

떡살문양을 이용한 직물디자인

정진순

세명대학교 의상섬유디자인학과

Development of Textile Design with a Rice-cake Pattern

Jin-Soun Jung

Dept. of Clothing & Textile Design, Semyung University
(2004. 5. 3 투고)

ABSTRACT

At the global times, each country is developing various designs, symbolizing its own country's original images. So significant and continual developments must be made in the aspect of the national identity and image promotion as well as for producing added value by commercializing the designs in the manner of discriminating against cultures. So this study is trying develop the textile design that express the beauty of Korean traditional pattern. For textile design, it was selected a rice-cake pattern and developed a textile pattern design by using computer design program of adobe illustrator 10.0.

Key words : textile design(직물디자인), a rice-cake pattern(떡살문양),
computer design program(컴퓨터 디자인 프로그램),
adobe illustrator 10.0(아도브 일러스트레이터 10.0)

I. 서론

인터넷을 통한 이미지식 언어의 통합과 교류로 전 세계는 하나의 문화를 공유할 수 있는 지구촌 시대가 되었다. 이와 같이 변화와 화합을 시도해 가는 현대 사회의 문화는 엄청난 부가가치를 지닌 고부가가치 상품으로 대우받고 있는 실정이다.

우리에게는 5천년의 유구한 역사 속에서 우리 고

유의 민족의식이 배어있는 전통 문화를 지니고 있다. 그러나 문화유산의 정통성을 뒤로 한 채 우리 자신을 망각하고 서구 문명에 너무 많은 것을 의존해 왔는지도 모른다. 5천년 역사의 땅에 200년 역사의 문화 예술이 주도적인 자리를 잡고 있는 현실 속에서 다시 한 번 우리의 나아갈 길을 찾아야 할 것이다.¹⁾

우리의 것을 세계 속에 알리는데 있어서 우리 민족의 정서가 담겨있고 여러 가지 상징적 의미를 가

지고 있는 한국 전통 문양이나 형태, 소재가 우수한 문화상품으로서 잠재력을 지니고 있음에도 불구하고 이에 대한 개발이 부진한 실정이다. 이에 우리의 기억 속에서 아득히 멀어진 우리 민족의 서정적 옛이야기를 되살리고 이를 시각적 현대화 작업을 통하여 국내외에 널리 소개하고 국적 있는 문화상품으로 되살리는 디자인 개발이 시급하다.

과거 언어가 발달하지 못한 상태에서 기호가 커뮤니케이션의 수단으로서 사용되었고 그것이 문자와 문양으로 발달하였다. 문양은 한 민족의 문화적 소산으로 각 대중들의 의식과 삶의 표현이며 생활 풍습이나 정서를 상징적으로 표현한 것이다. 이러한 상징적 표현이 오랜 역사를 통하여 변화와 발전을 거듭하면서 한 민족의 전통 문양으로 정착되어진다. 이러한 관점에서 한국 전통 문양도 그 문양 속에 한국인의 의식이나 관념이 숨어있으면서도 장식적인 화려함과 함께 고유한 내면의 이미지를 간직한 채 발전되어 왔다.²⁾ 우리나라의 전통 문양의 종류는 매우 다양하고 예술적으로 우수한 가치를 지니고 있다. 그럼에도 불구하고 이에 대한 연구와 개발이 미흡하여 국제적인 측면에서 예술적 가치를 제대로 인정받지 못하고 있다. 최근까지 전통문양을 이용한 디자인의 연구에는 창살문양에 관한 연구³⁾, 조선시대 창살문양을 응용한 복식디자인⁴⁾, 기하학적 전통문양의 디자인적 활용에 관한 연구⁵⁾, 한국 전통문양을 이용한 스크린 날염디자인에 관한 연구⁶⁾, 조선시대 분청사기 문양을 중심으로 한 한국의 전통문양을 활용한 텍스타일에 관한 연구⁷⁾, 고구려 고분벽화의 연꽃문양을 응용한 직물디자인 연구⁸⁾, 고려시대 연화문을 이용한 직물디자인 개발⁹⁾ 연꽃문양을 이용한 직물디자인 개발 및 문화상품 제작¹⁰⁾¹¹⁾ 등과 Computer graphic에 의한 직물 문양디자인 연구¹²⁾, 컴퓨터에 의한 직물디자인에 관한 연구¹³⁾, 컴퓨터 그래픽스를 이용한 전통문양의 현대화¹⁴⁾, 조선시대 창살문양을 중심으로 컴퓨터 그래픽스를 통한 전통문양의 기하학적 재구성¹⁵⁾ 등 컴퓨터 시스템을 이용한 전통 문양에 관한 연구가 꾸준히 진행되고 있지만 다양한 전통문양에 관한 폭넓은 연구가 이루어지지 못하고 있다.

본 연구는 한국 전통 문양의 현대화를 통하여 한국 전통 문화의 가치를 최대한 살리면서 현대적인

감각을 접목시켜 우리의 전통 문화 속에서 독창적인 아름다움을 찾아 새로운 우리의 것으로 만드는데 의의를 두고 있다.

떡살은 선조들의 삶과 문화가 깊게 뿌리내리고 있으며 한민족의 독자적인 조형 감각이 충분히 발휘된 우리 민족의 공예품으로 기교를 부리지 않아 단순하지만 조형 감각과 현대적 디자인이 혼합된 참신성이 돋보인다. 또한 떡살은 손쉽게 떡에 문양을 넣을 수 있는 데다 만드는 사람의 성품이 떡살에 배어있어 우리 조상의 그 시대 생활의 흐름을 느끼게 해 준다. 따라서 본 연구에서는 한국의 다양한 전통 문양 중에서 떡살문양을 선택하고 컴퓨터 디자인 프로그램을 이용하여 한국적 이미지의 직물디자인을 개발한다. 또한 그것을 패션용품 등에 시뮬레이션 하여 문화상품 개발 가능성을 제시하고자 한다.

