

# 전통문양의 현대화를 중심으로 한 요식업계의 유니폼 및 소품디자인개발

박 우 미 · 나 정 은  
광주대학교 디자인학부 의상디자인전공

## Design of Uniform Packages for Restaurant by the Modernization of the Korean Traditional Motif

Woo-Mee Park · Jeong-Un Na  
Division of Design, Gwangju University  
(2001. 12. 10 투고)

### ABSTRACT

There are increasing a foreign visitors since 88 Seoul Olympic game. Uniform is getting increased importance as one of the symbols which represent the characteristic of restaurant as well as gives good impression to the customers and foreign tourist. This study aims at developing uniform packages (including table cloth, mat, napkin, end so on) that satisfy the customers' need and let foreign visitors recognize the outstanding beauty of Korean traditional pattern.

For uniform design, it was selected a sumacsae of a the lotus flower motif and developed a textile pattern design by using CAD system. And then the developed textile design was printed a polyester100% fabric by using the digital textile printing system.

Uniform packages designs were developed applying traditional sumacsae motif in order to capture a modern sense of beauty under using blue and pink color and same concept of modern image.

Key words : Uniform packages(유니폼), A lotus flower motif(연화문양), A textile pattern design (문양디자인), The digital textile printing system(디지털 텍스타일 프린팅 시스템)

### I. 서 론

우리나라는 1970년대에 들어와서 관광산업이 국제전략산업으로 지정된 이래 1988년 서울올림픽

개최 이후 외국관광객의 수가 꾸준히 증가되고 있어 적은 투자로 부가가치를 창출할 수 있는 중요한 사업으로 인식되고 있다.(김혜경, 정성일, 2001) 최근에는 관광산업이 21C를 주도해 나가는 성장산업

으로서 우리나라에서는 디자인 산업과 함께 집중 육성하고 있다.(문화관광부, 1998) 이러한 추세 속에서 문화관광 상품에 대한 연구와 디자인개발이 활발히 이루어지기 시작하였지만 아직도 관광객 유치에 위한 홍보전략과 문화관광지의 개발, 관광상품의 개발, 관광숙박시설등 여러 가지가 부족한 문제점을 안고 있는 실정이다.

관광숙박시설은 문화관광사업의 발전을 위한 필수요건으로서, 외국관광객의 유치를 위해 기본적으로 관광숙박시설의 충분한 설비 구축 등 Bed & Breakfast 사업이 절실히 요구되고 있고 이를 위해서 의·식·주 문화의 3요소가 삼위일체가 되어 문화관광상품으로서의 역할 수행을 위한 컨셉설정이 중요하다. 이러한 측면에서 볼 때 유니폼과 소품은 식문화와 주거양식문화와 함께 3요소가 잘 조화를 이룰 수 있도록 하고, 요식업계의 이미지와 나아가서는 한국의 이미지를 전달하는데 중요한 역할을 하는 관광 숙박업계의 필수 아이템이다. 그러므로 숙박·요식업계는 한국을 정확히 알리고 홍보할 수 있도록 한국적 이미지와 지역적 특성을 살릴 수 있는 유니폼이나 식탁보, 냅킨, 앞치마 등의 관련소품에 대한 상품개발이 필요하나 지금까지의 숙박·요식업계는 음식위주의 개발에 집중하고 이에 대한 디자인개발이 매우 미흡하다고 생각된다. 또한 우리의 것을 세계 속에 알리는데 있어서 우리 민족의 정서가 담겨있고 여러가지 상징적 의미를 가지고 있는 한국 전통문양이나 형태, 소재가 우수한 관광상품으로서 가능한 잠재력을 지니고 있음에도 불구하고 이에 대한 개발이 부진하다.

본 연구는 요식업계에서 주로 사용되는 유니폼과 테이블보, 앞치마등을 동일한 컨셉으로 설정하고 컴퓨터를 이용하여 첨단 기술에 의한 한국문양의 현대화를 통해서 한국 전통문화의 가치를 최대한으로 살리면서 현대적인 감각을 접목시켜 우리의 전통 문화 속에서 독창적인 아름다움을 찾아 새로운 우리의 것으로 만드는데 의의를 두고 있다. 이를 위해 전통문양은 한국 전통의 다양한 문양 중에서 보편적으로 상용화되어 있는 연꽃문을 선택하여 2002년 월드컵 국제행사 등을 대비한 한국적 이미지의 문화관광상품으로서의 유니폼과 소품디

자인개발을 하고자 하였다.

## II. 이론적 배경

### 1. 전통문양에 관한 이론적 고찰

전통문양은 발생된 시기가 지역적으로 다르고 시대적으로 차이가 있지만 그 나라의 자연적, 역사적, 장식적, 종교적 바탕 위에 형성되었기 때문에 그 나라 민족의 정서감각을 표현하고 있다.(김혜경·정성일, 2001) 우리나라의 전통문양 역시 대자연의 질서에 순응하면서 풍부한 상상력과 재능을 발휘하여 아름답고 다양한 문양을 창조하여 우리 민족만이 지닐 수 있는 특징적인 양식을 갖추고 있다.

