

Adobe Illustrator 9.0을 이용한 의류용 텍스타일 디자인 개발* - 전통문양의 캐릭터화 사례를 응용하여 -

곽태기*·양수영

세종대학교 패션디자인과 교수*·세종대학교 대학원 BK21박사과정 연구원

A Study on Apparel Textile Design Process using Adobe Illustrator 9.0 -Applying Pre-Developed Korean Traditional Motifs -

Taigi Kwak* and Sooyung Yang

Professor, Dept. of Fashion Design, Sejong University*

A Member of the BK21 Team, The Graduate School of Sejong University

Abstract

This study is focused on apparel textile design process applying pre-developed Korean traditional motifs. Since the fusion culture is in trend, Orientalism or Oriental look is the center of attraction in fashion. Under the circumstances, developing the traditional resources as sophisticated Korean-style is the goal of the BK21 team. This study makes a move to achieve the goal. As a method of accomplishing this study, 4 trendy motif samples such as stylized letter, butterfly, peony, and female face are selected after investigating fashion magazines and fashion related websites. As a result, pre-developed Korean traditional motifs are elected and revised using Adobe Illustrator 9.0. The newly revised motifs are applied to the textile pattern repeat form. The completed textile patterns are simulated on the shawls to show their usages as one of souvenir items since the year of 2001 is the year of "Visit Korea".

Key words: Korean traditional motifs(한국전통문양), fusion culture(퓨전문화), traditional resources(문화유산), textile pattern repeat form(텍스타일 패턴의 반복 배열 방법), souvenir items(관광상품).

I. 서론

오늘날 세계는 하나의 지구촌을 형성하면서 각 나라의 문화가 상호 교류되는 가운데 각각의 독자적인 문화의 특수성이 국제적으로 보편적인 것과 융합되어가고 있다. 동양에 대한 관심의 고조와 국제화는 최근 동서양 문화의 퓨전(fusion) 현상을 가져오게 하였다. 이러한 세계적인 흐름 속에서 한국 패션의 새로운 도전과 발전을 위해 한국의 전통미와 디자인

요소를 찾아내고, 이를 현대적으로 재해석하여 가장 한국적이면서도 세계적인 디자인을 개발하는 것이 우리의 당면 과제이다.

전통 문양은 민족의 정서적 표현으로 중요한 문화의 한 요소이다. 우리 생활주변 어디를 보나 각종 각색의 전통문양이 깃 들어 있지 않은 곳이 없다. 이렇듯 우리에게만 세계에 자랑할 만한 찬란한 문화유산을 생활 속에서 접함에도 불구하고 전통문양에 대한 가치 의식이 희박하여 민속 자료라 하면 무조건 시대에 뒤떨어진 것으로 천시하는 경향이 있었다.

* 본 연구는 두뇌한국 21 핵심분야 지원 연구비에 의해 수행되었음.

그래서 그 가치나 우수성을 찾아보려고 하지 않고 시시하게 보아 넘기기 때문에 전통 문양을 활용하려는 관심도 부족하였다.

그러나 오리엔탈리즘이 현대 패션의 큰 주류를 이루면서 우리는 우리 것에 대하여 새로운 시각으로 재해석하고자 하였다. 타 문화와 차별되는 정체성을 부각시킨 한국적 디자인을 개발하고자 정부관련기관 및 학위 논문에서도 연구가 활발히 진행되어 디자이너들이 활용할 수 있는 기초자료가 산재하게 되었다. 그럼에도 불구하고 그러한 자료를 이용하여 새로운 것을 창출하여 국가 경쟁력을 키우기보다는 무조건적인 디자인의 모방과 복제로 그 디자인이 확일화 되어 점점 우리 것을 잃고 있다.

따라서 본 연구는 우리나라 전통 문화요소 중에서 디자인 모티브를 발굴하고, 이를 현대적 표현의 새로운 양식으로 정립한 연구 결과(나재오, 산업자원부, 1998)를 기초 자료로 범용 컴퓨터 그래픽 소프트웨어인 Adobe Illustrator 9.0을 이용하여 패션 트렌드를 반영한 텍스타일 디자인 개발 방법 및 그 활용 방안을 제시하고자 하였다.

