

2005~2009년 콜렉션에서 선보인  
텍스타일 디자인 고찰 및 패턴 디자인 개발  
- 컨버세이셔널 디자인을 중심으로 -

김 칠 순<sup>†</sup> · 박 지 은\*  
경희대학교 의류디자인학과, 경희대학교 아트퓨전디자인대학원\*

**Observation of Textile Design from 2005~2009 Fashion Collection  
and Development of Pattern Design  
- Focused on Conversational Design -**

**Chil Soon Kim<sup>†</sup> and Ji Eun Pak\***

Dept. of Textile and Clothing Design, Kyung Hee University  
Graduate School of Art Fusion Design, Kyung Hee University\*  
(2010. 7. 23. 접수일 : 2010. 8. 12. 수정완료일 : 2010. 12. 4. 게재확정일)

**Abstract**

For a good design, it is important to understand consumers and trend of textile and fashion design. Previous researches on textile pattern design with CAD have been done. They have studied on Korean traditional floral motives/hand painting or some geometric patterns. Few studies have been done on conversational design. Therefore the purpose of study was to observe types of textile pattern design for the recent five years and determine fabric pattern trends, especially on the conversational motifs. The types of patterns were analysed with professional panels from the 2005~2009 collection sources, using SPSS program. This study was also develop textile patterns creating using CAD. We conducted design process on motif creating, repeat, and mapping jobs, using textile special design program Prima vision and Photoshop CS3.

*Key words: textile design(텍스타일 디자인), conversational motif(컨버세이셔널 모티프), CAD(캐드).*

**I. 서 론**

삶의 질을 추구하는 소비자가 많아지면서 미래의 텍스타일은 어떻게 갈 것인가에 관하여 궁금해하는 경우가 많다. 소비 패턴이 품질 중심에서 품격 중심으로 바뀌고, 소비자의 욕구가 다양화되면서 다양하고 창의적인 패션 상품을 기대하고 있다.

차별화된 패션 디자인은 소재의 재질과 색상, 그리고 텍스타일 패턴디자인에서 비롯되기 때문에 디자인적인 부가가치와 오리지널리티를 구축해 줄 텍스타일 디자인 개발이 매우 필요한 실정이다. 마켓 및 트렌드 정보를 수집하고, 디자인 컨셉을 설정한 후 프로세스를 전개해 갈 때 색상과 패턴을 적당히 조합하여 독특한 디자인을 해주면 훨씬 더 시장 점유율이 높아질 수 있어 그 중요성은 증대되고 있다.

<sup>†</sup> 교신저자 E-mail : cskim@khu.ac.kr

많은 학자와 패션 실무자들은 소비자의 취향이나 개성을 그대로 표현해 줄 수 있는 텍스타일 디자인의 모티브의 의미 또는 활용 등에 관하여 관심을 가졌고, 역사적인 흐름 속에서 재해석하고자 노력해왔다. 전통문양과 에스닉, 플라워나 식물 모티브, 기하학 패턴에 관한 연구와 예술 사조와 관련하여 패턴에 관한 선행 연구는 많으나, 컨버세이셔널 모티브에 관련된 구체적인 연구는 미흡하여 이에 관한 연구가 필요하다고 생각한다.

어패럴 및 홈패션에서 사용되는 텍스타일 디자인의 패턴의 유형은 마켓에서 약 60~80%는 플로랄이 차지하고, 트렌드에 따라 기하문양, 컨버세이셔널, 에스닉이 비중을 서로 달리하면서 혹은 서로 믹스 매치해가면서 사회 현상과 소비자의 감성에 따라 오고가는데, 텍스타일 디자인에 있어서 모티브와 색상의 선정은 디자인 컨셉을 실현시키거나 패션이미지를 연출함에 있어 매우 중요하다.

따라서 본 연구자는 1) 패션 콜렉션의 작품에 활용된 패턴의 비율을 연대별로 고찰하여 패턴 트렌드를 살펴보고, 2) 가장 트렌드성이 강한 컨버세이셔널 패턴디자인을 중심으로 분석하여 다음 시대를 위한 텍스타일 디자인을 제안하는 것에 연구의 목적을 두었다. 컨버세이셔널 패턴은 삶의 “fun”이나 어떤 역사적 이벤트를 위한 기획이 될 수 있으므로 고찰을 해본다는 것은 매우 의미가 있다고 보며, 특히 일상생활에서 쉽게 접할 수 있는 가구, 신발, 액세서리, 차, 건물, 음식 등 모든 물체들이 활용 가능한 모티브가 컨버세이셔널에 해당되므로 소비자들의 까다로운 입맛을 충족시키고, 그들의 취향에 부합하는 개성 있고 독특한 텍스타일을 디자인함에 있어서 매우 활용도가 높을 것으로 기대된다.

