

## 크로스매칭 패션문화를 추구하는 '에스더리'

에스더리 대표 이현경  
032-428-0333



대표이사 이현경

### 1. 회사 소개

에스더리는 1989년도에 인천에서 설립되어 현재까지 17년간 한복과 패션한복, 파티웨어 등을 디자인, 생산 및 판매하는 업체이다.

1980년 에스더리가 설립될 당시 국내 한복시장은 영세하고 전문화되어 있지 않아서 전통한복의 문화를 제대로 이어가기가 어려운 상황이었다. 에스더리 이현경 사장은 우리 한복의 진통을 살리고 현대적 trend를 가미하여 세계 패션시장의 추세에 맞는 넝품 한복을 만들어야 한다는 신념을 갖고 한복시장에 뛰어 들었다.

에스더리 이현경 사장은 대학원 석사과정에서 공부한 날염기술을 바탕으로 독창적인 날염기술을 개발하여 날염 Art로 특허 (특허 제 359453호) 2002년)를 획득하였다. 이를 바탕으로 에스더리는 전통적인 한복의 문양과 실루엣을 살리면서, 날염 Art기술에 기초해서 고객에게 고유한 가치를 줄 수 있는 칼라를 창출하여 새로운 한복문화를 이끌고 있다

에스더리는 1999년 의류업계 최초 ISO 9002 품질 시스템 인증(독일 tuv)을 받았으며 2002년 디자인 진흥원으로부터 신기술 개발기업으로 확인 받아 벤치기업으로 지정되었다. 또한 에스더리의 디자인 독창성과 실용성은 매일 경제 TV에서 '우수중소기업상품'과 '100인의 성공한 여성 기업인'으로 선정 되었고, 경인일보는 에스더리 패션을 '경인Hit상품'으로 선정하였다. 에스더리는 2001년 '인천광역시 유망 중소기업'으로 서정되었으며 중소기업청으로부터 '우수중소기업상'을 수상하기도 하여 국내외 한복업계를 이끌고 있는 우수중소기업

으로 알려져 있다.

에스더리는 2003년 Hongkong의 World Boutique Fashion Show에서 패션한복을 선보임으로서 세계 패션 업계의 주목을 받기 시작했다. 세계 의류 전문 잡지인 Vogue 지에서는 에스더리를 아시아 Look의 대표주자로 소개하였고 유럽에서 뽑은 30여벌의 옷 가운데 에스더리의 옷은 2벌이나 채택되어 유럽 의류 업계로부터 주목을 받았다.

또한 에스더리는 미국, 유럽, 일본 등지에서도 국제적인 Fashion Show를 개최하여 세계 속에 한국의 미와 문화를 소개하였으며 그 디자인의 독창성이 세계로부터 주목을 받고 있다. 이로 인해서 에스더리는 기존의 전통한복뿐만 아니라 패션한복, 개량한복 및 파티웨어 분야로 나아가서 국내에서 뿐만 아니라 세계시장에서 아시아의 새로운 패션리더로 자리매김 하고 있다



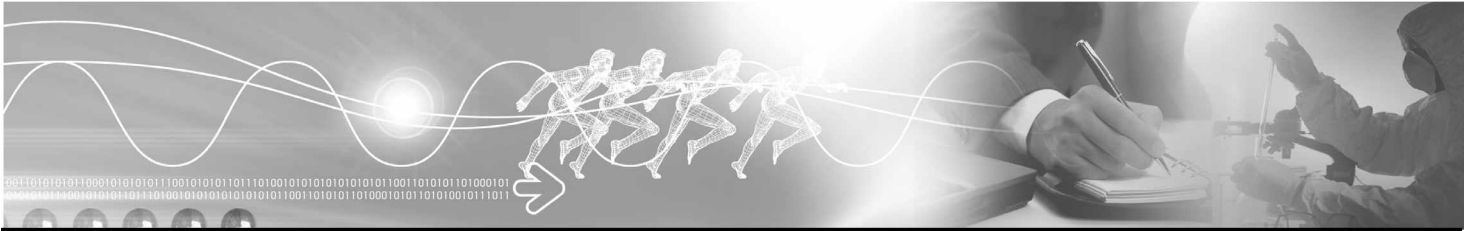
World Boutique Hong Kong 2003  
한국디자이너 패션쇼(2003.1.14)에서 세계 언론으로부터 에스더리 디자인의 독창성과 우수성을 인정받았다.



이러한 에스더리의 주요 연혁은 다음과 같다.