이를 위하여 전통 문양의 종류와 특성 그리고 서양 텍스타일 패턴의 1완전 디자인 및 리퍼트의 연결 방법에 대하여 살펴보았고, 트렌드는 패션 정보지 및 인터넷 사이트¹⁾를 참조하였다. 텍스타일 디자인 개발 방법은 기존의 전통문양의 캐릭터화 사례를 Adobe Illustrator 9.0을 이용하여 재구성하였다. 재구성된 모티브는 패턴 구성 방법 및 전개 방법을 통하여 디자인을 개발하였으며, 개발된 텍스타일 패턴은 2001년 한국방문의 해를 맞아 관광 의류상품으로 적합한 아이템인 여성용 쇼울(shawl)에 시뮬레이션(simulation)하여 그 활용 방안을 제시하였다.

II. 이론적 배경

1. 전통문양의 정의

전통문양이란, 전통이란 단어에 문양이란 단어를

합친 복합어로, 전통은 관습가운데서 역사적 배경을 지니며 특히 높은 규범적 의의를 지니고 전하여 내려오는 것이라고 사전에 정의되어 있으며 문양은 무늬의 모양으로 해석된다. 무늬는 물건의 겉면에 여러 가지 현상을 나타낸 문(紋), 문채(文彩), 패턴(pattern)으로 옷감, 조직 따위에서 장식적으로 표현하는 여러 가지 모양, 꽃무늬 등을 말한다. 요약하자면, 전통문양은 그 나라의 역사적 배경을 가지고 옛날부터 지금까지 그 민족의 역사 속에 이어져 내려오는 무늬의 양식과 총체를 의미한다²⁾.

한 민족의 문양이란 그 민족의 정서가 담긴 일종의 응용 미술이라 할 수 있다. 우리의 고유한 문양의 기원은 선사시대의 유물인 토기나 외벽에 나타난 문양과 여러 가지 유물의 문양을 시초로 한 청동기시대, 그리고 농경 문양과 기하학적인 문양이 점차 발전되어 삼국시대, 고려, 조선을 거치면서 오늘에 계승되었다. 이러한 전통문양은 조상들의 생활소산으로 우리의 고유한 민족 정서가 넘치는 미적 감각에 의하여 이룩된 것이다. 즉, 한국의 전통 문양이란 이러한 역사적 배경을 가지고 옛날부터 오늘까지 우리 민족의 역사 속에 이어져 내려오는 무늬와 양식의 총체를 의미한다.

2. 전통문양의 흐름

문양의 발생은 신앙과 미신 또는 주술(呪術)에 의해서 발생한 경우, 기술이 만들어 내는 경우, 상미적(尙美的) 의지에 의한 경우로 나눌 수 있다.

첫번째, 주술에 의해서 발생한 경우는 시대가 발전함에 따라 본래의 의미가 없어지고 전연 다른 형태가 되어 전통적인 모습으로 고정된 경우가 많고 민족적인 특색을 볼 수 있다.

두번째, 기술에 의한 경우는 세계 공통적이고 시대를 초월한 경우가 많다.

세번째, 상미적 경우는 앞의 두 가지의 경우가 만들어진 것을 기초로 하여 거기에 각 시대의 문화를 배경으로 온갖 소재가 창조되어온 것이다. 이는 생

1) <http://www.fashionbiz.co.kr>
<http://www.ktnews.com>
<http://www.sft.co.kr>
<http://www.style.chosun.com>

2) 신영훈, 「한국의 문양」, 서울 : 동아일보사, (1975), p.10.

각각기에 따라서 문양의 주체를 이루는 것이라 할 수 있다.

한국의 문양은 일찍이 중국의 영향을 받았다고 할 수 있다. 그러나 이후 우리 문화의 풍습과 생활양식에 알맞게 변화되어 독특한 양식으로 변화되었다. 역사시대 이후 우리나라 문양의 거의가 중국으로부터 전래된 것은 사실이지만 그것을 중국 문양이라 하지 않고 한국 문양이라 부르는 까닭은 여기에 있으며 이러한 민족 문양의 특성은 그 민족의 생활 감정을 미적으로 구현한 단면이라고 할 수 있다.

문양의 조형적 표현은 원시시대에 의사전달 수단이었으며 이렇듯이 가장 원초적인 의도적 표현에서 시작되어 오늘날에는 모든 예술 가운데 가장 보편적인 장식예술의 하나로 발전하게 되었다.