## II. 이론적 배경

### 1. 용어 정의

컨버세이셔널 디자인(conversational design)의 정

의에 관하여 학자에 따라서 약간씩 다르다. 사전적 정의<sup>1)</sup>에 의하면 컨버세이셔널이란 풍속화를 모티브로 한 프린트로 특히 20C 전반의 것을 넥타이나 셔츠의 프린트 무늬로 쓴 예가 많다고 하였고, Yates (1986)<sup>2)</sup>와 Fisher & Wolfthal(1987)<sup>3)</sup>은 식별할 수 있는 사물(objects)을 모티브로 사용한 디자인으로 정의하였는데, 구두, 연, 립스틱, 우주선 등이 예가 될 수 있다. 또는 이야기하기(storytelling) 즉, 하나의 주제와 관련된 모티브들로 정의되는데, 예를 들어 서커스(circus)가 주제라면 광대, 곡예사, 공연부대 등이 모티브가 될 수 있고, 스포츠가 주제라면 테니스 선수, 여러 가지 포즈, 테니스 공, 라켓, 네트 등이 사용되며 올림픽이 주제라면 육상선수 또는 특정 스포츠의 기구 등이 모티브가 될 수 있다. 만약 부엌이나 욕실에 사용되어야 하는 용도로 디자인해야 한다면 요리 기구, 욕실에 용품 등이 모티브가 될 수 있다. 아동용품에 사용되기 위해 디자인된 아동용(juvenile) 패턴인 캔디, 동물, 동화, 연필, 장난감 또는 동물원에 가는 것, 운동장에서 노는 것, 비치에서 노는 것과 같은 특수한 활동이 이에 해당된다. 유럽에서는 “Figuratives(구상적인)”이라고 부르기도 한다. Meller & Elffers(1991)<sup>4)</sup>도 꽃을 제외한 어떤 살아있는 생물이나 물체를 묘사하는 것으로 정의하였고, 애니멀 스킨, 건축적 요소, 벨트, 리본, 새, 나비, 물방울, 카툰, 고양이, 우주, 트레이퍼리, 새털, 과일, 장난감, 하트, 말굽, 기념품, 보석, 해양생물, 글자, 악기 등을 그 예로 들었다.

디자인 유형은 크게 플로랄(floral), 추상적/기하학적(abstract/geometric), 컨버세이셔널, 전통적인(traditional) 디자인으로 4개로 구분된다. 여기서 파올라드(foulards), 페이즐리(paisleys), 캘리코(calico), 영국의 작은 꽃이나 과일로 형성된 리버티 프린트(liberty prints), 라제리 플로랄, 역사적인 기록물에서 가져온 다큐멘터리 디자인(documentary designs)은 전통적 디자인에 포함된다<sup>5)</sup>.

위와 같은 선행 연구의 용어 정의를 참조하여 본

1) 라사라교육개발원, *패션용어사전*, (서울: 라사라 패션정보, 2001), p. 564.

2) M. Yates, *Textile-A Handbook for Designers*, (New York: Design Press, 1986), pp. 45-46.

3) R. Fisher and D. Wolfthal, *Textile Print Design*, (USA: Fairchild Publications, 1987), pp. 60-61.

4) S. Meller and J. Elffers, *Textile Designs*, (New York: Harry N, Abrams, Inc., 1991) p. 247.

5) R. Fisher and D. Wolfthal, op. cit., pp. 60-64.

연구에서는 “컨버세이셔널 디자인”이란 지오메트릭, 플로랄과 전통적인 디자인을 제외한 모든 식별되는 사물을 모티브로 한 경우, 카툰 등의 수익성을 위한 패턴, 그리고 뭔가 이야기가 담겨 있는 스토리텔링(storytelling)적인 요소가 있는 패턴을 사용한 경우의 디자인으로 조작적으로 정의하였다.

2. 디자이너들이 활용한 컨버세이셔널 패턴 디자인 대표 사례

다음은 본 연구의 분석 결과, 컨버세이셔널 패턴의 모티브 중에서 디자이너들이 가장 많이 사용한 모티브 유형의 사례를 제시한 것이다.

