
플랫 디자인		미니멀디자인에서 최소한의 간결함을 담은 디자인으로 스마트디자인과 미니멀디자인에 많이 사용되는 기법이다.

축출된 키워드는 레트로디자인과 기하학스타일, 플랫

12) <https://chaeyeon-chaeyeon.tistory.com/5>

디자인이라 할 수 있으며 세부사항은 [표 11]과 같다.

[표 11] 그래픽디자인 트렌드 사이트

요소	내용
디자인소리	3D 디자인, 단색 색상 효과, 금속 효과, 라인 아트, 레트로
브런치	콜라주, 단순화 일러스트, 아이소메트릭, 빈티지, 텍스처, 기하학, 액체
WEBS RE	액체, 질감, 아이소메트릭, 모노크롬, 금속, 라인아트, 레트로
어도비	3D디자인, 미니멀, 플랫디자인, 절충주의, 오픈 컴포지션
셔터스톡	추상기하학, 유기적디자인, 플랫디자인

디자인소리는 공모전과 다양한 디자인소식과 트렌드를 알려주는 사이트로 사이트 내 2020년 디자인트렌드로 3D디자인부터 레트로디자인까지를 유행할 디자인으로 이야기하고 있다.¹³⁾ 브런치 역시 디자인소리와 같은 사이트로 콜라주부터 기하학, 액체질감까지를 들고 있다.¹⁴⁾ WEBS RE는 웹사이트와 그래픽의 유용한 정보를 담고 있는 사이트로 액체부터 레트로까지의 디자인트렌드를 이야기하고 있다.¹⁵⁾ 어도비는 그래픽 제작프로그램 및 다양한 유틸리티를 판매하는 세계적인 업체이며 3D디자인부터 오픈 컴포지션까지 이야기하고 있다.¹⁶⁾ 셔터스톡은 스타크 이미지를 판매하는 유명사이트로 추상기하학부터 플랫디자인을 예로 들고 있다.¹⁷⁾

여러 유명 사이트들의 사례로 공통적인 디자인 트렌드를 조사하였으며 범위를 좁히면서 부여 관광기념품 그래픽 개발에 범용적으로 사용이 용이한 레트로디자인과 기하학스타일, 플랫디자인을 반영하여 그래픽 제작에 사용가능한 표현기법으로 선정하였다.¹⁸⁾

13) <https://www.designsori.com/zero/1158466>

14) <https://brunch.co.kr/@thewatermelon/90>

15) http://websrepublic.co.kr/bbs/board.php?bo_table=news&wr_id=396&sca=Article&page=1

16) https://blogs.adobe.com/creativdialogue/inspiration-ko/top5_graphic_design_trends_2019/

17) <https://www.shutterstock.com/ko/blog/abstract-geometry-design-trend-explained/>

18) <https://m.blog.naver.com/cosmos0921/221789112399>

3-2. 부여 관광기념품 디자인 개발방안

관광기념품 그래픽을 제작하기 위해 국내외 자료와 그래픽디자인, 그래픽 트렌드 사례를 고찰하여 개발방안을 모색하였다.

[표 12] 관광기념품 그래픽 개발 요소

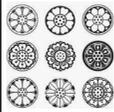
요소	내용
그래픽트렌드	제작에 용이한 표현기법 사용
국내사례	전통적 요소와 색채
해외사례	랜드마크와 구체화된 그래픽 사례
그래픽 디자인사례	지역적 특색, 트렌디한 그래픽
부여의 사례	부여의 특산물과 공예품 등 다양한 요소

관광기념품의 가장 중요한 요소는 타 지역과 다른 모습으로 제작하여 지역적 특색을 반영하여야 한다. 부여의 사례에서 실제 제작되고 인지도 있는 소재를 선택하였다. 부여에서 가장 인지도 있는 소재는 인물 뿐 아니라 사비성과 정림사지석탑, 대동사와 수박과 멜론, 딸기가 대표적인 사례라 할 수 있다. 그래픽개발 방안을 종합하면 소비자들이 좋아할 만한 디자인트렌드와 스타로 제작하였다. 특히 지역적 특성의 요소를 단순화면서 친근한 이미지로 보이게끔 하였다.