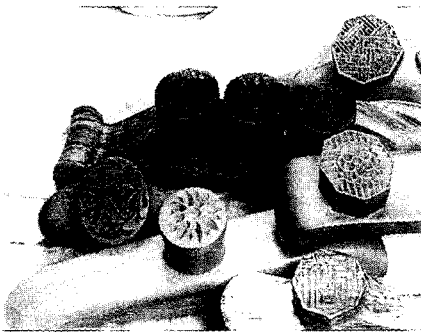
II. 연구방법 및 내용

본 연구는 떡살문양의 유형을 문헌을 통하여 알아보고 그 중 특징 있는 문양을 선별하여 모티브를 재구성, 패턴으로 전개하였다. 개발한 패턴을 벵타이, 가방, 의류 등의 패션용품에 접목하여 문화상품 개발 가능성을 제시하였다. 또한 디자인의 효율화를 기하기 위하여 컴퓨터 프로그램을 이용하였는데 어떠한 전통문양도 기본적인 모티브만 디자인된다면 자유자재로 무늬의 배열에 따라서 패턴의 형을 손쉽게 적용할 있도록 하였다. 직물문양디자인은 컴퓨터 디자인 프로그램인 일러스트레이터 10.0(컴퓨터 기종 : 매킨토시 G4, 프린터 기종 : 엡손스타러일스 컬러 3000)을 이용하였고 디자인한 패턴은 매핑 작업을 하여 제품에 시뮬레이션 하였다.

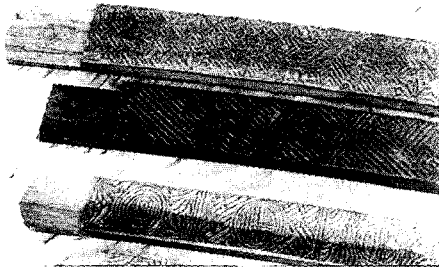
III. 이론적 배경

떡살은 절편의 표면에 무늬를 찍어내는 판이며 떡에 살(文樣)을 부여한다는 뜻이다. 그래서 옛날부터 절편에 떡살로 무늬 찍는 것을 '살 박는다'고도 하였

다. 떡살은 떡손이라고도 하는데, 떡손이라고 할 때는 원형 문양에 손잡이가 대체로 양 가장자리에 있는 것을 말한다(그림 1). 장방형의 긴 떡살은 가래떡처럼 긴 떡에 연속무늬이거나 단독무늬라도 연이어 있는(그림 2), 떡살을 양쪽에서 눌러 짚은 다음 떡을 적당한 크기로 떼어 내거나 썰어서 먹었지만, 떡손의 경우는 떡을 일정한 크기로 먼저 떼어 내어 그 위에 떡손으로 눌러 찍었다.¹⁶⁾¹⁷⁾



<그림 1> 떡손



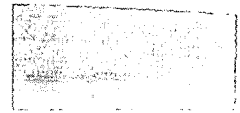
<그림 2> 연속무늬와 단독무늬

우리 조상들은 떡살의 문양마다 특별한 의미를 두고 사용하는 시기를 달리 하였다고 한다. 예를 들어 백일에는 기쁨을 의미하는 물고기나 파초를(그림 3), 결혼에는 원앙이나 꽃 위를 날아다니는 나비, 석류나 복을 가져다준다는 한 쌍의 박쥐 등 아들 딸 많이 낳고 복 받기를 기원하는 무늬를(그림 4), 회갑에는 壽福문자나 태극 팔괘무늬 그리고 장수를 의미하는 잉어나 거북이 등의 무늬를 새겼다(그림 5), 제사 때에는 수레바퀴 모양인 수레차문, 물고기문, 천상문, 지상문, 성좌문, 완자문, 연꽃, 사엽화, 태극문 등

을 사용하였다(그림 6). 떡살에서 우리는 보는 즐거움을 누리고 더 나아가 아름다움을 추구하려는 우리 조상들의 미의식과 심미안을 느낄 수 있다.¹⁷⁾