종교적 바탕아래 생활속에 묻어있는 우리민족의 정서적 표현으로 발생한 우리나라 전통문양의 특징은 첫째, 우리의 문화는 역사적으로 볼 때 발생 문화가 아니라 수용문화였지만 외래의 것을 그대로 모방하지 않고 우리의 것으로 전이 변용시켜서 독자적으로 창조성을 지니고 있다. 둘째, 우리나라의 자연적 지리적 특색에 의해 순박한 생활감정이 단순한 조형미를 이루게 하였다. 셋째, 정치적 문화적 지배에 의한 저항의식으로 인한 자주정신이 우리의 전통성을 오늘에까지 계승할 수 있게 하였다.(www.design.cau.ac.kr)

전통문양은 추상적인 문양과 꽃, 동·식물을 주제로 하는 자연적인 문양, 인물문양 등으로 구분되어 있는데 각각 독자적으로 종교적, 조형적인 특징을 가지고 있고 서로 복잡하고 다양한 상징적인 의미를 지니고 있다. 또한 우리나라에서도 종교적 의기로부터 서민들의 생활용품에 이르기까지 모든 부분에 복잡하고 다양한 상징적 의미를 갖는 여러 종류의 문양이 사용되어 왔는데 본 연구에서는 종교적인 의미가 강하고 일반적으로 많이 사용되고 있는 연꽃문의 변형인 보상화를 선택하였다.

연꽃은 청결·순결의 불교 상징물로 여겨왔는데 불교의 상징물로서만 아니라 이집트, 그리스, 메소포타미아, 아시리아, 인도 등 고대 문명권을 중심으로 신화적 종교에서 공통적으로 등장하고 있

다. 연꽃은 불교가 일어나기 이전에 이미 환국, 즉 우리 조상의 꽃으로 숭앙되었을 것이라고 생각할 정도로 우리 고대 미술에서 천상세계가 모두 연꽃으로 장식되고 있다.(net-in.co.kr)

연꽃은 꽃과 열매가 함께 나란히 생겨나고 뿌리가 사방으로 퍼지는 특징에 따라 생명의 창조, 번영의 상징으로 애호되고 있으며 연 열매는 귀자를 의미하고, 그것과 함께 생생한 연꽃의 자태는 '연생귀자'(緣生貴子)라 풀이되어 연이어 귀한 자식을 낳는다는 뜻을 지닌다. 또 연과는 연이어서 鄉試와 殿試에 監科하리라는 뜻에서 사용하였다고 한다. 조선시대에는 불교와는 관계없이 일상생활에 연꽃그림을 애용하여 가정에 복을 기원하기도 하였다.

연꽃문자는 정면형(Enfac)과 측면형(Enprofile), 반측면형, 연봉오리 그리고 연잎으로 구분할 수 있고 蓮花文의 형태는 위에서 본 형태와 옆에서 본 형태로 나눌 수 있다. 위에서 본 형태는 4, 6엽 혹은 8엽의 화판이 모여 하나의 만개한 모양을 이룬 형태이고 화판 중앙에 자방이 표현된 형태이고 옆에서 본 형태는 연꽃의 화판만으로 이루어진 裝飾無依로 소위 연관 형식이다. 연꽃이 활짝 피어있는 모양을 위에서 내려다본 형태는 대개 6엽, 8엽, 12엽, 16엽 등이 일반적이고 이외에 특수한 경우는 7엽, 11엽, 13엽 등의 변화형도 간혹 찾아볼 수 있다. 이밖에 연꽃문양은 당초와 결합된 연화당초문양, 연꽃잎을 돌려 장식하는 연관문양 등 다양한 형태로 배풀어지고, 완자(卍)문양과 불교의식구의 일종인 如意頭文은 보조문양으로 종종 사용되기도 하였다. (www.design.cau.ac.kr, net-in.co.kr)

## 2. 문화관광상품으로서의 유니폼의 역할

문화관광산업이란 자국의 문화, 역사적 요소 및 심미적요소와 첨단산업기술이 복합적으로 상호작용하여 경제적 부가가치를 창출하는 유, 무형의 재화 및 이들의 복합체를 말한다. 문화관광산업은 적은 투자로 부가가치를 창출할 수 있는 주요산업으로 인식되어 세계적으로 국제적 제휴와 협력이 증가되고 있는 가운데 연평균 10% 이상의 산업성장율을 보여주고 있고 2010년에는 100조 억원 규모