3. 전통문양의 형식적 분류 및 특성

우리의 고유의 무늬를 보면 대부분 수(壽), 복(福)과 벽사(壁邪)를 지니고 있다³⁾. 이러한 목적의식이 있는 무늬들을 그 형식에 따라 분류하면 다음과 같다.

문양의 양식은 크게 기하학적 무늬, 동물무늬, 식물무늬, 자연무늬 등으로 구별한다. 이들 모두 좌우 대칭과 리듬이라는 기초적인 구성 방법에 따라 짜여져 있다.

1) 기하학적 무늬

기하학적 문양은 점과 선으로 이루어지는데 삼각무늬, 사각무늬, 문살무늬, 번개무늬, 방사선무늬, 톱니무늬, 원무늬, 타원무늬, 동심원무늬, 소용돌이무늬 등을 만든다. 이들을 모두 원시 무늬라고 하며 주술적인 특성을 갖는다. 크게 생활에 유용한 물건들의 제작과정에서 나타나는 예술적 산물이거나 신비적 정신세계에 연관되는 관념의 표현 또는 이러한 관념에 결부되는 제사의 목적으로 제작되는 의례적 산물로 볼 수 있다.

다음으로 태극무늬를 들 수 있는데 태극이란 우주의 운행을 설명하는 방법에서 출발한 것으로서 동양적인 것이지만 우리 것만은 아니다. 그러나 이것이

태극기에서도 나타나듯이 태극무늬 자체가 이미 중국의 것이라기 보다는 우리 것이라는 소유의 개념이 확실히 자리잡게 되었다. 태극을 둘러싼 팔괘는 중국 상고시대에 복희씨가 지었다는 여덟 가지의 괘인데, 온갖 천지 만물의 현상과 형태의 기본이 되는 하늘, 못, 불, 번개, 바람, 물, 산, 땅 등 여덟 가지를 나타낸 일종의 상징 부호이다.

2) 동물 무늬

원시미술에서 기하학적 무늬 외에 인류생활과 신앙에 밀접하게 나타나는 것으로 동물 무늬가 있다. 동물을 소재로 한 문양은 용 무늬, 학 무늬, 원앙 무늬, 귀면 무늬, 잉어 무늬, 봉황 무늬 등이 있다.

3) 식물 무늬

전통적으로 우리 민족은 물론이고 서양에서도 회화와 공예품 등 다양한 조형물에서도, 그리고 고분 출토물에서도 꽃 그림 무늬는 자주 등장한다. 그 예를 들어보면 길상화 무늬, 연판, 소나무, 대나무, 매화, 난초, 국화 등이다.

4) 자연무늬

자연무늬란 기하학적이거나 동식물무늬가 아닌 것으로서 전혀 별개의 무늬는 물론 아니다. 그러나 어떤 하나만을 가지고 무늬를 꾸미는 것이 아니라, 일종의 종합적인 성격을 지닌다. 예를 들면 십장생 무늬를 보통 자연 상징 무늬의 하나로 꼽는데 거기에는 자연에서 볼 수 있는 열 가지의 동식물과 자연물을 포함하기 때문이다. 한편 여기에는 구름을 비롯한 화염(火焰) 또 신선이나 부처를 중심으로 한 인물들의 문양도 중요한 문양의 하나로 자리잡고 있다. 십장생무늬, 일·월도 무늬, 일월오악도, 비운 무늬, 화염 무늬, 비천⁴⁾ 무늬 등을 그 예로 들 수 있다.

Ⅲ. 텍스타일 패턴

텍스타일 디자인은 디자인 컨셉을 결정한 후 구체적인 형태로 패턴을 디자인하는 것에서부터 시작

3) 임영주 편저, 「전통문양자료집」, 서울, (1986).

4) 폭포수

된다. 패턴이란 의복구성학적으로는 의복제작에 필요한 '옷본'을 말하지만 일반적으로 디자인에서는 종이, 직물 등에 나타나는 무늬나 문양을 의미한다. 문양은 개념상 모티프와 패턴으로 분류하며, 모티프는 문양을 이루는 형태의 기본단위이며, 패턴은 모티프가

모여서 이루는 문양의 전반적인 조형단위를 말한다. 따라서 텍스타일 디자인이란 원단에 날염할 패턴을 그리는 것으로, 모티프를 여러 가지 방법으로 구성하여 반복된 문양의 표면장식을 나타내는 것이다.