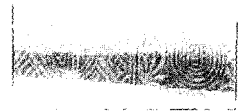
<그림 3> 백일문양



<그림 4> 결혼문양



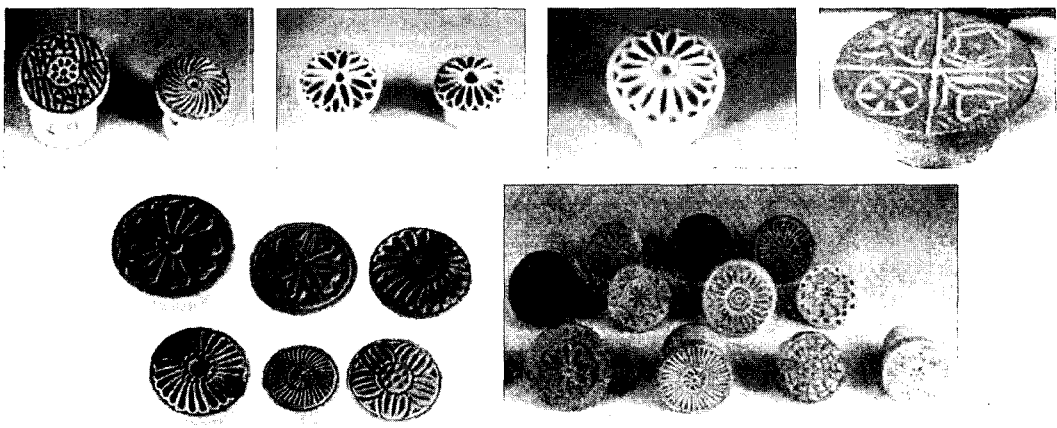
<그림 5> 회갑문양



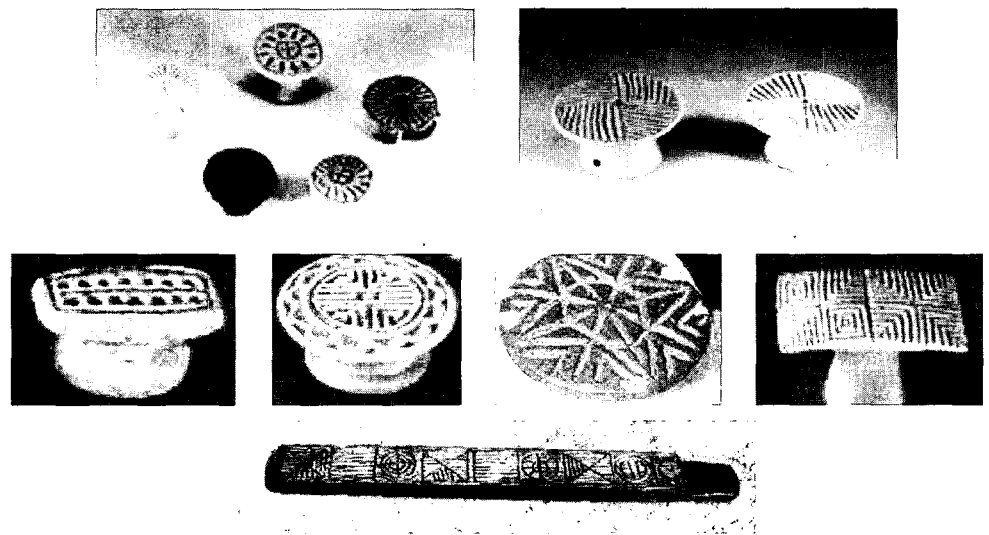
<그림 6> 제사문양

떡살의 재료는 나무나 돌, 흙을 이용하였는데 소나무, 참나무, 피나무, 대추나무, 배나무, 박달나무를 재료로 하는 나무떡살이 제일 먼저 만들어져 사용되었다. 나무 떡살의 형태는 직사각형으로 되어 있어 손잡이가 떡을 누르기 쉽도록 좌우로 길게 달려 있고 2구에서 10구까지 구획하여 한 번에 여러 개의 문양을 찍을 수 있도록 되어 있다. 도자기 떡살의 형태는 주로 원형으로 되어 있으며 그 외에도 사각형, 칠각형, 팔각형 등으로 분류된다. 문양기법은 음각과 양각, 투각을 사용하였다.

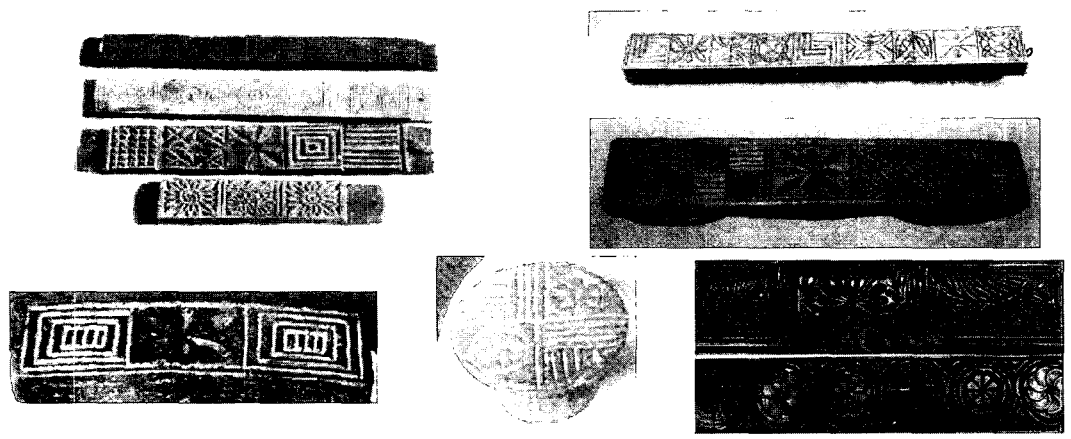
떡살문양은 비례미가 물씬 느껴지는 기하학적인 문양이 주류를 이루며 크게 식물문, 동물문, 기하문, 문자문으로 분류되는데 문자문은 기하문에 포함되기도 한다. 식물문에는 화문이 주로 애용되었다. 그 중 가장 사랑 받은 것은 국화문, 태평화, 목단, 매화, 배꽃, 연화 등이다(그림 7)^{18)~22)}. 옛날부터 동양에서 사용되어 온 동물무늬에는 십이지, 사신, 용, 호랑이, 봉황, 새, 물고기 등이 있다. 무늬의 배열은 암수 한 쌍이 대칭 되도록 배치된 형태가 많다(그림 3, 4). 기하문에는 점, 선, 삼각형, 원형 등을 중심으로 하여 톱니문양, 번개문, 원형문, 빗살문, 아자(亞字)문, 수(壽)문, 복(福)문, 강(康)문, 영(榮)문, 부(富)문, 귀(貴)문, 다(多)문, 남(南)문 등 장생대복을 추구하는 길상문자문, 해, 달, 별, 물결 등이 있다(그림 8)¹⁸⁾²⁰⁾²³⁾²⁴⁾. 그리고 식물문과 기하문이 복합된 떡살을(그림 9)^{21)24)~26)}에 나타내었다.



<그림 7> 식물문



<그림 8> 기하문



<그림 9> 식물문과 기하문

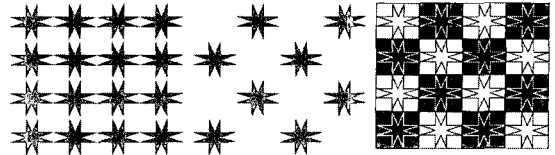
IV. 결과 및 고찰

1. 직물디자인 개발

모티브의 전개에 있어서 모티브의 배열에 따라 패턴을 다양하게 전개시킬 수 있다.

본 연구의 모티브 배열 방법은 <그림 10>과 같이 수직·수평으로 격자이동 배열, 체크무늬 형 배열, 인접 모티브의 음·양의 반전 배열 등으로 변화를 주어 배열하였다.

<표 1>은 앞서 서술한 여러 가지 떡살문양 중에서 기하학적인 아름다움뿐만 아니라 단순함과 간결한 구성미로 인하여 현대적 이미지를 갖고 있는 떡살문양 및 그것을 토대로 디자인한 모티브를 나타낸 것이다.