1) 로고, 글자, 그래피티 패턴

로고, 글자, 그래피티 패션은 젊은 세대의 사고



<그림 1> 비비안 웨스트우드(05F/W).



<그림 2> 비비안 웨스트우드(06 F/W).



<그림 3> 비비안 웨스트우드(09 F/W).



<그림 4> 크리스천 디오르(09 S/S).

출처: <http://www.samsungdesign.net>, <http://www.style.com>

방식을 표출하고 표현하는 것 자체가 사회적인 메시지를 전하고 있다. 비비안 웨스트우드는 작품에 ‘+5°’를 사용하였는데 이것은 CO<sub>2</sub>로 인한 지구의 평균 온도 상승에 대한 의미<sup>6)</sup>이며, 사람들로 하여금 경각심을 심어주기 위한 메시지 전달이었다. 자유롭고 실험정신이 강한 그래피티 스타일도 젊은 이들이 열광하는 패션으로 팝아트 작가들에 의해 다양하게 작품에 활용되고 있다.

2) 애니멀 패턴(표범과 호랑이 패턴, 파충류)

2005~2009년 기간 동안 블루마린은 애니멀 패턴을 가장 많이 사용한 디자이너 브랜드인데 젊은 층의 이미지에 어울릴 수 있도록 애니멀 패턴에 컬러를 가미하기도 하고, 패턴의 흐름을 보다 자연스럽게 연출함으로써 성숙한 느낌보다는 신선하고 밝으면서 젊은 감각을 부각시켰다. 돌체 앤 가바나는 삶을 풍자적으로 묘사하고, 독창적인 이미지로 세계적으로 젊은이들에게 어필하는데, 그림에서 보는 바와 같이 애니멀 패턴의 크기 변화를 시도하여 변화와 강조의 조화로우름을 아름답고 신선하게 승화시켰다.

3) 페이스/인물

페이스/인물을 활용한 의복은 시각적으로 활력을 불어넣어 줄 뿐만 아니라 개성을 표현한다. 영화배우나 가수, 카툰의 주인공들이 모티브로 사용되어 대중문화를 그대로 표현할 수 있다. 삼성디자인



<그림 5> 블루마린(09 F/W).



<그림 6> 돌체 앤 가바나(09 F/W).

출처: <http://www.samsungdesign.net>, <http://www.style.com>

6) “비비안 웨스트우드 2009 F/W Ready to Wear,” 스타일닷컴 (2009년 3월 6일 [2009년 4월 26일 검색]; available from World Wide Web@<http://www.style.com>

연구소<sup>7)</sup>에 의하면 페이스/인물 모티브가 2009년부터 보다 더 다양하게 시도되고 있는데, 영화배우나 로코코 시대 명화의 주인공 등 한 시대를 풍미했던 인물들을 모티브로 제안하였고, 또한 흑백의 고전적인 느낌의 사진이나 컬러풀한 그래픽, 오래된 느낌의 기법 사용 등으로 의복에 적용시켰다고 보고 있었다. “디 앤 지”는 캐주얼 스타일을 엘레강스하게 고전적인 인물들의 표정이 담기게 하거나 색시한 마돈나를 사용하고 20~30대를 풍미하던 아이콘들의 모습 등을 프린트함으로써 세대를 초월하면서도 현대 사회 분위기와 조화될 수 있도록 다양하게 컨버세이션 패턴을 많이 활용하였다. 2005년 S/S 컬렉션에서 디 앤 지는 영화 ‘블루 하와이’에서 영감을 받아 작업한 것으로 영화 ‘블루 하

와이’의 완벽한 리메이크 버전을 보여줬다는 평을 받았다.

4) 얼룩말, 해양, 정글, 악기 패턴

디 앤 지는 <그림 10>에서 보여주듯이 얼룩말 패턴을 사용하여 강렬하고 자극적인 룩을 연출하였으며, 베르사체는 단순한 원피스를 해양식물의 모티브를 사용하여 S/S 시즌의 느낌을 강조하였다(그림 11). 블루마린은 과일 소재에 정글 배경의 프린트를 이용하여 소재와 모티브의 조화를 통해 자연스러우면서 부드러운 정글의 느낌을 부각시켰으며(그림 12), 바쏘 앤 브룩은 피아노의 건반과 음악이 흐르는 듯한 선의 조화를 연출하였다(그림 13).



<그림 7> 바쏘 앤 브룩 (05F/W).