1. 에스더리 주요 연혁

연도	주요내용	비고
2002	우수 중소기업 상 수상	중소기업청
2002	벤처기업확인, 신기술개발기업]	중소기업청
2002	특허등록, 영업방법	제359453호
2002	의류부분 경인 히트상품선정	경인일보
2001	인천광역시 유망 중소기업 선정	
2000	벤처기업평가 우수 판정	한국산업디자인 진흥원
2000	우수중소기업 상품 선정	매일경제 TV
1999	국내 의류업계 최초 ISO9002품질인증 획득	독일 Tüv
1998	에스더 리 본사 사옥 신축이전에스더리[ESTHER LEE]로 사명 변경	
1989	에스더 리 우리옷방 설립	



## 2. 에스더리 주요 패션쇼

2003	홍콩 Fashion Show	[Hong kong Convention center]-중소기업청 후원
2003	워싱턴 한민족 이민 100주년 기념 Fashion Show	미 대사관 주관
2002	미스인천선발대회 Fashion Show	[인천종합문화예술회관]-인천일보사
2001	Women Fashion Show	[섬유센터]-한복문화학회
1999	한일친선 New Mode 발표 및 전통 의상쇼	국민대학교 미용예술아카데미 주관
1998	에스더 리 Fashion Show	에스더리 주관
1997	여성경제인 협회 COEX Fashion Show	
1995	에스더 리 Fashion Show	에스더리 주관
1994	소년소녀 기장들기 에스더리 Design Show	에스더리 주관
1992	대중예술제 우리 옷 입히기 Fashion Show	인천연예인협회 주관
1989	일본 나고야 Fashion Show	우리옷 잡지사 주최

## 2. 에스더리가 추구하는 기업 이념

초기 인간의 옷은 추위나 더위로부터 인간의 몸을 보호하는 그 기능성에 초점을 두고 있었으나 문명이 발달함에 따라서 옷은 그 사람의 신분, 지위, 인격을 나타내는 문화적 수단으로서의 역할이 보다 강조되고 있다. 즉, 옷은 문화를 의미하는데, 이러한 문화는 한 민족의 생존을 위한 수단이므로 옷은 곧 생명으로 볼 수 있는 것이다. 에스더리는 이러한 관점에서 옷을 통해서 우리민족의 생명인 우리의 문화를 창조하고자 한다. 따라서 에스더리는 우리나라의 전통 문양과 의상을 현대적으로 재해석 하여 한복의 예술적 가치를 높임은 물론, 우리의 민족정신이 담긴 문화로서의 거듭남을 표방하고 있다.

**“衣는 문화입니다.**

**문화는 생명입니다.**

**에스더리는 생명인 문화를 창조합니다.”**

“에스더리의 전 직원들은 ‘보이는 것은 보이지 않는 것으로 부터’ 라는 신념으로 보이지 않는 것을 보다 사랑 하고 있습니다. 이러한 보이지 않는 것은 하나님에 대한 에스더리의 믿음과 고객에 대한 사랑과 우리 것에 대한 자랑을 포함하는 것입니다” 이러한 측면에서 에스더리 이원경 사장은 에스더리 전직원들이 보이지 않는 우리의 소중한 가치나 문화를 패션으로 표현하는 작업은 우리 민족의 전통과 정신을 이끌어가는 일이라고 믿고 있다고 말하고 있다. 이러한 믿음에서 전통을 현대적으로 계현하여 한민족의 정신과 가치를 전세계에 자랑하고자 하는 에스더리의 패션철학인 것이다.

에스더리 직원들은 ‘전통은 우리 삶의 기초’ 라는 믿음에서 그 전통을 소중히 이어가고자 한다. “에스더리는 넓은 대륙을 달리고 이를 정복한 선조들의 기개를 의상으로 표현하여 유행에 연연하지 않고 진정한 전통의 뿌리를 둔 우리의 문화를 세우고자 합니다.” 이러한 관점에서 에스더리가 패션 디

자인에 있어서 철부엌, 문양, 색채 등을 거의 고구려 벽화에 서 많은 부분을 가지고 있다. 이는 대륙을 횡단했던 이들의 정신은 예술로 승화된 심미적 가치가 옷으로 표현되어 우리 민족이 사는 어느 곳이나 우리의 정신과 문화가 존재하기 위해 옷의 모티브를 고구려에서 찾는 것이다.

에스더리 이현경 사상의 이러한 옷에 대한 철학과 motive는 고구려의 화려하고 웅장한 멋을 그대로 재현하면서도 세계적인 트렌드에 부합하는 색다른 이미지의 패션한복을 탄생 시켰다.

이러한 에스더리의 패션 철학은 다음과 같은 것을 추구 하고 있다.