<표 1> 1완전 디자인의 구성 방법

패턴의 종류	적합한 디자인
사각형(Square)	작은 꽃 무늬로 된 전면 프린트나 점 무늬에 적합하며, 격자 무늬나 스트라이프 무늬 등은 직물의 경사와 위사에 따라 정확한 연결이 어려우므로 가급적 피하도록 한다.
삼각형(Triangle)	기하추상 패턴으로 많이 활용되며 정돈되고 차분한 느낌으로 인하여 인테리어나 장식용 직물에 많이 활용된다.
육각형 / 팔각형 (Hexagons / Octagons)	벌집 모양의 패턴으로 주로 실내 장식용이다. 벽 천장이나 바닥 장식재 타일에 많이 사용된다.
다이아몬드 (Diamond)	작고 촘촘하게 맞물린 기하학적 디자인의 여러 가지 변형을 묘사하기 위하여 사용된다.
오지 (Ogee)	건축학적 형태를 직물에 전이시킨 것으로 타원형을 형성한다. 반곡선형, 즉 양파 모양의 무늬를 위 아래로 연결시킨 패턴으로 우아하고 부드러운 느낌을 준다.
브릭 (Brick)	벽돌을 쌓는 식의 반복 배열 패턴이다. 수직의 움직임을 강조하고 싶은 경우에 사용한다.
스케일 (Scale)	은행잎 모양을 응용한 패턴으로 조가바 또는 스칼럽 패턴이라고도 불린다. 보편적이고 오래된 디자인으로 고전적인 문양에서 찾아볼 수 있다.
스트라이프 (Stripe)	줄 문양은 수직선, 수평선, 대각선, 물결형 등으로 무한한 변화를 만들어 낼 수 있다.

<자료원 : 「텍스타일 디자인론」>

<표 2> 리피트 배열 방법의 종류

평이음 (direct jointing): '사방보내기' 또는 '맞꾸지'	무늬가 바둑판형으로 배열되는 패턴으로 비교적 균형 있는 반복을 하고 싶은 경우에 사용한다. 리피트의 작업이 용이하며 원단의 전면이 빈틈없이 채워진 작은 무늬, 즉 점 형태의 디자인에 적합한 방법이나 디자인이 단조로운 단점이 있다.	
스텝이음 (step jointing) : 드롭패턴 (drop pattern)	천지스텝	평스텝
	'경사스텝', '세로스텝' '1/2 drop' 등으로 불리며 일반적으로 가장 많이 쓰이는 것으로 평스텝과는 반대의 개념이다. 원단의 경사 방향으로 벽돌을 쌓듯이 연결하는 방법이다.	'위사스텝', '가로스텝', '1/2 step' 등으로 불리며 원단의 폭 방향으로 벽돌을 쌓듯이 연결하는 방법이다.
노리피트(no repeat)	단일 모티프 중심의 레이아웃으로, 일정한 부분에 맞추어 재단할 것을 감안하여 디자인한 특정 부분의 패턴이다.	

<자료원 : 「텍스타일 디자인론」 >

1. 1 완전 디자인

직물 상에 나타나는 무늬들은 일정한 간격으로 계속 반복되는 것을 볼 수 있다. 이것은 하나의 패턴을 반복해서 배치한 것으로 이 한 단위의 패턴을 '원리피트 디자인'(one repeat design) 또는 '1 완전 디자인'(one complete design)이라고 한다. 패턴은 리피트 방법에 따라 느낌이 달라질 수 있다⁵⁾.

2. 리피트의 연결 방법

기본 리피트의 반복에 의한 배열 방법을 '이음' 또는 '보내기'라 한다. 리피트의 연결 방법으로써 사방이음과 스텝이음이 주로 사용되고 있다.

IV. 연구 방법 및 절차

1. 트렌드 분석 및 이미지 맵 작성

현대적인 텍스타일 디자인 개발 방법을 제시하기

위하여 패션 정보지, 그리고 패션정보업체 및 패션신문사의 인터넷 사이트를 중심으로 살펴 본 결과 오리엔탈리즘이 현대 패션의 하나의 주류로 자리 매김하였음을 확인할 수 있었다. 패션 트렌드에 나타난 다양한 동양적인 디자인 소재(문양·모티프) 중 가장 빈번하게 등장한 문양을 선정한 다음, 우리의 전통 문양을 형식적으로 4가지로 분류하였으므로 각각의 분류에 해당하는 트렌디한 문양 선정하여 그것을 기초로 이미지 맵을 작성하였다.