수직·수평으로 격자이동 배열 체크무늬 형 배열 인접 모티브의 음·양의 반전 배열

<그림 10> 모티브의 배열 방법

<표 1>에서 떡살문양 1은 무늬면의 중심 상하에 반원과 그 테두리가 겹겹이 새겨져 있는데 기하학적이면서 추상적인 분위기가 나타난다. 그 원형을 가능한 살려 디자인한 것이 모티브 1-①이다. 떡살문양 2는 무늬 면이 두 개의 사각형으로 나뉘어져 있다. 또 각 사각형은 4등분 되어 있으며 대각선 방향으로 동일한 기하학적 무늬가 새겨져 있다. 세련되고 안정감

<표 1> 떡살문양과 모티브

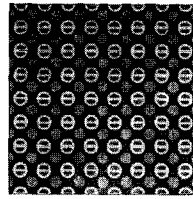
	떡살문양	모티브			
1					
2					
3					
4					
5					
6					

을 느낄 수 있다. 떡살문양 2의 오른쪽 사각형 무늬면을 디자인한 것이 모티브 2-①이고 모티브 2-②는 선으로 디자인한 모티브 2-①을 면으로 재구성하여 디자인한 것이다. 떡살문양 3은 4개의 꽃잎을 중변(重辨)으로 꾸몄으며 테두리는 하나의 선으로 둘러쌌는데 클래식한 분위기가 느껴진다. 그 원형을 최대한 살려 디자인한 것이 모티브 3-①이다. 모티브 3-②는 모티브 3-①의 4개의 꽃잎 중 하나의 꽃잎만을 가져온 것이다. 떡살문양 4는 무늬면에 와문(渦紋)이 좌우상하 대칭이 되도록 새겨져 있는데 모티브 4-①은 그 문양을 그대로 살리되 곡선을 직선으로 표현하였다. 떡살문양 5는 무늬면의 중앙에는 활짝 핀 꽃 한 송이가, 테두리에는 꽃잎이 촘촘하게 새겨져 있으며 우아하면서도 고풍스러운 분위기를 느낄 수 있다. 모티브 5-①은 떡살문양 5의 중앙에 새겨진 꽃송이를, 모티브 5-②는 그 테두리에 새겨진 꽃잎을 재구성하여 디자인한 것이다. 떡살문양 6은 무늬면을 4등분하여 한 마주보는 두 면에는 국화와 튜립처럼 보이는 한 그루 씩의 꽃이, 다른 마주보는 두 면에는 그것을 도식화한 것이 새겨져 있으며 부드럽고 귀여운 그리고 동적인 분위기가 느껴진다. 4면에 새겨진 문양 중 국화와 그것을 도식화한 것을 최대한 살려 디자인한 것이 모티브 6-①, 6-②이다.

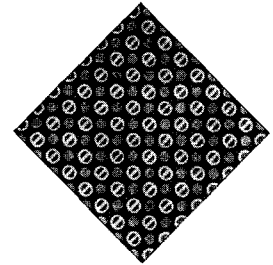
이상과 같이 여러 가지 떡살문양을 재구성하여 디자인한 모티브를 여러 가지 방법으로 배열한 결과는 다음과 같다.

패턴 1-④는 모티브 1-①을 상하좌우로 연속 배열한 것이고 패턴 1-⑤는 모티브 1-①을 45° 회전하여 배열한 것이다. 패턴 1-⑥는 모티브 1의 음·양의 반전 배열에 의하여 완성한 것이다. 색상은 청자색 계통, 적자색 계통 등 유사색 계열이고 중성색 및 한색 계열을 사용하여 이지적이면서 차분한 이미지를 표현하였다. 패턴 1-⑤와 같이 모티브를 45° 회전하여 배열하였을 경우 경쾌하면서도 활동적인 느낌을 얻을 수 있었다. 패턴 1-⑥에서는 착시현상이 나타난다.

패턴 2-④는 모티브 2-①의 음·양의 반전 배열에 의하여 완성한 패턴으로 색상은 명도가 높은 노랑색과 연두색을 사용하여 밝은 분위기를 나타내었고 모던하면서도 전통적인 분위기를 느낄 수 있다. 패턴



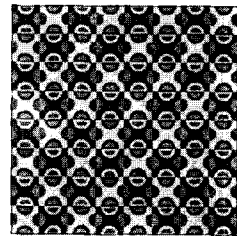
패턴 1-④



패턴 1-⑤

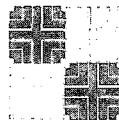


반복단위

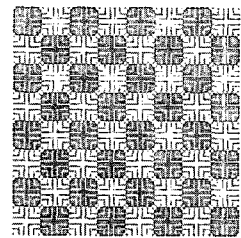


패턴 1-⑥

2-⑤는 모티브 2-②의 음·양의 반전 배열에 의하여 완성한 패턴이다. 사용한 색상은 주황색 및 갈색 계통으로 차분하면서도 고상한 느낌을 얻을 수 있고 착시현상이 나타난다.



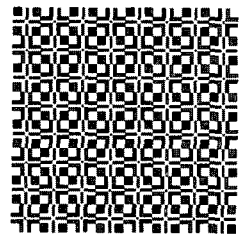
반복단위



패턴 2-④



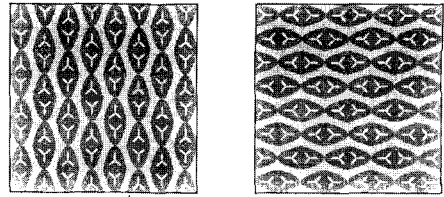
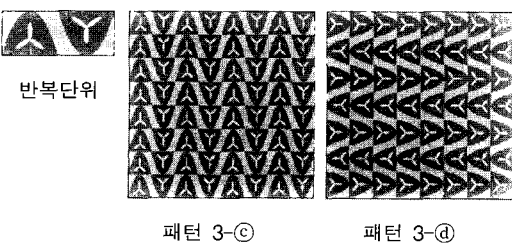
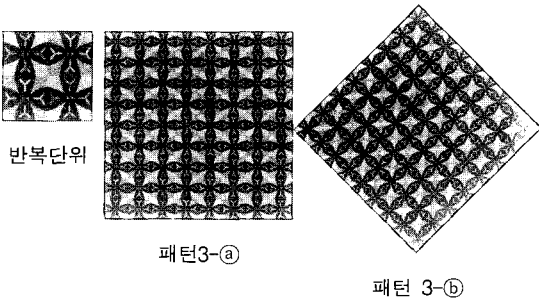
반복단위