의 시장으로 성장할 것으로 전망되어 국가경제에서 차지하는 그 중요성이 점차 확대되고 있다.(조규춘 외 3인, 2000) 이처럼 관광산업이 부가가치가 큰 경제산업으로 성장하면서 현재까지 우리나라의 문화관광상품에 대한 외국인의 판매현황을 보면 의류가 38.0%로서 다른 품목에 비해 판매율이 가장 높아 의류제품에 대한 외국인의 선호도가 높음을 알 수 있다.(문화관광부, 1999)

전통문화상품은 현대사회에서 충분히 그 적합성을 유지하고 있는 문화적 유산으로서의 전통문화를 지니고 현대사회에서도 연속성을 갖는 문화적 유산으로서 이해되어야 한다. 이러한 관점에서 볼 때 서빙복과 주방복등의 유니폼은 활동기능성을 충족시켜 주면서 유니폼의 이미지에 대해 전통문화를 현대사회와 접목시켜 요식업의 특성과 이미지를 충분히 전달하고 나아가서는 한국을 알리는데 직접적인 역할을 한다.

첨단산업의 컬러시대가 도래하면서 사람이 음식을 먹을 때 시각이 87%정도 활동한다고 하여 음식맛이 거의 시각에 의해 좌우되고 있다고 한다.(김민경, 2000) 그래서 디지털시대의 현대사회에서는 음식점이 음식을 맛으로만 승부하던 시대이기보다는 맛은 기본으로 하고 맛이 아닌 인테리어 등의 다른 것으로의 차별화 전략이 필요한 시대이다. 그래서 관광객에게 한국의 의식,주문화에 대한 심리적인 자극을 통해 음식맛을 돋우게하는 역할을 하여 이에 대한 긍정적인 이미지를 심어 주어 한국을 다시 찾게 하는데 있어서 유니폼과 소품 등의 인테리어 디자인의 역할은 매우 중요하다고 하겠다.

## 3 요식업계에서 사용하는 유니폼과 소품 현황

유니폼은 종사하는 기업 내에서 매우 중요한 역할과 임무가 주어진다. 기업의 유니폼을 착용함으로써 신분에 대한 표시와 소속감 그리고 소속된 기업을 대표할 수 있는 의미가 주어지며 기업의 이미지를 전달하고 일의 능률을 높이는 상징성과 심미성, 기능성의 3요소를 동시에 갖추어야 한다.

우리나라는 1970년대에 들어 와서 경제성장을 기반으로 각 기업의 통일적 이미지를 구축하고 기업내부의 결속 강화를 통해 대중에게 쉽게 접근하기 위해 C.I.P.가 도입되기 시작하였고 이로서 유니폼이 기업의 통일된 이미지를 부여하는 중요한 역할을 담당하게 되었다.(이서희, 1980) 맥도날드의 유명한 패스트푸드점은 전 세계가 공통적인 유니폼으로서 회사의 이미지를 전달하는 성공한 사례라 할 수 있다. 그러나 아직까지 우리나라 요식업계는 이러한 기업의 통합적 이미지보다는 단순히 서빙하기 위한 활동복으로서의 의미를 벗어나지 못하고 있다.

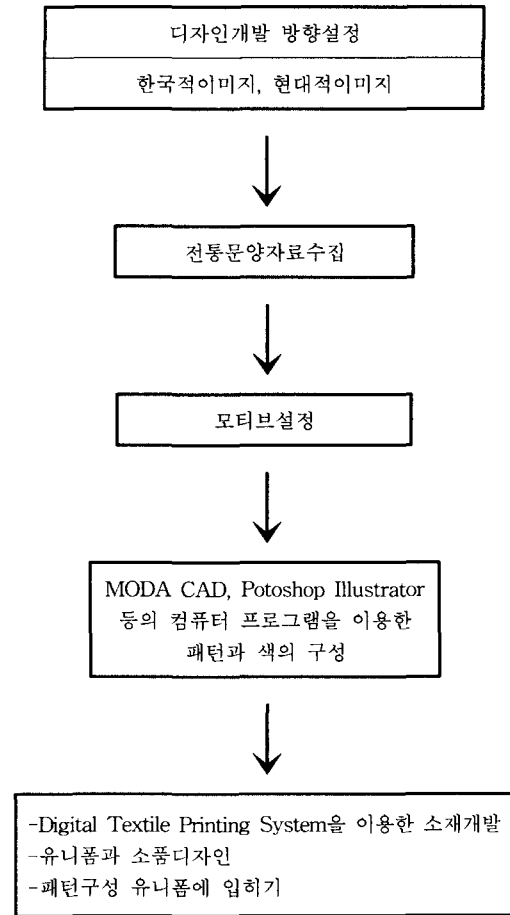
유니폼을 착용하는 종업원은 대체로 활동량이 많기 때문에 유니폼의 소재는 위생적인 측면에서 땀흡수나 통기성이 우수해야 하고 자주 세탁을 해야하므로 내세탁성을 갖추어야 한다. 그런데 호텔 유니폼의 소재는 대체로 고급재질을 이용하는 반면에 일반 요식업계는 합성섬유를 많이 사용하는데 지금은 합성섬유이지만 가공처리가 우수하여 천연섬유와 유사한 느낌의 소재로 바뀌어가고 있다.