[표 11]은 관광기념품을 제작하기 위한 요소이다. 그래픽트렌드에서는 플랫하면서 레트로한 느낌의 디자인이 나오도록 한다. 국내 사례에서는 우리나라의 전통의 오방색을 기본으로 레트로에서 나오는 빈티지한 색감을 사용하여 제작하였다. 그리고 백제의 왕과 왕세자, 장군과 신하의 모습을 기본형으로 삼아 디자인 하였다. 드라나 박물관에 전시되어 있는 복식과 의상을 참고하여 디자인 하였고 해외사례에서는 랜드마크와 여러 그래픽 사례를 참고로 부여의 유명한 사찰과 유물, 행사 등에서 나온 여러 소재를 바탕으로 이미지화 하였다. 색채는 한국의 정서적 색인 오방색과 파스텔계열의 컬러를 사용하여 입혔고 배경이나 일러스트의 아이템 등은 [표 13]의 사례를 초안으로 제작하였다. 백제시대의 인물화, 부여의 건축물과 유물을 최대한 현대의 스타일에 맞추고자 하였으며 특산품들 또한 그와 어울리는 모양으로 오브젝트를 조합하였다. 특히 그래픽의 배경요소에 주로 사

용된 전통문양은 백제의 전통문양을 단순화시켰고 총체적으로 모든 요소를 고려하여 제작하고자 하였다.

[표 13] 백제 부여 관광기념품 소재

요소	내용		
인물			
랜드마크			
특산품			
백제 전통문양			
복식과 의상			

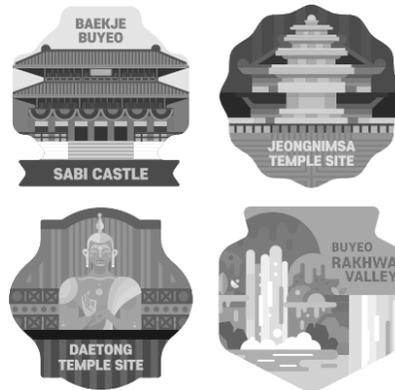
4. 백제 부여를 소재로 한 그래픽디자인 제작

4-1. 부여를 소재로 한 그래픽디자인 제작

그림 2)는 부여 관광기념품의 그래픽 안이다. 백제의 왕과 왕비, 왕자와 공주, 그리고 장군과 신하의 모습이다. 부여의 전통의상과 백제의 전통문양, 그리고 색채 등을 참고하여 오브젝트를 제작하였다.¹⁹⁾ 플랫하고 레트로한 디자인의 표현기법을 사용하였고 사용성이 편리한 원소로 사용되게 벡터 이미지로 개발하였다. 인물 일러스트의 이목구비는 플랫한 느낌의 도형으로 제작하여 친근감이 들게 하였다. 그래픽의 장신구와 아이템은 백제의 왕관에서 모티브를 따왔고 배경의 실루엣은 부여의 사비성이나 경림사지 석탑, 그리고 공예품들에 사용되던 문양 등을 참고하여 제작하였다. 실루엣 안의 배경은 전통문양과 부여의 사찰 내부를 참고하여 제작하였다. 색채는 파스텔톤과 빈티지한 레트로의 색감을 살려 디자인하였다. 전반적으로 그래픽 사례와 국내외사례, 디자인트렌드의 키워드 등을 합하여 디자인하고자 했다.