<그림 10> 디 앤 지 (07 S/S)



<그림 11> 베르사체 (05 S/S)



<그림 8> 돌체 앤 가바나 (09 F/W).



<그림 9> 돌체 앤 가바나 (09 F/W).

출처: <http://www.samsungdesign.net>, <http://www.style.com>



<그림 12> 블루마린 (05 S/S)



<그림 13> 바쏘 앤 브룩 (06 S/S)

출처: <http://www.samsungdesign.net>, <http://www.style.com>

7) [2009년 2월 15일 검색]; available from World Wide Web@<http://www.samsungdesign.net>.

### III. 연구 방법 및 범위

본 연구에서 5년간 콜렉션에 등장한 패턴 유형의 고찰은 스타일닷컴(www.style.com)과 삼성디자인 연구소(www.samsungdesign.net)의 자료를 검색하여 2005년 S/S에서부터 2009년 F/W까지의 5년 동안의 패션쇼에 작품을 선보인 디자이너들의 총 작품 중에서 가장 패턴물의 사용 빈도가 높고 인지도 있는 디자이너를 우선적으로 10명을 선정하고, 10명의 작품을 중심으로 작품을 발췌하였다. 안나수이(Anna Sui), 바소 앤 브룩(Basso & Brooke), 블루마린(Blumarine), 칩 앤 시크 바이 모스키노(Cheap & Chic by Moschino), 크리스찬 디오르(Christian Dior), 크리스찬 라크루와(Christian Lacroix), 디 앤 지(D&G), 돌체 앤 가바나(Dolce & Gabbana), 비비안 웨스트우드(Vivienne Westwood), 베르사체(Versace)의 열 개가 연구대상에 포함되었다. 플로랄, 지오메트릭, 컨버세이션얼 등의 모티브 유형 분류는 발췌된 작품 중에서 전문가 2인이 판정하였고, 그 데이터를 SPSS에 입력하여 분석을 실시하였다.

또한, 작품 발상 및 디자인 제작은 2010년 S/S의 트렌드를 조사하여 컨버세이션얼의 경향을 참고하였고, 모티브 디자인은 포토샵 CS3와 프리마 비전 프로그램을 사용하여 진행하였으며, 컬러 웨이와 맵핑 작업은 프리마 비전(prima vision)과 드레이퍼(drafter) 프로그램을 사용하여 전개해 보았다<sup>8)</sup>.

#### 1. 선행 연구 고찰

최근 국내 텍스타일 디자인에 관한 선행 연구를 살펴보면 다음과 같다. 주로 미술사조와 연계하여 재조명해 보거나 여러 문양의 역사적 변천에 관한 이해 또는 그를 활용한 새로운 디자인 제안 그리고 에스닉 패턴 등에 관하여 연구가 이루어졌다.

이경아와 박선경(2001)은 20세기 미술사조인 야

수주의, 입체주의, 표현주의, 초현실주의, 추상주의의 영향을 현대패션 디자이너의 작품을 통해 고찰하였는데, 이 연구는 디자인을 할 때 인스퍼레이션을 풍부하게 미술사조에서 찾음으로써 풍성한 디자인을 할 수 있음을 보여주었다<sup>9)</sup>.

플로랄은 과거 수백 년 동안 가장 일반적이고 가장 잘 팔리는 직물인데, 이선화와 권영숙(2002)의 연구에서는 루이 14세의 집권이 절정에 달하던 바로크 시대의 이태리와 프랑스의 문식에 의한 견직물 플로랄 패턴 126점을 유형을 분류하여 고찰하고 그 특징을 기술하였다. 이 연구에서 플로랄 패턴이 하나의 유니트가 단독으로 구성되는 단위형이 제일 많았으며, 양식적 표현이 비율이 높았고, 충전형의 구도가 대체를 이루었고, 바로크 전기엔 크고 대담했던 패턴이 후기에 들어가면서 크기가 작아지고 섬세하게 표현되었다고 하였다<sup>10)</sup>.

이러한 플로랄 패턴은 윌리엄 모리스에 의하여 집대성하게 된다. 이경희(2001)는 사후 지금까지도 매력 있는 패턴으로 유명한 윌리엄 모리스의 텍스타일 디자인의 발전과정 및 특성을 자수, 염색, 직물, 카펫 등의 작품을 고찰하여 모리스 패턴이 독특하게 형성된 것은 그의 중세 고딕양식에 관한 동경, 종교성, 이탈리아 텍스타일 디자인의 영향, 자연주의 경향이라고 언급하였고, 특히 필립 웹이나 에드워드 번 본즈와의 콜라보레이션 시도가 한층 예술성을 높여 주었다<sup>11)</sup>고 하였다.