<표 3> 전통문양의 형식적 종류에 의해 분류된 가장 출현 빈도수가 높은 4가지 모티프

전통 문양의 형식적 종류	패션 트렌드에 나타난 동양(의)적 문양
기하학적 무늬	기하학적 문양이나 양식화된 문자
동물 무늬	나비
식물 무늬	크고 작은 꽃 무늬: 모란
자연 무늬	얼굴: 여인의 얼굴



<그림 1> 패션 트렌드에 표현된 오리엔탈리즘

5) 오희선 · 이정우 공저, 「텍스타일 디자인론」, 서울 : 교학연구사, 1996.

2. 캐릭터화 사례의 재구성 및 1 완전 디자인

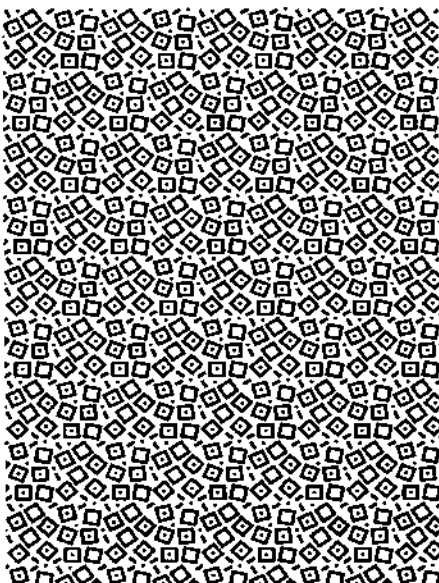
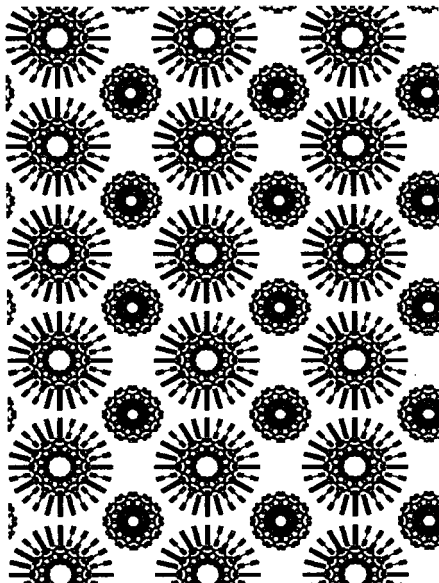
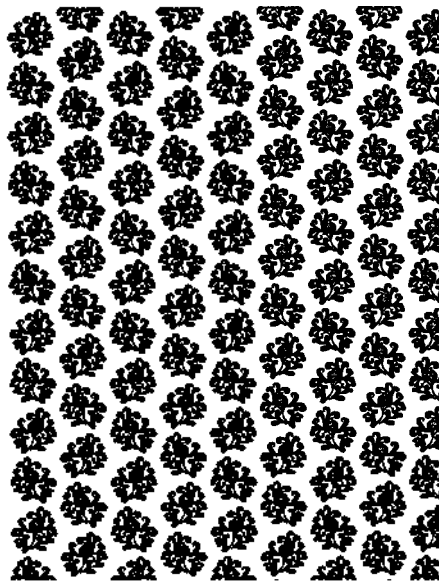

<표 4> 캐릭터화 사례의 재구성 및 1 완전 디자인

동양(의)적 문양	캐릭터화 사례	문양의 재구성	1완전 디자인
		디자인 의도	
기하학적인 문양·양식화된 문자			
		한글 자음 'ㅎ'을 양식화하였다. 한글은 기하학적 모티브의 가장 좋은 디자인 소스(source)이다. 윗변을 재배열하여 영어의 I를 만들어서 결과적으로 '나는 한글' (I ㅎ)이라는 의미의 패턴을 유도하였다.	
나비			
		태극과 더불어 지극히 한국적인 아름다움을 표현한 나비 형태이다. 단순한 삼각형 구도로 단일 모티브로 사용하기 보다는 여러 개를 겹쳐서 배열하여 겹침 부분에서 색다른 형태가 나오는 방법을 이용하였다. 그리고 팔괘를 스트라이프 패턴으로 응용하였다.	
크고 작은 꽃 그림 : 모란			
		모란은 형태의 아름답고 화려함 때문에 꽃의 왕으로 불리우며 부귀의 상징이 되어 일명 부귀문이라 불리 운다 ⁶⁾ . 물질만능 시대에 적절하게 어울리는 상징성을 내포하고 있으며 위의 나비 문양과 가장 잘 어울리는 식물문양 중 하나이다.	
얼굴			
		서양인들이 동양인의 가장 매력적인 요소로 꼽는 것 중의 하나는 길게 찌어진 가는 눈매(slanted eyes)이다. 이것은 최근의 디즈니 애니메이션 '뮤란'이나 시세이도 화장품의 광고 일러스트레이션에서도 입증이 된다. 머리 모양을 트레머리 형태로 변형하여 한국적인미를 더하였다.	