유니폼 디자인은 과거보다 많이 다양해지고 있는 경향으로, 한국음식점은 생활한복을 착용하는 음식점이 다수이고 일반 음식점은 간편하게 블라우스와 바지차림으로 많이 착용하고 있다. 그러나 한국 전통한복으로서의 생활한복 유니폼은 아직도 한국의 우수한 전통문화를 알리는 역할을 하는데는 디자인이 많이 부족한 상황이어서 이에 대한 많은 연구가 필요하다고 사료된다. 색상은 흰색과 검정, 청색이 지배적으로 많이 사용되어 비교적 안정된 색을 사용하고 있는 경향이었다. 문양은 거의 사용되지 않은 주로 단색의 유니폼을 많이 사용하고 있는데 소비자의 과반수 이상이 한국 전통문양에 대한 개발의 필요성을 인식하고 있어 전통문양을 소재로 하는 문양개발의 필요성을 인식하고 있다.(양현자, 1988)

일반 음식점은 테이블보를 사용하지 않은 상태에서 비닐로 된 매트를 사용하고 있는데 고급 음식점일수록 식탁보를 사용하고 있는 경향이거나 대체로 이러한 테이블보와 커튼등의 소품 인테리어 디자인에 대한 신중한 고려를 하지 않은 경향이다.

### Ⅲ. 연구방법

본 연구에서는 요식업계에서 사용하는 유니폼과 소품에 대하여 문화관광상품으로서의 디자인 개발을 위해 5단계로 진행되었다. 패턴구성과 유니폼 디자인개발을 위한 프로세스는 <Fig. 1>과 같다.



<Fig. 1> 패턴구성과 유니폼, 소품디자인 개발을 위한 프로세스

#### 1. 요식업계에서의 유니폼과 소품의 사용 현황

현재 요식업계에서 사용하고 있는 유니폼과 소품에 대한 실태조사를 하여 유니폼의 경향과 문제

점을 분석하여 디자인 개발을 위한 아이디어를 모색하고자 하였다.

## 2. 디자인방향설정

문화관광상품으로서의 한국적이면서 현대적인 이미지를 갖도록하는 방향을 설정하였고 요식업계에서 사용하는 유니폼과 소품등의 디자인을 동일한 컨셉으로 하였다. 디자인개발을 위해 한국전통문양에 대한 문헌조사와 자료수집을 하여 디자인개발의 기초자료로 사용하였다.

## 3. 모티브설정과 패턴, 색의 구성

수집된 기초자료를 토대로 여러 종류의 전통문양 중에 연꽃문의 보상화를 모티브로 설정하였다. 설정된 모티브를 가지고 디자인을 위한 컴퓨터 프로그램인 MODA CAD, Adobe photoshop, Adobe Illustrator를 이용하여 한국적이면서 현대적인 감각을 접목시킨 디자인으로 패턴과 색을 구성하였다.

## 4. 소재개발 및 유니폼, 소품디자인

컴퓨터 그래픽을 이용하여 구성된 패턴을 Digital textile printing system을 이용하여 섬유에 출력, 염색을 통해 소재를 개발하였다.

유니폼 디자인은 한국적인 정서를 담고 있으면서 현대적인 이미지를 갖도록 하고 활동 기능성을 충분히 발휘할 수 있도록 하는데 중점을 두고 디자인하였다. 이 때 사용된 소재는 크레이프직의 Polyester 100%를 사용하였다. 테이블보와 앞치마의 소품은 유니폼과 같은 이미지의 컨셉으로 디자인 하고 소재는 자카드직의 polyester 100%를 사용하였다.

# IV. 패턴과 유니폼 디자인 제안

## 1. 디자인의도 및 계획

최근에 우리나라에서 국제회의가 많이 열리고,

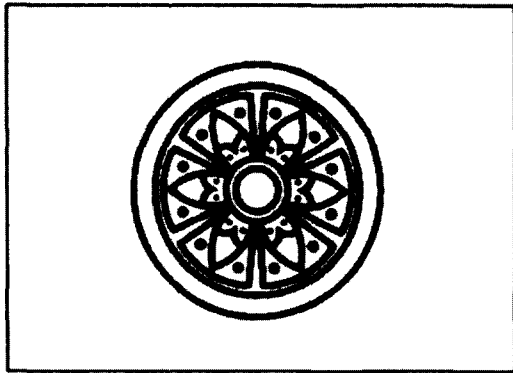
앞으로 2002년 월드컵 축구경기등 국제적인 행사가 많이 이루어짐으로서 외국 관광객이 급증하고 있는 상황에서 요식, 숙박업소는 외국인들이 필수적으로 선택해야 하는 곳이므로 음식이나 그에 따른 유니폼은 한국을 알릴 수 있는 좋은 상품이라 하겠다.