플로랄 다음으로 많이 활용되는 기하학적 직물 패턴 연구에는 김유현과 이명숙(2004)의 기하학적 직물의 색채 연구가 있었는데, 최근 패션에 적용된 체크 패턴의 무늬, 스타일, 컬러 배색 등을 고찰하였고, 색측기를 사용하여 면셀 표색계에 의한 데이터를 수집하여 보고하였고<sup>12)</sup>, 김신우와 금기숙(2002)의 기하학적 패턴을 활용한 패션 디자인 연구<sup>13)</sup>가 있었다.

8) 박지은, “2005년 이후의 콜렉션에서 보여지는 컨버세이션얼 프린팅 디자인의 고찰 및 개발” (경희대학교 아트퓨전디자인대학원 석사학위논문, 2009).

9) 이경아, 박선경, “20세기 미술양식이 활용된 패션의 텍스타일 디자인에 관한 연구,” *한국패션디자인학회지* 1권 1호 (2001), pp. 21-52.

10) 이선화, 권영숙, “Baroque 직물에 나타난 Floral 패턴의 조형성,” *복식* 52권 7호 (2002), pp. 1-11.

11) 이경희, “윌리엄 모리스의 텍스타일 디자인에 관한 연구,” *디자인학연구* 42호 2권(2001), pp. 164-174.

12) 김유현, 이명숙, “기하직물의 색채연구: 체크 패턴을 중심으로,” *조형연구* 12호 (2004), pp. 1-17.

13) 김신우, 금기숙, “기하학적 패턴을 활용한 패션디자인 연구,” *복식* 52권 1호 (2002), pp. 53-67.

이외에도 한국 전통문양을 이용하여 작품을 전개한 연구가 있었는데, 이연순과 엄지은(2008)은 연화문양을 넥타이에 접목시켜 텍스타일 디자인<sup>14)</sup>을 개발하였고, 김철순과 조영주(2009)는 한국화를 모티브로 활용하여 텍스타일 디자인을 개발하였는데, 특히 민화와 화조도를 응용하여 패턴을 만들었고 서양의 모던한 드레스에 착장을 시뮬레이션하여<sup>15)</sup> 직물디자인이 패션 디자인 컨셉에 어울리는지 프린트 작업 이전에 컨펌할 수 있도록 하였다. 이외에도 한국의 전통 당초문양을 어패럴에 응용하기 위한 텍스타일 디자인개발에 관한 연구가 있었다<sup>16,17)</sup>.

프린트 패턴 디자인에서 모티브는 그 유형이 다양하며 참고자료도 다양하다. 전다혜(2006)의 경우는 동굴이나 바위에 자신의 소망하는 바를 사실적 또는 상징적으로 긁어 파서 묘사한 암각화를 보고, 남성의 힘, 풍요, 번식, 번영, 장수 등을 상징하는 암각화의 문양을 재해석하여 현대적으로 이미지화하여 넥타이 직물 패턴 디자인을 개발하여 보고한<sup>18)</sup> 바 있다.

최호정과 하지수(2006)는 21세기 패션디자인에 인도 전통 직물디자인의 활용을 연구하기 위하여 2000 S/S에서 2005 FW 콜렉션 중에서 서구의 컬렉션에서 보여 지는 인도 전통직물디자인의 활용과 자국내의 디자이너들이 다양한 문양의 인도 전통직물을 더 많이 활용하는 사례를 비교하였고, 자국의 전통을 계승하면서 현대적으로 재해석하는 디자인 경향에 관하여 논의하였다. 이 연구에서 인도 디자이너 콜렉션에 나타난 인도 전통 직물은 기하학 문양이 페이지리보다 많이 사용되었고, 표현기법도 프

린트가 주류이긴 하나, 금박이나 은박으로 직물의 마무리를 하는 로건(Roghan), 미러 워크(Mirror Work)가 서구 디자이너들이 에스닉을 연출하기 위해 사용하는 직물에 비하여 훨씬 더 많이 활용되었다<sup>19)</sup>고 보고하였다. 물론 페이지리를 인도 전통문양이라고 할 것인가에 관하여 논의의 여지는 있으나, 인도의 전통적 장식기법과 내재적 의미에 관한 고찰은 의미가 있다고 본다.