패턴 2-⑤

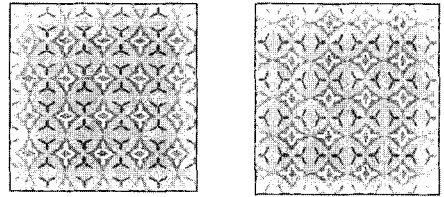
패턴 3-㉑는 모티브 3-①을 체크무늬로 배열한 것이고 패턴 3-㉒는 반복단위를 45° 회전하여 배열한 것이다. 패턴 3-㉓는 모티브 3-②를 하나 건너 거꾸로 배열한 것으로 색상은 파랑색, 보라색 및 분홍색 계통 등을 사용하였다. 패턴 3-㉔는 패턴 3-㉓의 반복단위를 90° 회전한 것이다. 패턴 3-㉕는 패턴 3-㉓의 반복 단위를 상하 대칭으로 연속 배열한 것으로 세로방향으로 정돈되어 있다. 패턴 3-㉖는 패턴 3-㉓의 반복 단위를 90° 회전하여 좌우대칭으로 연속 배열한 것으로 가로방향으로 정돈되어 있다. 패턴 3-㉗는 모티브 3-③을 상하 대칭으로 배열한 것이고 세로 방향으로 정돈되어 있다. 사용한 색상은 파랑색, 빨강, 연두색 및 노랑색 계통이며 에스닉한 분위기를 느낄 수 있다. 패턴 3-㉘는 모티브 3-③을 90° 회전하여 좌우대칭으로 배열한 것이고 가로방향으로 정돈되어 있다. 패턴 3-㉙, 패턴 3-㉚와 같이 모티브가 세로방향으로 배열되었을 경우는 시원하고 산뜻한 느낌을, 패턴 3-㉛, 패턴 3-㉜와 같이 모티브가 가로방향으로 배열되었을 경우는 차분하고 안정적인 느낌을 얻을 수 있다. 패턴 3-㉝와 같이 45° 회전하여 배열되었을 경우는 역동적이고 발랄한 느낌이 나타난다.

패턴 4-㉑는 모티브 4-①을 상하좌우로 연속 배열한 것이다. 패턴 4-㉒는 모티브 4-②를 90°, 180°, 270° 회전하여 반복단위를 만들고 그것을 상하좌우



패턴 3-㉕

패턴 3-㉖

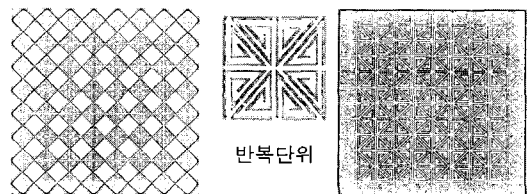


패턴 3-㉗

패턴 3-㉘

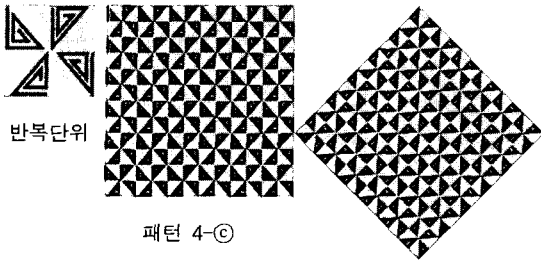
로 배치한 것이다. 패턴 4-㉑는 모티브 4-② 중 대각선의 아래 부분만을 따서 모티브 4-③을 만든 후 90°, 180°, 270° 회전하여 반복 단위를 만들고 그것을 상하좌우로 배치한 것이다. 패턴 4-㉒는 패턴 4-㉑의 반복단위를 45°하여 배열한 것이다. 패턴 4-㉓는 모티브 4-② 중 대각선의 위 부분만을 따서 모티브 4-④를 만든 후 90°, 180°, 270° 회전하여 반복단위를 만들고 그것을 상하좌우로 배치한 것이다. 패턴 4-㉔는 패턴 4-㉑의 반복단위를 45° 회전하여 배열한 것이다. 사용한 색상은 노랑색 및 갈색 계통이다. 패턴 4-㉑는 단아하면서도 모던함을 느낄 수 있다. 패턴 4-㉑는 전통적인 느낌과 함께 착시 효과를 얻을 수 있다. 패턴 4-㉒ 및 패턴 4-㉓에서도 착시 현상이 나타난다.

패턴 5-㉑는 모티브 5-①을 세로 방향으로 연속 배열하고 그것을 다시 가로 방향으로 배열하되 칸과 칸 사이에 가늘고 긴 직사각형을 배치한 것이며 배