한국을 홍보할 수 있는 문화관광상품개발은 두 가지 측면에서 생각할 수 있는데 첫째, 한국의 고유문화를 그대로 살려서 상품개발을 하는 것이고 둘째, 외국인에게는 다른 문화적 감각을 지니고 있기 때문에 한국의 고유문화를 기본 배경으로 국제적 감각과 조화를 이룰 수 있는 이미지를 지니도록 상품을 개발하는 것이다. 본 연구에서는 후자의 측면에서 한국의 전통문양을 가지고 한국적 이미지를 지니면서 현대화하여 국제적인 감각과 조화를 이룰 수 있는 문양과 유니폼, 소품을 개발하여 우리 나라를 방문하는 외국관광객들에게 우리 고유문화의 독창성과 우수성을 알리고자 하는데 의의를 두고 있다.

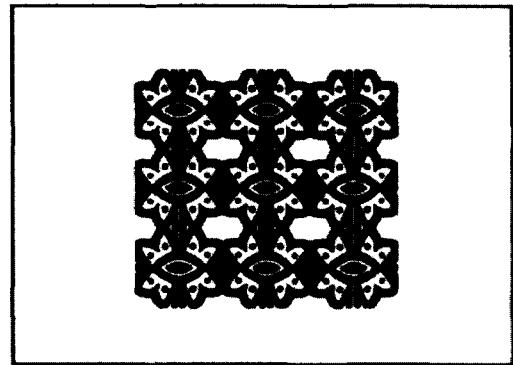
## 2. 디지털 디자인 활용에 의한 패턴디자인

### 1) 디자인 소개

본 연구에서 디자인 개발을 위한 소재로서 연꽃문의 보상화를 선택하였다.<Fig. 2> 보상화는 연꽃문양의 변형의 일종으로서 연화를 모체로 하여 화관을 중첩시켜 화려한 색채와 장식성을 부가한 문양이다. 우리나라에서는 불교의 황금기라 할 수 있는 통일신라시대에 보상화문양 장식이 성행하였다. 보상화문양은 불교예술 가운데 이상화되고 예술적으로 가공된 대표적인 꽃문양으로서 현실주의와 낭만주의가 서로 결합된 특징을 가지고 있다. 또한 신비로움과 진귀함을 나타내어 전통적인 아름다움을 자아낼 뿐아니라 화려하고 풍요로운 감정을 느끼게 하여 이를 바탕으로 현대적인 감각을 효과적으로 표현할 수 있다.



<Fig. 2> 디자인 소재



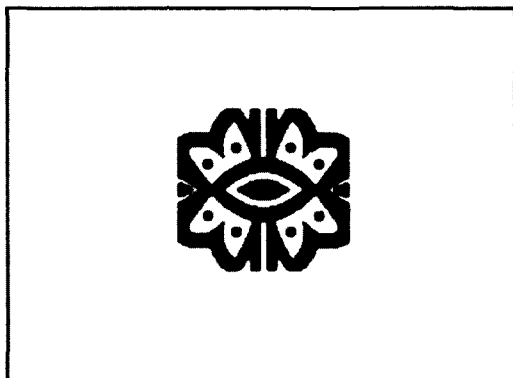
<Fig. 4> 패턴 디자인

2) 모티브설정과 패턴디자인

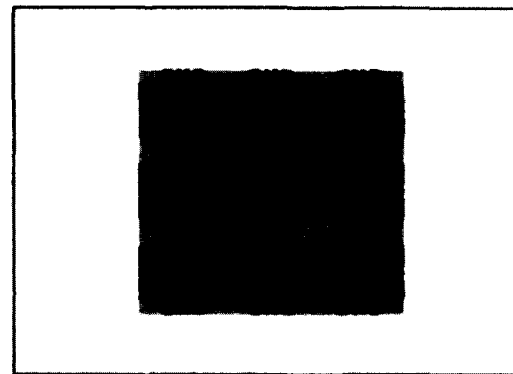
연꽃문의 보상화를 디자인개발의 소재로 하여 한국적이면서도 현대적인 이미지를 갖도록 하기 위해 보상화에서 현대적인 이미지를 살릴 수 있는 부분을 발췌하고 정리하여 문양의 모티브를 설정하였다.<Fig. 3> 설정된 모티브를 가지고 현대적인 관점으로 해석하고 유니폼이나 소품디자인에 적합한 조형요소를 확정하였고, 이를 컴퓨터 디자인 프로그램인 MODA CAD와 Adobe Photoshop을 이용하여 모티브를 조형적으로 재구성하여 패턴디자인을 하였다.<Fig. 4>