특히 인도의 방염기법으로 유명한 이카트 문양에 관한 고찰이 있었는데, 이애자(2007)는 간단하고 현대적인 감각으로 컴퓨터 직기를 활용하여 샘플디자인을 제작<sup>20)</sup>하여 제시하였다. 이카트 직물은 지역에 따라 다르게 발전되었는데, 일본에서의 이카트는 가스리(かすり)라고 일본 가스리의 유래, 지역별 특성 및 제작기법 등에 깊이 있는 연구도 발표<sup>21)</sup>되었다.

또한 2001년부터 2006년의 유명 디자이너들의 작품 중에서 티셔츠에 표현된 팝아트적인 요소를 이미지의 대중화, 에로티시즘, 레터링과 그라피티, 앳상블라주로 분류하여 고찰하여 보고한<sup>22)</sup> 연구가 있었다. 이미연(2005)은 티셔츠에서 시선집중을 유도하여 부분적으로 사용된 그래픽의 시각적 유형인 원 포인트 그래픽에 나타난 믹스 & 매치를 분석하여 발표하였는데, 가장 선호된 것은 문자와 믹스 & 매치를 이루는 것이며, 두 번째로는 마크와 심볼을 포함한 믹스 & 매치, 세 번째로는 기하도형과 추상형태를 포함한 믹스 & 매치, 그 다음으로는 동식물 및 자연을 포함한 믹스 & 매치인 것으로 보고<sup>23)</sup>하였다. 이 연구는 티셔츠를 캐릭터와 트렌드를 표

14) 이연순, 엄지은, “한국 전통문양을 응용한 넥타이 텍스타일 디자인 연구,” *한국의상디자인학회지* 10권 2호 (2008), pp. 149-161.

15) 김철순, 조영주, “한국화모티브를 활용한 어패럴 텍스타일 CAD 디자인,” *한국의상디자인학회지* 10권 3호 (2008), pp. 101-110.

16) 이연순, 권현정, 이정은, “한국 전통 당초문양을 활용한 텍스타일 디자인 개발,” *한국의류산업학회지* 10권 4호 (2008), pp. 479-488.

17) 한상혜, “텍스타일 캐드를 이용한 직물 디자인,” *디자인학연구* 13권 4호 (2000), pp. 213-223.

18) 전다혜, “한국의 암각화를 재해석한 넥타이 직물 디자인 연구,” *한국고대학회지* 24권 (2006), pp. 249-282.

19) 최호정, 하지수, “21세기 패션디자인에 나타난 인도 전통 직물 디자인,” *복식* 56권 7호 (2006), pp. 133-147.

20) 이애자, “전통 조형기법을 활용한 자카드 직물디자인과 선염직물의 색채효과에 관한 연구,” *한국색조형학회지* 16권 (2007), pp. 53-64.

21) 한정임, “일본 가스리 직물의 디자인에 대한 연구,” *한국디자인문화학회지* 9권 2호 (2003), pp. 95-105.

22) 김은하, 조진숙, “티셔츠에 표현된 팝아트의 디자인 연구,” *복식문화연구* 16권 3호(2008), pp. 409-424.

23) 이미연, “티셔츠 원 포인트 그래픽에 나타난 Mix & Match 시각 이미지 분석,” *복식문화연구* 13권 5호 (2005), pp. 777-789.

현하는 대표적인 아이템으로 보고, 그 결과를 상품에 활용할 수 있다는 점에서 기여가 있다고 본다. 가장 최근 박지은(2009)<sup>24)</sup>은 컨버세이셔널 디자인에 관한 연구를 하였다.

#### IV. 결과 및 고찰

##### 1. 텍스타일 패턴 활용 고찰

〈표 1〉 최근 5년간 패션 콜렉션(Collection)에서 보여진 패턴 활용 비율

연도	작품 총 작품수	텍스타일 패턴을 이용한 작품	출현빈도(%)
2005	1,055	727	68.9
2006	1,106	746	67.5
2007	1,048	617	58.9
2008	1,038	698	67.2
2009	968	668	69.0
합계	5,215	3,456	66.3

**1) 2005~2009년도의 텍스타일 패턴 출현 현황**  
스타일닷컴과 삼성디자인연구소의 검색사이트를 통해 총 5,215벌의 작품을 고찰한 결과 〈표 1〉에서 보는 바와 같이 총 3,456점이 텍스타일 패턴디자인을 사용하였음을 알 수 있었다.