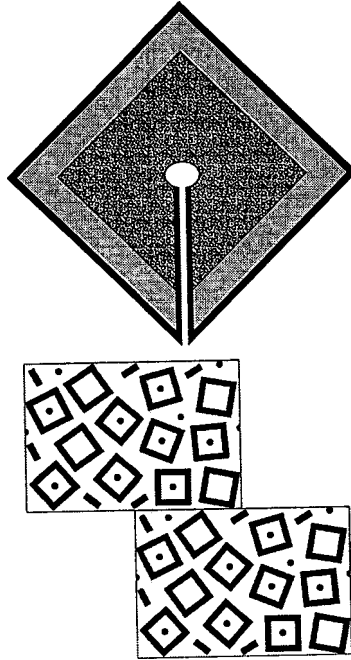
6) 박육련 저, 「한국전통복식문양사」, 서울 : 형설출판사, 2000.

3. 리피트의 연결방법에 따른 디자인 전개

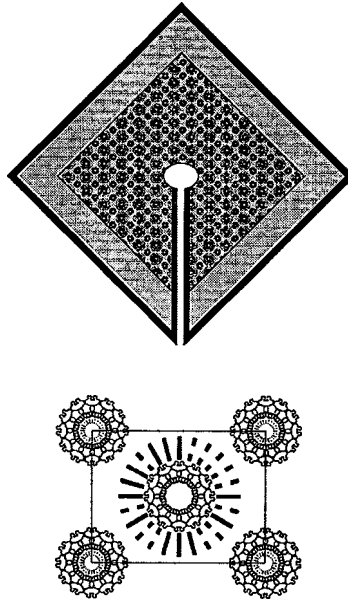
<표 5> 리피트의 연결방법에 따른 디자인 전개

기하학적인 문양 · 양식화된 문자	나비와 팔괘
<p data-bbox="322 405 514 434">'스텝이음: 1/2 스텝'</p> 	<p data-bbox="905 405 980 434">'평이음'</p> 
<p data-bbox="294 1043 541 1072">크고 작은 꽃 그림 : 모란</p>	<p data-bbox="926 1043 974 1072">얼굴</p>
<p data-bbox="322 1091 514 1120">'스텝이음: 1/4 드롭'</p> 	<p data-bbox="891 1091 1001 1120">'노 리피트'</p> 

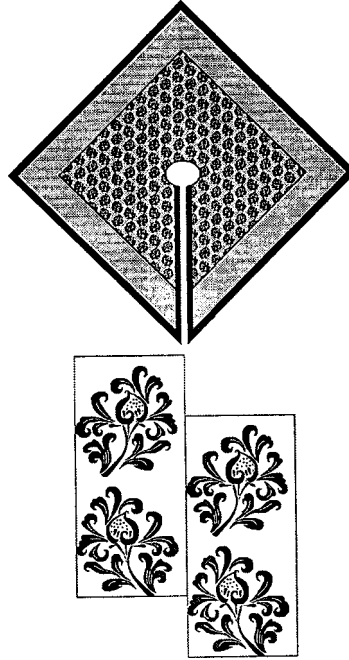
V. 텍스타일 패턴 디자인의 활용



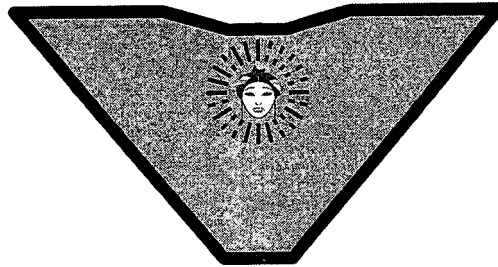
<그림 2> 기하학적인 문양·양식화된 문자 패턴이 적용된 다이아몬드(보자기 응용)형 쇼울
(실물크기: 132 cm × 132 cm, ↑ 실물크기 × 8/100)