우리나라의 전통색은 오방색으로 검정, 빨강, 파랑, 흰색, 노랑등이 있다. 그러나 본 연구에서는 일반적으로 기존의 유니폼에서 많이 사용하고 있는

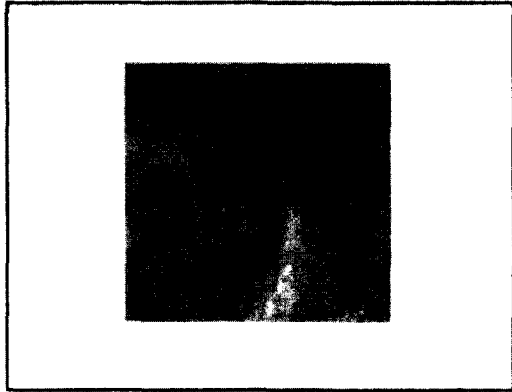
색상과 현대적인 이미지를 살릴 수 있도록 하는데 중점을 두어 검색과 분홍색을 주된 색으로 선택하였다. 그리고 <Fig. 4>의 패턴디자인을 가지고 유니폼과 소품디자인을 위해 여러 가지 방법으로 색을 적용시켰다. <작품 1>의 보상화 문양은 검색의 선으로 입히고 나머지 여백은 청회색과 분홍색을 적용시켜 문양의 특징을 강하게 살려 현대적인 이미지를 갖도록 하였다. <작품 2>는 문양을 약화시키기 위해 동일한 색조의 분홍색 2종을 적용하였다. <작품 3>은 우리나라의 전통 조각보에서 필요한 모티브를 발췌하고 약화시킨 후, 보상화를 합성시켜 완성하였다.



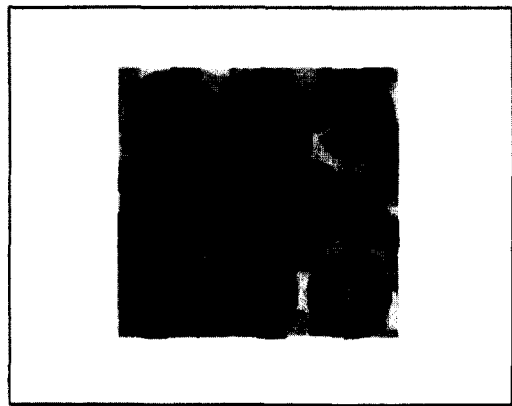
<Fig. 3> 텍스타일 디자인 개발을 위한 모티브설정



<작품 1> 텍스타일 디자인 개발



<작품 2> 텍스타일 디자인 개발



<작품 3> 텍스타일 디자인 개발

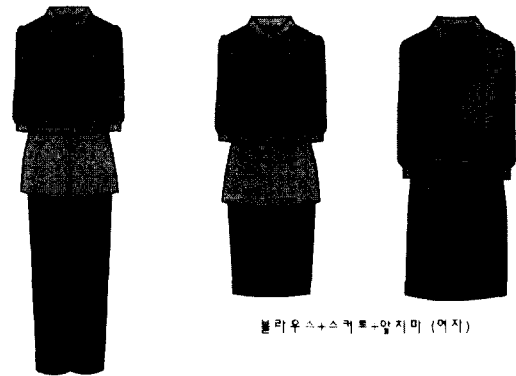
### 3. 유니폼과 소품디자인개발

개발되어진 <작품1>과 <작품 2>, <작품 3>을 적용시켜 서로 조화와 통일을 이루면서 현대적 이미지를 지닌 유니폼과 소품을 디자인하였다.

서빙복 : 서빙할 때 착용하는 유니폼으로서 남성복과 여성복을 디자인하였다. 서빙복의 디자인은 서빙할때의 중요한 점으로서 한국적이고 현대적인 이미지를 가지면서 정숙하고 활동적인 기능성을 부여할 수 있도록 하는데 중점을 두고 하였다. 남성복은 블라우스와 바지 앞치마, 여성복은 블라우스와 스커트, 앞치마로 구성하였다. 블라우스는 한

국적, 현대적인 이미지를 위해 우리나라 한복의 것을 현대적인 이미지로 접목시켜 디자인하였고 소매는 운동적응성과 미적측면을 고려하여 7부소매로 하였다.

색상은 주조색을 감색으로 하여 블라우스는 개발된 <작품 1>의 문양을 사용하였고 칼라와 커프스는 <작품 2>의 문양으로, 바지는 감색의 단색으로 처리하였다. 여기에 서빙복의 필수인 앞치마를 <작품 2>의 문양으로 하여 서빙복과 조화를 이루도록 하였다. <작품 4>



블라우스+스커트+앞치마 (남자)

블라우스+스커트+앞치마 (여자)