전체적으로 패턴 사용률이 60% 이상으로 솔리드 사용보다 많았으며, 비록 5년 동안의 고찰이지만 연도별 변화 양상을 읽을 수 있었다. 2005년에는 68%, 2009년에는 69%에 해당되는 패턴이 있는 패브릭을 사용한 작품 출현이 있었고, 2007년도는 이와 다르게 58.9%로 현저히 감소되었는데, 이것은 심플하고 간단한 미니멀리즘의 현상에 기인한 것으로 생각되어진다.

##### 2) 텍스타일 디자인의 모티브 유형

〈표 2〉는 콜렉션에서 사용된 텍스타일 패턴의 유형을 구체적으로 분석한 결과이다. 패션 트렌드의 변화 속에서 매 시즌마다 비중을 달리하면서 패턴 유형이 강세를 달리하므로 그 추이를 살펴보고자 연도별로 분석한 결과이다. 지난 5년간 전체적으로

〈표 2〉 텍스타일 패턴 유형 분석 결과

(n=3,456)

연도	패턴 유형	빈도						
		플로랄 패턴	지오메트릭 패턴	컨버세이셔널 패턴	믹스 앤 매치		기타	총 패턴 활용 작품수(%)
					패브릭 (A)	의상 코디(B)		
2005		215	234	144	43	64	27	727 ( 21.0)
2006		210	321	113	47	18	37	746 ( 21.6)
2007		103	299	144	18	24	29	617 ( 17.9)
2008		109	341	125	63	24	36	698 ( 20.2)
2009		115	325	123	36	37	32	668 ( 19.3)
총계(%)		752 (21.7)	1,520 (44.0)	649 (18.8)	207 (6.0)	167 (4.8)	161 (4.7)	3,456 (100.0)

\*참고: 믹스 앤 매치에서 A는 두 가지 이상의 패턴 유형이 같은 패브릭에 존재, B는 패턴이 서로 다른 상의와 하의가 매치된 경우임.

24) 박지은, “2005년 이후 콜렉션에서 보여지는 컨버세이셔널 텍스타일 프린팅 디자인의 고찰 및 개발” (경희대학교 아트퓨전디자인대학원 석사학위논문, 2009).

지오메트릭 패턴이 전체 패턴물 중 44%를 차지하여 강세를 이루었으며, 플로랄이 21.7%로 그 뒤를 이었다. 2007년부터 컨버세이셔널이 2위 자리로 부상되면서 약 3년간 자리매김을 유지하고 있었음을 알 수 있었다. 또한 전체적 비율은 낮으나 여러 가지 다양한 모티브를 믹스하거나 또는 서로 다른 유형의 원단의 작품을 상, 하로 믹스 앤 매치 코디를 하는 경우에서 패션의 “in”과 “out”을 느끼게 하는 결과를 보여 향후 패턴의 양상을 예측할 수 있는 계기가 되었다. 본 연구에서는 5년간만 고찰했지만 그 기간을 좀 더 길게 본다면 보다 더 패턴의 유행의 주기를 확인할 수 있어 학문적 의의가 더 클 것으로 본다.

3) 컨버세이셔널 패턴 유형 분석

연도별 또는 디자이너별 컨버세이셔널 모티브의 활용 추이를 살펴보기 위하여 전체 649개의 컨버세이셔널 패턴이 사용된 작품을 모티브 별로 분

류해 보았다.

(1) 연도별

〈표 3〉은 지난 5년간 사용된 컨버세이셔널 패턴 디자인의 모티브를 분석한 결과이고, 가장 빈도가 높은 것은 “표범, 호랑이”와 “뱀피, 파충류” 패턴이었으며, 그 다음은 “페이스”나 “로고” 패턴이었다. 특히 표범, 호랑이 패턴은 2007년도에 급격히 많이 사용되었고, 뱀피, 파충류의 경우 2005년에서 2008년에 다시 상승세를 보였다. 페이스/인물 패턴의 경우는 2009년도에 가장 많이 사용되는 추세였고, 로고 패턴은 2005년에 많이 사용되었음을 확인할 수 있었으며, 전체 패턴 중 10.9%의 비중을 차지하였다.