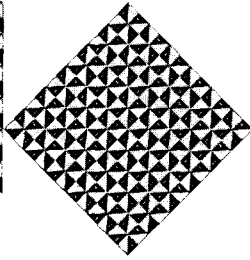


패턴 4-㉑

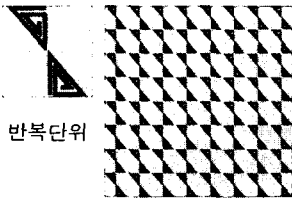
패턴 4-㉒



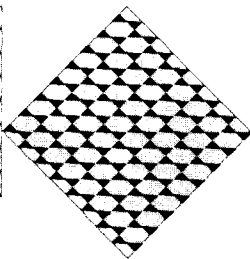
패턴 4-㉔



패턴 4-㉕



패턴 4-㉖

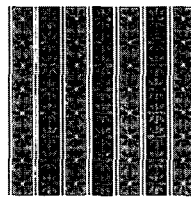


패턴 4-㉗

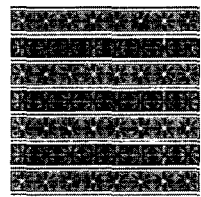
경과 무늬의 색상은 한 칸 건너 변화를 주었다. 패턴 5-㉔는 모티브 5-①을 가로방향으로 배열한 것이다. 패턴 5-㉕는 모티브 5-①의 배경과 무늬의 색상에 변화를 주어 체크무늬 형태로 배열하되 줄과 줄 사이에 가늘고 긴 직사각형을 배치한 것이다. 패턴 5-㉖는 모티브 5-①과 모티브 5-②를 가로 방향으로 교대로 연속 배열하고 그것을 다시 세로 방향으로 연속 배열하되 줄과 줄 사이에 가늘고 긴 직사각형을 배치한 것이다. 패턴 5-㉗는 모티브 5-①과 모티브 5-②를 세로 방향으로 교대로 연속 배열하고 그것을 다시 가로 방향으로 연속 배열하되 칸과 칸 사이에 가늘고 긴 직사각형을 배치한 것이다. 패턴 5-㉘는 모티브 5-①과 모티브 5-②를 90° 회전한 것을 체크무늬 형태로 배열하되 칸과 칸 사이에 가늘고 긴 직사각형을 배치한 것이다. 패턴 5-㉙는 한 줄은 모티브 5-①과 모티브 5-②를 연속 배열하고 또 한 줄은 모티브 5-①을 연속 배열하였다. 그것을 가로 방향으로 교대로 연속 배열하되 줄과 줄 사이에 가늘고 긴 직사각형을 배치한 것이다. 패턴 5-㉚는 한 칸은 모티브 5-①과 모티브 5-②

를 연속 배열하고 또 한 칸은 모티브 5-①을 연속 배열하였다. 그것을 세로 방향으로 교대로 연속 배열하되 칸과 칸 사이에 가늘고 긴 직사각형을 배치한 것이다. 패턴 5-㉛, 패턴 5-㉜, 패턴 5-㉝, 패턴 5-㉞, 패턴 5-㉟ 및 패턴 5-㊱와 같이 동일한 모티브가 동일 선상에 배열되었을 경우는 정적인 분위기를, 패턴 5-㉒, 패턴 5-㉓ 및 패턴 5-㉔와 같이 두 개의 모티브가 체크무늬 형태로 배열되었을 경우는 변화성을 느낄 수 있다. 그리고 패턴 5-㉕, 패턴 5-㉖ 및 패턴 5-㉗와 같이 모티브가 세로방향으로 배열되었을 경우는 산뜻하고 가벼운 느낌을 느낄 수 있으며 패턴 5-㉘, 패턴 5-㉙ 및 패턴 5-㉚와 같이 모티브가 가로 방향으로 배열되었을 경우는 안정적이고 엄숙한 느낌을 얻을 수 있다.

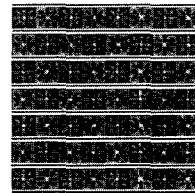
패턴 6-㉑은 모티브 6-①을 수직 방향으로 배열한 것으로 울동감을 느낄 수 있다. 패턴 6-㉒는 모티브 6-①을 좌우 대칭시키고 그것을 다시 상하 대칭시킨 것을 반복단위로 하여 상하좌우로 배열한 것으



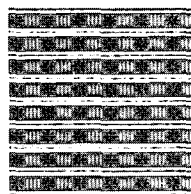
패턴 5-㉑



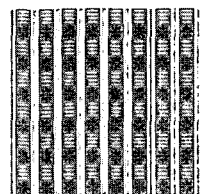
패턴 5-㉒



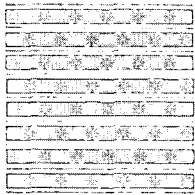
패턴 5-㉓



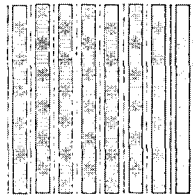
패턴 5-㉔



패턴 5-㉕



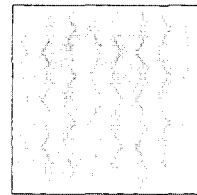
패턴 5-f



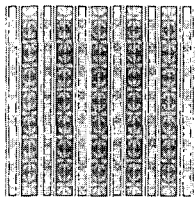
패턴 5-g



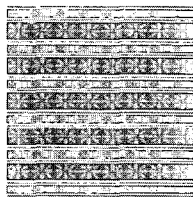
반복단위



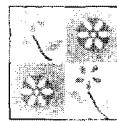
패턴 6-c



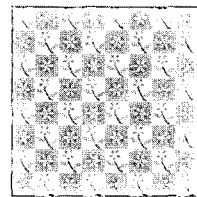
패턴 5-h



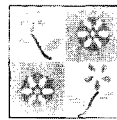
패턴 5-i



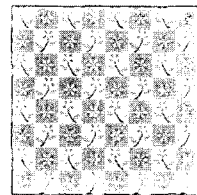
반복단위



패턴 6-d

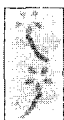


반복단위

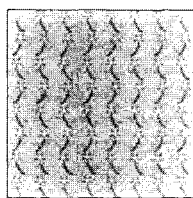


패턴 6-e

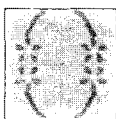
로 부드럽고 산뜻한 분위기가 나타난다. 패턴 6-c는 패턴 6-d의 반복단위를 한 칸 건너 거꾸로 배치한 것을 반복단위로 하여 상하좌우로 배열한 것으로 변화성이 나타난다. 패턴 6-d는 모티브 6-1과 모티브 6-2를 체크무늬 형으로 배열한 것으로 정적인 분위기를 느낄 수 있다. 패턴 6-c는 패턴 6-d에서 모티브 6-2를 수직 방향으로 반전한 것을 한 줄 건너 배열한 것으로 동적이면서 경쾌한 느낌을 느낄 수 있다.