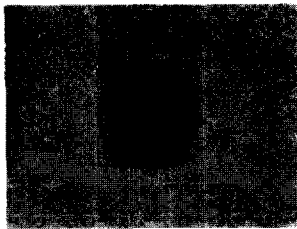
<작품 4> 서빙복 디자인

주방복 : 주방장이 착용하는 유니폼으로, 블라우스와 바지, 앞치마, 모자로 구성하였다. 지금까지의 흰색위주의 색상을 탈피하여 서빙복과 같은 색상으로 하였고 앞여밈은 우리나라 한복의 것을 적용하여 활동성을 부여할 수 있도록 현대적 감각으로 디자인하였다. <작품 5>

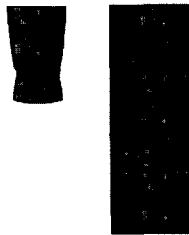
소품: 테이블보와 매트, 냅킨, 러너, 수저케이스로 구성하여 유니폼과 함께 서로 조화와 통일을 이루도록 하는데 중점을 두었다. 주조색은 분홍색으로 하고 포인트색상으로 유니폼에 사용했던 감색을 적용시켰다. 테이블보는 <작품 2>의 문양을 그대로 이용하여 사각으로 디자인하고 매트는 분홍색바탕에 테두리를 <작품 3>을 적용시키고 매트 중심에 본 연구의 디자인 소재인 보상화를 감색으로 하여 적용시켰다. 냅킨은 <작품 3>의 문양을 그대로 적용시키되 색상만 포인트색인 청색으로



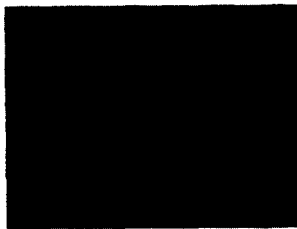
<작품 5>  
주방복 디자인



미트



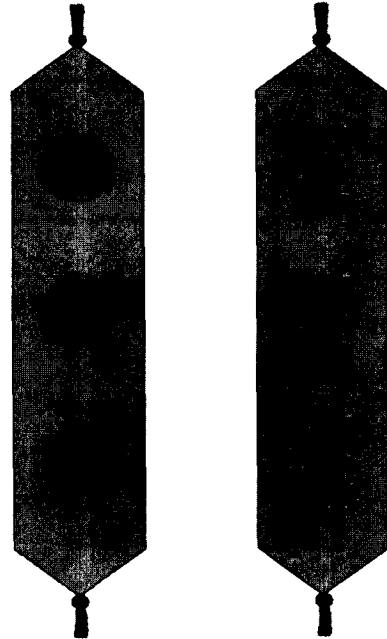
수저 케이스



냅킨

<작품 6> 소품 디자인

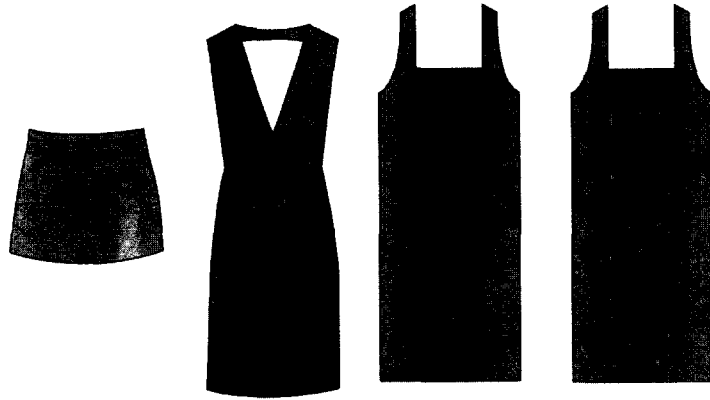
하였다.<작품 6> 러너는 2종의 작품을 디자인하였는데 첫번째의 작품은 매트와 같은 방법으로 분홍색 바탕에 디자인소재인 보상화를 감색으로 하여 3개를 배치 구성하여 매트와 서로 조화와 통일을 이루도록 하였다. 두 번째 작품은 <작품 2>와 <작품 3>을 이용하여 패치워크를 하여 디자인하였다.<작품 7>



<작품 7> 러너 디자인

앞치마 : 앞치마의 디자인은 가능한 한 주방복과 서빙복과 조화를 이루면서 기능적인 역할을 효과적으로 할 수 있도록 하는데 중점을 두고 디자인 하였다. 디자인은 허리 아래부분에만 간단히 두른 형태와 신체 구간부를 거의 감싸주는 형태의 두가지로 구분하여 디자인하였다. 허리 아래부분만 감싸는 앞치마는 <작품 3>의 문양을 적용시켰고 2개의 큰 주머니를 만들어 서빙할 때 필요한 기능을 수행할 수 있도록 디자인 하였다. 전신을 감싸는 앞치마는 <작품 1>과 <작품 3>을 적용시켜 문양의 효과를 강하게 주는 이미지로 디자인하였다.<작품 8>





&lt;작품 8&gt; 앞치마 디자인

## V. 결론 및 제언

본 연구에서는 우리나라의 전통문양인 연꽃문의 보상화를 디자인 소재로하여 문양의 모티브를 발췌하고 정리하여 모티브를 설정하였다. 설정된 모티브를 현대적인 관점에서 해석하여 컴퓨터 디자인 프로그램인 패턴을 구성하고 현대적인 감각의 감색과 분홍을 주조색으로 하여 패턴구성을 하였다. 이를 적용시켜 유니폼과 소품 디자인을 한 결과는 다음과 같다.