[그림 2] 백제 부여의 인물을 소재로 한 그래픽



[그림 3] 백제 부여의 문화재를 소재로 한 그래픽



[그림 4] 백제 부여의 특산물을 소재로 한 그래픽

19) <http://tinnews.co.kr/11861>

4-2. 그래픽디자인 특징

다음은 그래픽 제작안의 특징들이다. 그림 3)은 부여의 랜드마크를 바탕으로 제작하였다. 사비성의 정면 모습을 플랫폼하면서 디테일하게 표현하였다. 정면에서 볼 때 나타나는 전통단청문양과 지붕의 실루엣과 기와의 모습, 사찰의 계단과 단 위의 석상의 모습 등은 사각 형태로 최소화하여 제작하였다. 정림사지석탑 또한 마찬가지로 디자인 하였다. 석탑의 단 개수와 석탑의 울타리, 그리고 석탑의 배경이 된 사찰의 풍광까지를 단순한 형태로 제작하였고 특히 배경은 간략한 줄무늬를 넣어 안정적인 밀도감을 주었다. 대통사의 불상과 절 내부의 모습은 사찰 내부의 모습과 배경문양, 그리고 불상의 포즈와 색감을 앞의 사례와 마찬가지로 제작하였다. 부여의 낙화암 또한 사실적이면서도 직관적으로 보이게끔 단순화하여 표현하였다. 낙화암의 대표적 이미지인 바위와 암석, 그리고 폭포와 배경을 이루는 산과 호수의 이미지를 간략한 도형으로 표현하였고 색채 또한 배경의 실제 사진을 참고하여 제작하였다. [그림 4]는 부여의 특산물 줄 대표적인 것을 소재로 제작하였다. 수박과 멜론은 표면과 내부의 모습을 절반씩 섞어 디자인하였다. 표면은 과일 특유의 무늬를 표현하였고 내부는 씨앗의 배치와 색감과 모습을 특징화하여 제작하였다. 토마토와 딸기는 꼭지부분과 표면의 실루엣, 씨앗을 특징화하여 제작하였다. 특산물을 그래픽으로 제작하면 타 지역과 구분은 없지만 부여의 유물과 전통문양의 실루엣에 초점을 맞추어 특색 있게 제작하였다.

5. 결론

본 연구는 부여군의 관광기념품의 개발을 위해 다양한 그래픽 안을 제작하기 위함이다. 다양한 관광객의 눈에 맞추기 위해 능동적으로 글로벌 디자인 트렌드와 그에 기반한 다양한 시각이미지, 그리고 국내외 관광기념품과 부여의 관광기념품을 조사, 고찰을 통해 결과물을 도출하고 그에 따라 긍정적인 결과물을 위한 안이 나오게끔 하였다. 글로벌 디자인 트렌드는 많은 콘셉트가 존재 하였고 그 중 플랫폼디자인, 기하학스타일, 레트로한 그래픽을 중심으로 시각적 이미지의 트렌드를 간추렸다. 그리고 국내외, 해외, 그래픽기반 상품, 부여의 관광기념품 사례와 시사점과 장단점을 결합하여 그래픽 안을 제작하였다.

다가올 미래에는 관광과 엔터산업이 더욱 활성화 될 것 이고 그에 따라 다양한 콘텐츠와 제품제화가 등장하여 경쟁을 펼칠 것이다. 본연구의 그래픽안을 개발하여 부여만의 특화된 관광기념품이 제작되고 브랜딩이나 마

케팅에 적극 활용되어 1차 산업물을 넘어 2차, 3차 산업에 다양하게 사용될 원소스를 개발하여 더욱 경쟁력 있는 지방도시의 면모를 갖추어야 할 때이다.

참고문헌

1. 김장석, 진은미, 신선하 백제 문화권 관광기념품의 융합 디자인 발전방향에 관한 연구 한국전시산업융합원, 한국과학예술융합학회, 2015
2. http://mdesign.designhouse.co.kr/article/article_view/102/78316
3. 윤지영, 부산 관광기념품의 다양성과 고품격화 방안 부산발전연구원, BDI 정책포커스, 2014
4. <https://chaeyeon-chaeyeon.tistory.com/5>
5. <https://m.blog.naver.com/cosmos0921/221789112399>
6. <http://hello.eboy.com/eboy/>
7. <https://m.blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=tillust&logNo=50132817136&proxyReferer=htps:%2F%2Fwww.google.com%2F>
8. <https://blogview.hyundaicardcapital.com/524>
9. https://en.wikipedia.org/wiki/Charley_Harper
10. <https://dailyartfixx.com/2012/04/06/peter-taylor-illustration/>
11. <https://chaeyeon-chaeyeon.tistory.com/5>
12. <https://www.designsori.com/zero/1158466>
13. <https://brunch.co.kr/@thewatermelon/90>
14. http://websrepublic.co.kr/bbs/board.php?bo_table=news&wr_id=396&sca=Article&page=1
15. https://blogs.adobe.com/creativdialogue/inspiration-ko/top5_graphic_design_trends_2019/
16. <https://www.shutterstock.com/ko/blog/abstract-geometry-design-trend-explained/>
17. <https://m.blog.naver.com/cosmos0921/221789112399>
18. <http://tinnews.co.kr/11861>