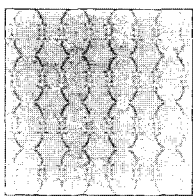
반복단위



패턴 6-a



반복단위



패턴 6-b

2. 패턴의 3D 매핑에 의한 시뮬레이션

앞서 서술한 다양한 패턴들 중 몇 가지를 선택하여 의류, 넥타이, 장지갑 및 핸드백 등에 3D 맵핑하여 제시하였다. 매핑1~매핑7은 원피스, 니트웨어, wi켓, 및 티-셔츠 등의 의류에 시뮬레이션 한 것이다. 패턴1-c를 시뮬레이션 한 매핑1은 세련되고 이지적인 이미지를 나타내고 고품격의 멋이 살아난다. 패턴 2-a를 시뮬레이션 한 매핑2는 패턴 자체는 모던하면서도 전통적이지만 고채도의 노랑과 연두의 색상으로 상쾌한 느낌을 준다. 패턴3-f를 시뮬레이션 한 매핑3은 차분하면서도 리듬감을, 패턴3-g를 시뮬레이션 한 매핑4는 에스닉한 분위기를 느낄 수 있다. 패턴4-a를 시뮬레이션 한 매핑5는 고전적이면서도 모던함을, 패턴4-b를 시뮬레이션 한 매핑6은 고풍스러우면서도 우아한 이미지를, 패턴5-c를 시뮬레이션 한 매핑7은 단아하면서도 여성스러운 분

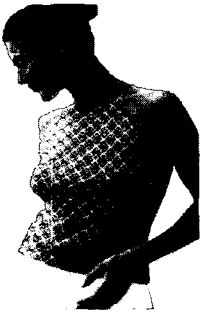
위기를 느낄 수 있다. 매핑8~매핑12는 넥타이에 시물레이션 한 것으로 패턴1-㉑를 시물레이션 한 매핑 8은 차분하면서도 안정감을, 패턴1-㉒를 시물레이션 한 매핑9는 패턴1-㉑를 45°로 회전하여 매핑 한 것으로 변화성을 느낄 수 있다. 패턴3-㉓를 시물레이션 한 매핑10은 부드러우면서도 우아함을, 패턴5-㉔를 45°로 회전하여 시물레이션 한 매핑11은 고급스럽고 세련된 이미지를, 패턴4-㉕를 시물레이션 한 매핑12는 자연스러우면서 여유로움을 느낄 수 있다. 매핑13~매핑16은 장지감에, 매핑17~매핑21은 핸드백에 시물레이션 한 것이다. 패턴 3-㉖를 시물레이션 한 매핑13 및 17은 산뜻하며 울동감을, 패턴4-㉗를 시물레이션 한 매핑14와 매핑18 및 패턴4-㉘를 시물레이션 한 매핑15와 매핑19는 고풍스러움을, 패턴4-㉙를 시물레이션 한 매핑16, 매핑20 그리고 매핑21은 세련된 분위기를 느낄 수 있다.



매핑 5



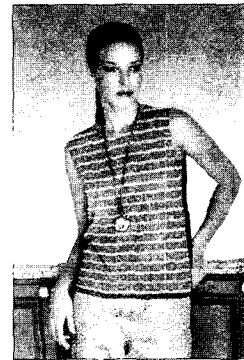
매핑 6



매핑 1



매핑 2



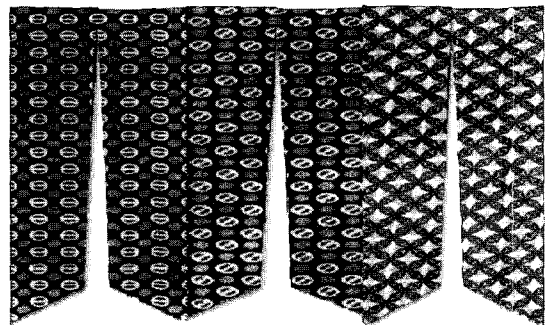
매핑 7



매핑 3



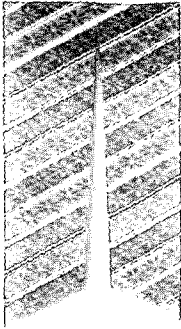
매핑 4



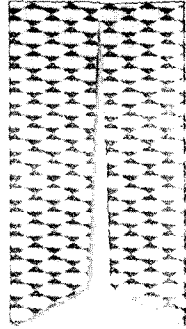
매핑 8

매핑 9

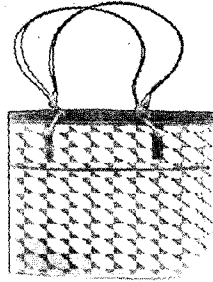
매핑 10



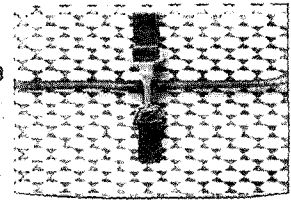
매핑 11



매핑 12



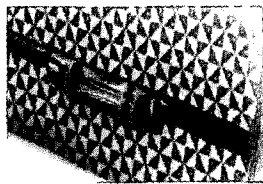
매핑 20



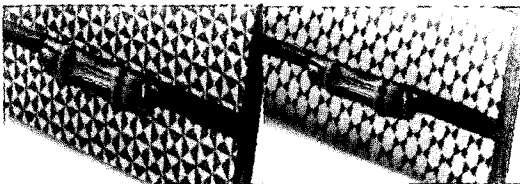
매핑 21



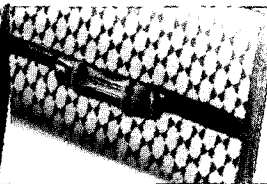
매핑 13



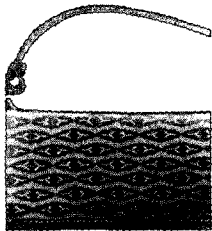
매핑 14



매핑 15



매핑 16



매핑 17



매핑 18



매핑 19

V. 결론

우리나라는 유구한 역사 속에 우리 고유의 민족적 의식이 배어 있는 전통 문화를 지니고 있다. 그러나 고유한 문화유산의 정통성을 뒤로 한 채 서구 문명에 너무 많은 것을 의존해 왔는지도 모른다. 서양 문화 일색으로 가는 기존의 문화에서 우리의 고유한 문화를 발전시키기 위한 마음으로 본 연구에서는 한국의 다양한 전통 문양 중에서 떡살문양을 선택, 컴퓨터 디자인 프로그램을 이용하여 떡살문양을 재구성하여 모티브를 디자인하였다. 그리고 모티브의 배열 방법에 따라서 패턴을 구성하여 직물디자인을 개발한 결과는 다음과 같다.