### 1. 고객중심디자인

“다양성은 생명의 본래모습이며 사람의 다양성은 개성으로 나타나고, 이러한 인간의 다양한 개성은 패션의 칼라로 표현된다”고 말한다. 즉 에스더리는 칼라는 고객의 가치임을 인정하고 손 나임으로 고객의 칼라를 표현해 고객의 개성을 살리는 디자인과 색상을 최우선으로 고려한다. 에스더리의 디자인 컨셉은 1고객 1디자인으로 자체개발의 특수처리 코팅치리를 통한 염색 기법을 사용하여 자신만을 존중해줄 수 있는 개인 맞춤형 디자인을 제공한다.

2. 문양, 실부엌 등 고증을 통해 전통에 근거한 옷을 생산한다.

고구려 전통 벽화뿐만 아니라 신라의 걸림금 문양, 은은한 복단 문양 등 옛 문헌에서 주로 접할 수 있는 한국적인 문양들이 패션의 품격을 한층 높여주고 있다.

3. 세계 trend에 맞는 우리 옷 생산을 통해 세계인들이 우리옷의 가치를 입을 수 있도록 한다.  
“국내의 패션은 세계무대에서 대부분 인정은 받지 못하고 있습니다. 그 이유는 자신의 작품세

계에 빠져 현실화를 시키지 못하기 때문입니다. 전세계인들이 함께 공유하는 가치 있는 패션을 추구할 때 에스더리 는 살아남을 수 있다고 생각합니다.”

### 3. 에스더리의 패션 구성

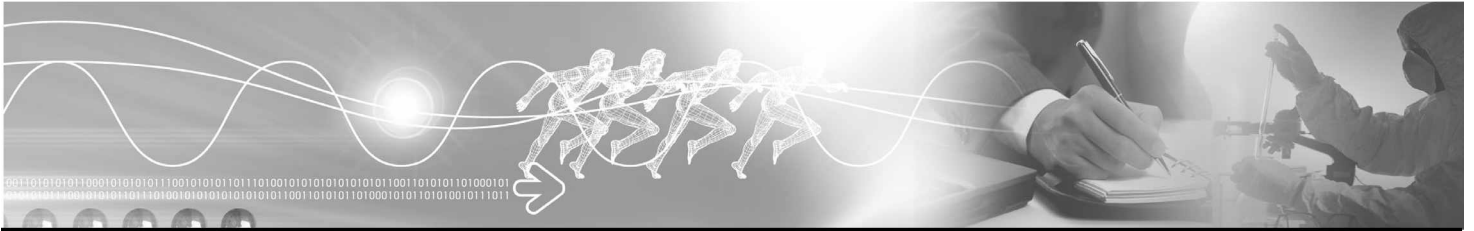
에스더리의 패션은 전통한복, 패션한복, 개량한복, 파티웨어로 구성되는데 주요 패션은 다음과 같다.

1. 전통 한복: 이 제품들은 우리나라의 전통복식에 근거한 옷들로 현대에 와서 우리 한복으로 자리매김한 제품들이다. 자수, 염색, 코팅 등의 기법으로 현대적 미와 한국의 미를 재조명하였다.



작품명: 설레임 I

신랑신부 한복위에 매자류 입힌 디자인이다. 보색대비를 통해 음양의 조화를 표현하였다. 조선조 화도와 꽃문양을 금메달가루와 진주가루, 안료를 섞어 붓으로 그린 그림이다.



**작품명: 궁**

삼국시대의 당초문양을 현대화시킨 디자인으로 안료에 진주가루를 섞어 한복에 디자인한 옷이다.

2. 패션한복: 고구려의 활동적인 옷 실루엣을 현대적으로 재조명한 옷들이다. 패턴은 세계추세에 맞추었고 문양은 고구려 벽화나 민화 등 우리 민족 문양을 사용한 디자인들이다.



**작품명: 태극**

태극문양과 팔괘문양의 탐과 가선을 두른

고구려 저고리인 유를 세계 트렌드에 맞춰 변형한 디자인이다. 고구려인들이 입었던 바지도 도류불수단을 통해 표현하였다.



**작품명: 일월오악도**

조선조 민화에 나오는 일월오악도를 날염을 통해 재킷에 표현하였다. 조선중기 지고리 긴이와 현대의 짧은 재킷을 연결시킨 디자인이다.

3. 파티 웨어: 한복, 패션한복, 칵테일 파티복에 염색을 통해 각종 모임 및 행사에 입을 수 있도록 제작된 작품이다.



**작품명: 금관벽화**

고구려시대의 고분벽화의 구성과 무령왕릉에서 나온 금관을 남염으로 손염색한 한복이다.