<그림 3> 나비와 팔괘를 응용한 패턴이 적용된 다이아몬드(보자기 응용)형 쇼울
(실물크기: 132cm × 132cm, ↑ 실물크기 × 8/100)



<그림 4> 모란 패턴이 적용된 다이아몬드(보자기 응용)형 쇼울
 (실물크기 : 132cm × 132cm,
 ↑실물크기 × 8/100)



<그림 5> 얼굴 모티브와 팔괘를 응용한 패턴이 적용된 나비형 쇼울
 (실물크기: 218cm × 112cm,
 ↑실물크기 × 6.8/100)

VI. 결 론

동·서양 문화의 믹스, 즉 퓨전 스타일은 전 세계적인 문화적 흐름으로 대두되었으며, 다양한 유행경향의 총체적인 믹스 현상으로 각 영역간의 경계 또한 모호해지고 있다.

중심적인 트렌드로 자리잡고 있는 퓨전의 영향으로 예전보다 패션이라는 의미가 폭이 넓어지고, 다양함이 시도되면서 한가지의 유행 경향을 따르던 예전의 모습과는 달라지고 있다. 각자 다양한 유행경향을 추종하며 거기에서 또 서로 다른 스타일과의 조합들이 생겨나게 된다.

20세기말부터 서양 패션디자이너들의 관심을 받기 시작한 동양풍은 동양의 독특한 문화, 문양, 색채, 선이 그들에게 크게 어필되었기 때문이다. 또 내면 세계의 멋을 표현하는 '오리엔탈 패션'은 앞으로도 계속 지구촌의 관심을 받을 것으로 보인다.

본 연구에서는 이러한 세계적인 흐름 속에서 가장 한국적인 것을 세계적인 디자인으로 개발하기 위하여 우리의 모티브와 서양의 텍스타일 패턴 구성 방법 및 전개 방법을 믹스하여 패턴을 개발하는 방안을 제시하였다. 또 기존의 캐릭터화 사례를 기초 자료로 사용함으로써 연구 업적으로서만 존재하는 많은 선행 연구물들을 활용할 것을 제안하였다. 이번 연구에서는 모티브 선정에서부터 디자인 개발까지의 과정에 초점을 맞추었다. 후속 연구에는 본 연구에서 전통문양 캐릭터의 재구성 및 텍스타일 패턴 디자인 개발 과정에 사용된 Illustrator 9.0의 활용방법에 대하여 심층적으로 다루어 보고자 한다.

참고문헌

- 강미란 (1993). "텍스타일 문양의 제도디자인 전개 과정에 관한 연구". 호성여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김영숙 편저 (1998). 「한국복식문화사전」. 서울 : 도서출판 미술문화.
- 나재오 (1998). 「한국 전통문화요소의 시각적 상징화에 관한 연구」. 서울: 단국대학교.
- 박옥련 저 (2000). 「한국전통복식문양사」. 서울: 형설출판사.
- 신경섭 (2000). "CAD를 이용한 의류용 텍스타일 디자인 연구". 패션 비즈니스. 제4권. 제4호. pp. 41-54.
- 오희선, 이정우 공저 (1996). 「텍스타일 디자인론」. 서울: 교학연구사.
- 이미경 (1995). "한국적 전통문양을 활용한 텍스타일 디자인에 관한 연구". 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문. 산업공예학과 직물디자인전공.
- 이순자, 박옥련, 김주현 (2000). "컴퓨터를 활용한 패션 디자인 전개방법 연구". 복식문화연구. 제8권. 제5호. pp. 717-725.
- 정기석 (1997). "컴퓨터 그래픽스를 통한 전통문양의 기하학적 재구성". 조선대학교 대학원 응용미술학과 석사학위논문.
- 최정애 (1998). "컴퓨터그래픽스를 이용한 전통문양의 패턴화 연구". 조선대학교 대학원 산업디자인과 석사학위논문.
- 황갑수 (1999). "한국 전통문양을 이용한 넥타이 디자인에 관한 연구". 대구효성카톨릭대학교 디자인대학원 섬유디자인학과 석사학위논문.
- <http://www.fashionbiz.co.kr>
- <http://www.ktnews.com>
- <http://www.sfi.co.kr>
- <http://www.style.chosun.com>