1. 기하학적인 아름다움이 살아있는 떡살문양 1, 2 및 4를 디자인하였을 경우 간결한 구성미와 더불어 단아하면서도 모던한 분위기를 얻을 수 있었다. 그리고 단순, 간결한 조형미가 잘 나타나 있는 떡살문양 5를 재구성하여 차분한 이미지의 디자인을 표현할 수 있었다. 또한 대부분의 떡살문양이 정적인데 비하여 떡살문양 6과 같이 동적인 조형미가 나타난 문양을 디자인하였을 경우 경쾌하고 발랄한 이미지를 나타낼 수 있었다.

2. 한 가지 모티브의 개발로 그 배열 방법 등을 달리함에 따라 디자인 표현을 다양하게 할 수 있었다. 일반적으로 모티브를 상하좌우 이동 배열하였을 경우는 정적인 분위기를, 체크 무늬 형으로 배열하였을 경우는 변화성을 느낄 수 있었다. 그리고 인접 모

티브의 음·양 의 반전 배열에서는 착시현상이 나타나았다. 또 동일한 모티브를 세로방향으로 배열하였을 경우는 산뜻하고 가벼운 느낌을, 가로방향으로 배열하였을 경우는 안정감, 차분함, 엄숙함 등을 느낄 수 있었다. 그리고 모티브를 45° 회전하였을 경우는 경쾌함, 움직임 등을 느낄 수 있었다.

3. 개발한 다양한 패턴들을 3D 매핑에 의하여 각종 의류, 넥타이, 장지갑 및 핸드백 등의 상품에 시뮬레이션 하였다.

이상과 같이 직물디자인의 개발을 위하여 활용된 떡살문양은 간결함과 가하학적인 비례미가 가미되어 있어서 현대 감각에 맞는 ‘한국적 이미지’를 표현할 수 있는 개발 가능성이 무궁무진함을 알 수 있었다. 따라서 그것을 문화 상품 개발 등 여러 분야에 적용함으로써 국제화 시대에 발맞춘 경쟁력 있는 디자인 개발을 위한 깊이 있는 연구가 지속되기를 바란다.

참고문헌

1. 김형진 (2003). 문화예술의 퓨전적 해석. 한솜미디어. pp. 10~11.
2. 이영수 (1994). 세계문양대전. 예림
3. 김영중 (1981). 창살문양에 관한 연구. 동국대학교 교육대학원 석사학위논문.
4. 이미정 (1985). 조선시대 창살문양을 응용한 복식디자인. 이화여자대학교 산업미술대학원 석사학위논문.
5. 진혜림 (1991). 한국 전통문양을 이용한 스크린 날염디자인에 관한 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
6. 김영현 (1994). 기하학적 전통문양의 디자인적 활용에 관한 연구. 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문.
7. 이지민 (1995). 한국의 전통문양을 활용한 텍스타일 디자인에 관한 연구-조선시대 분청사기 문양을 중심으로-. 홍익대학교 대학원 석사학위논문.
8. 최은승 (2000). 고구려 고분벽화의 연꽃문양을 응용한 직물디자인 연구. 이화여대 디자인대학원 석사학위논문.
8. 부혜진 (2001). 고려시대 연화문을 이용한 직물디자인 개발. 부산대학교 대학원 석사학위논문.
9. 정진순(2004). 연꽃문양을 이용한 직물디자인 개발 및 문화상품 제작(I)-연꽃문양의 자료조사 및 문화상품 사례조사를 중심으로-. 한국의류산업학회지, 6(2),

- pp.135-143.
10. 정진순(2004). 연꽃문양을 이용한 직물디자인 개발 및 문화상품 제작(II). 한국의류산업학회지, 6(4), pp.421-426.
12. 장수경 (1989). Computer graphic에 의한 직물문양 디자인 연구. 성균관대학교 대학원 석사학위논문.
13. 이수정 (1990). 컴퓨터에 의한 직물디자인에 관한 연구. 경상대학교 대학원 석사학위논문.
14. 김규창 (1993). 컴퓨터 그래픽스를 이용한 전통문양의 현대화-박쥐무늬와 당초무늬를 중심으로-. 전남대학교 대학원 석사학위논문.
15. 정기석 (1996). 컴퓨터 그래픽스를 통한 전통문양의 기하학적 재구성-조선시대 창살문양을 중심으로-. 조선대학교 대학원 석사학위논문.
16. 우리의 식생활 떡과 떡살. 자료검색일 2004. 5.4. 자료출처 <http://my.netian.com/~jesesoft/food/ddog.htm>
17. 김규석 (2002). 전통음식·떡살. 오성출판사. pp. 300-304.
18. 한국의 떡살 전시회2. 자료검색일 2004. 5.4. 자료출처 http://www.konkuk.ac.kr/~museum/exhibition/ex_1998/1998_2.htm
19. 한국의 떡살 전시회1. 자료검색일 2004. 5.4. 자료출처 http://www.konkuk.ac.kr/~museum/exhibition/ex_1998/1998_1.htm
20. 웅기떡살. naver 백과사전. 자료검색일 2004. 5.4. 자료출처 <http://100.naver.com/image.php?id=71463>
21. 떡살에 얽힌 우리 문화. 한중일 비교문화정보지 BES ETO. VOL.75. 자료검색일 2004.5.4. 자료출처 <http://user.chollian.net/~neologos/essay/cakeframe.htm>
22. 떡살1. 자료검색일 2004. 5.4. 자료출처 http://top.kobay.co.kr/_i_ja/sujip/min/59-1.html
23. 숙명여자대학교 APWINC(2000). 전통식기 떡살. 자료검색일 2004. 5.4. 자료출처 <http://www.women.or.kr/culture/foods/dishes/duksal.html>
24. 사라져간 명물. 자료검색일 2004. 5.4. 자료출처 <http://www.enjoyav.com/fadel1-27.html>
25. Untitled. 자료검색일 2004. 5.4. 자료출처 <http://hyangto.pe.kr/L4-D25.htm>
26. 떡살. naver 백과사전. 자료검색일 2004. 5.4. 자료출처 <http://100.naver.com/image.php?id=80353>