작품명: 남선

조선조치마를 변형한 디자인으로 한국의 완만한 능선과 기운 색채를 표현한 디자인이다.



작품명: 요패

입금님의 허리에 대었던 대어 있는 요패를 현대적으로 변형하여 남염으로 워피스티자원에 디자인한 옷이다



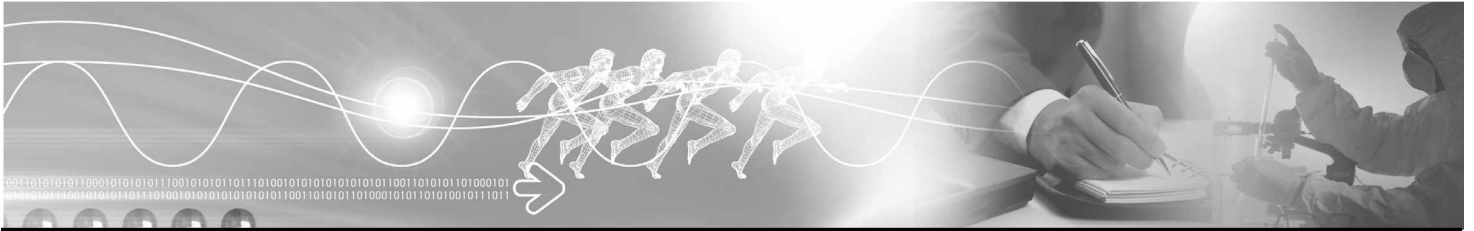
작품명: 목련

일제시대 때 일본에 의해 반출되었던 우리 민화들 옷에 복원한 디자인이다. 학파 바위, 목련은 남염한 위에 치마 말기를 손바느질을 통해 표현하였다.

#### 4 에스더리가 앞으로 나아갈 방향

우리 옷의 나아가야 할 방향은 우리옷의 글로벌화를 통해서 세계인들이 우리 옷을 입게 하는 것이다. 옷은 문화이미 이러한 문화는 한 민족이나 국가의 보이지 않는 파워를 의미하는 것이다. 세계인들이 한국의 옷을 입을 때 그들은 한국의 파워를 인정하게 되고 이는 또 하나의 한류를 만들어 내는 것이다.

그러나 한복은 세계무대에서 그 화려함이나 독창성은 널리 인정받고 있으며, 그 기능성이나 실용적인 측면에서는 우리 스스로도 많은 불편함을 느끼고 있는 것이 현실이다. 이러한 점을 개선하고 세계 속에 한국의 패션 문화를 만들어 가기 위해서는 우리들은 자신의 전통만을 고집하는 것이 아니라 세계인들이 함께 공유할 수 있는 패션문화나 가치를 창출하고 이를 현대적으로 패션에 구체화



시킬 때 가능할 것으로 본다.

한복에는 전통한복, 패션한복, 개량한복, 파티웨어 등 다양한 종류가 있는데 한복의 세계화는 패션한복이나 파티웨어에서 그 실마리를 보다 쉽게 찾아볼 수 있을 것 같다.

패션한복은 한국의상의 전통적인 가치를 세계화 하여 새로운 현대적인 옷으로 거듭나고자 하는 시도이다. 이러한 패션한복은 이미 2002년 홍콩패션쇼에서 세계의류업계에 상당한 주목을 받았으며 세계화에 대한 그 가능성도 높히 평가되었다. 따라서 우리 한복업체는 우리옷의 세계화를 위해서 패션한복에 좀더 주목할 필요가 있다.

한국 전통의상의 파티웨어화는 이미 상당부분 진전되어 있다. 세세의 디자이너들은 항상 새로운 패션을 위해 새로운 소재나 디자인의 영역을 개척한다. 한복을 가족으로 만들거나 한복의 선을 살리

는 시양 디자이너들이 많이 나타나고 있다. 그만큼 세계 속에서 우리의 위상이 높아지고, 한민족의 위치가 확고해 졌다는 것이다.

“지금 외국의 옷을 우리에게 맞게 디자인 하는 것이 아니라 우리의 옷과 선을 실용화 하여 이를 파티웨어와 패션한복으로 만들어 세계 시장에 내놓아야만 하는 필요성이 강하게 나타나고 있다는 것이다. 여기서 우리의 역할이 중요해진 것이다.” 라고 이현경 사장은 세계시장에 대한 패션한복과 파티웨어에 대한 자신감을 표출하였다.

*역사는 우리의 내면의 모습이고*

*현재는 내면의 가치창조이며*

*미래는 우리 모두의 소망이며 바램입니다.*

*에스더 리는 이러한 패션의 세계를 추구합니다.*