1. 문양디자인은 주조색을 감색과 분홍색으로 하여 2종을 하였는데 1종은 문양의 특징을 강하게 살린 것과 약화시킨 두가지로 하였고 2종은 전통 조각보와 보상화를 합성시켜 현대적인 이미지를 갖도록 하였다.

2. 유니폼은 남성서빙복과 여성서빙복, 주방장복으로 구성하였다. 남성복은 블라우스와 바지, 앞치마로 구성하고 여성복은 블라우스와 스커트, 앞치마로 구성하였다. 색상은 주조색을 감색으로 하여 감색과 분홍색이 현대적인 이미지를 주면서 조화를 이루도록 디자인하였다. 블라우스를 <작품 1>의 문양을 적용시켜 서빙복의 포인트 역할을 하도록 하고 다른 부분은 분홍과 청보라의 단색처리된 바지로 인하여 안정되면서도 정숙한 현대적인 이미지로 표현하였다. 주방장복은 지금까지의 흰색 위주의 색상을 탈피하여 서빙복과 같은 색상으로

하였고 앞여밈은 우리나라 한복의 깃을 적용하여 활동성을 부여할 수 있도록 현대적 감각으로 디자인하였다.

3. 소품은 테이블보와 매트, 냅킨, 러너, 수저케이스로 구성하여 유니폼과 함께 서로 조화와 통일을 이루도록 하는데 중점을 두었다. 주조색은 분홍색으로 하고 포인트색상으로 유니폼에 사용했던 감색을 적용시켰다. 테이블보에 문양이 약화된 <작품 2>의 문양을 그대로 이용하여 분홍색이 주조색을 이루게 하고 매트와 냅킨 러너등에 보상화를 감색으로 선을 입혀 포인트를 주고 서로 조화와 통일을 이루도록 하였다. 두 번째 작품은 <작품 3>을 이용하여 아이보리색과 서로 어울리게 패치워크를 하여 디자인하였다.

4. 앞치마의 디자인은 가능한 한 주방복과 서빙복과 조화를 이루면서 기능적인 역할을 효과적으로 할 수 있도록 하는데 중점두어 허리 아래부분에만 간단히 두른 형태와 신체 구간부를 거의 감싸주는 형태의 두가지로 구분하여 디자인하였다.

우리나라의 전통문양의 종류는 매우 다양하고 예술적으로 우수한 가치를 지니고 있다. 이러한 우수한 예술적 가치를 지니고 있음에도 불구하고 이에 대한 연구와 개발이 미흡하여 국제적인 측면에서 예술적 가치를 제대로 인정받지 못하고 있다.

국내에서도 인테리어 부분에서의 전통문양에 대한 디자인 개발의 필요성을 인정하고 있어 앞으로 여러 종류의 전통문양을 소재로 21C의 첨단문화와 접목시켜 고부가가치성 문화관광상품을 개발함으로써 관광산업을 촉진시키고 외국인들에게 한국문화를 정확히 알려 다시 우리나라를 방문하고 싶은 욕망을 부여했으면 한다.

## 참고문헌

- 1) 강희정(1988), 유니폼 계획 및 디자인방법에 관한 연구, 이화여대 석사학위논문
- 2) 김민경(2000), 튀는 색깔이 뜨는 인생을 만든다., 명진출판사, 121-125p
- 3) 김혜경, 정성일(2001), 관광상품개발을 위한 cap 디자인 연구, 한국의류학회지 24, 8, 1209-1219p
- 4) 문화관광부(1999), 관광기념품 개발부문 실태조사, 4p
- 5) 문화관광부, 1998년도 관광동향에 관한 연차보고서
- 6) 신상재(1987), 한국인의 생활문양, 선진문화사, 3p
- 7) 양현자, 1988, 실내에 사용되는 직물문양에 관한 연구, 수명여대 산업대학원 석사학위논문
- 8) 이서희(1989), 우리나라 전통음식점 유니폼에 관한 연구, 서울여대 석사학위논문
- 9) 장현희(1988) 한국전통문양을 이용한 의상디자인, 이화여대 산업대학원 석사학위논문
- 10) 조규춘 외 3인 (2000), 21세기 전남문화사업육성을 위한 전통문화상품화 계획, 조선대학교 보고서, 15-18
- 11) 조정완(1981), 우리나라 호텔 종업원의 유니폼에 관한 연구, 이화여대 석사학위논문
- 12) 최정애(1999), 컴퓨터 그래픽을 이용한 전통문양의 패턴화연구, 조선대 석사학위논문