애니멀 패턴의 경우, 49.3%를 차지함으로써 해서 텍스타일 프린트 디자인에서 컨버세이셔널 모티브 중 주된 비중을 차지하였다. 11.6%를 차지한 로고, 글자, 그라피티 패턴은 상품의 시각적 차별화 요소이며, 각 제품이 지니고 있는 주제의 의미를 함리적

〈표 3〉 컨버세이셔널 패턴 디자인의 모티브 유형 (n=649)

패턴 유형 \ 연도	빈도 (패턴 유형 중 %) (연도 중 %)					합계
	2005	2006	2007	2008	2009	
표범, 호랑이	15 (13.5) (10.3)	17 (15.3) (15.2)	42 (37.8) (29.2)	15 (13.85) (12.0)	22 (19.8) (17.9)	111 (100) (17.1)
기린, 얼룩말	6 (16.2) (4.1)	0 (0.0) (0.0)	17 (45.9) (11.8)	14 (37.8) (11.2)	0 (0.0) (0.0)	37 (100) (5.7)
뱀피, 파충류	32 (29.9) (22.1)	14 (13.1) (12.5)	20 (18.7) (13.9)	25 (23.4) (20.0)	16 (15.0) (13.0)	107 (100) (16.5)
점박이무늬	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	9 (31.0) (6.3)	16 (55.2) (12.8)	4 (13.8) (3.3)	29 (100) (4.5)
기타 동물무늬	5 (13.9) (3.4)	11 (30.6) (9.8)	9 (25.0) (6.3)	7 (19.4) (5.6)	4 (11.1) (3.3)	36 (100) (5.5)
페이스/인물	20 (28.2) (13.8)	9 (12.7) (8.0)	4 (5.6) (2.8)	6 (8.5) (4.8)	32 (45.1) (26.0)	70 (100) (10.9)
로고, 글자, 그라피티	21 (28.0) (14.5)	18 (24.0) (16.1)	12 (16.0) (8.3)	15 (20.0) (12.0)	9 (12.0) (7.3)	75 (100) (11.6)



<표 3> 계속

패턴 유형	연도					합계
	빈도 (패턴 유형 중 %) (연도 중 %)					
	2005	2006	2007	2008	2009	
해양 동·식물, 마린	13 (34.2) (9.0)	2 (5.3) (1.8)	2 (5.3) (1.4)	8 (21.1) (6.4)	13 (34.2) (10.6)	38 (100) (5.9)
천체(별, 태양, 구름)	7 (38.9) (4.8)	0 (0.0) (0.0)	5 (27.8) (3.5)	1 (5.6) (0.8)	5 (27.8) (4.1)	18 (100) (2.8)
건물, 정글, 풍경	15 (29.4) (10.3)	13 (25.5) (11.6)	9 (17.6) (6.3)	7 (13.7) (5.6)	7 (13.7) (5.7)	51 (100) (7.9)
나비	2 (40.0) (1.4)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	3 (60.0) (2.4)	5 (100) (0.8)
체인, 보석, 리본	3 (30.0) (2.1)	6 (60.0) (5.4)	1 (10.0) (0.7)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	10 (100) (1.5)
새, 새털	0 (0.0) (0.0)	3 (25.0) (2.7)	1 (8.3) (0.7)	8 (66.7) (6.4)	0 (0.0) (0.0)	12 (100) (1.8)
말	2 (40.0) (1.4)	0 (0.0) (0.0)	2 (40.0) (1.4)	0 (0.0) (0.0)	1 (20.0) (0.8)	5 (100) (0.8)
신문 프린트	0 (0.0) (0.0)	4 (100.0) (3.6)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	4 (100) (0.6)
약기, 음표	0 (0.0) (0.0)	12 (66.7) (10.7)	6 (33.3) (4.2)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	18 (100) (2.8)
기타	4 (18.2) (2.8)	3 (13.6) (2.7)	5 (22.7) (3.5)	3 (13.6) (2.4)	7 (31.8) (5.7)	22 (100) (3.4)
합계	145 (22.3) (100)	112 (17.3) (100)	144 (22.2) (100)	125 (19.3) (100)	123 (19.0) (100)	649 (100) (100)

이고 효과적으로 전달하기 위한 수단으로 사용됨으로써 브랜드가 갖는 가치와 개별성 등을 대변해주는 핵심이 되기도 한다.

**(2) 디자이너별**

<표 4>는 10개의 디자이너 브랜드별 고찰이며, “표범과 호랑이” 패턴을 가장 많이 사용한 디자이너 브랜드는 블루마린과 디 앤 지이었다. 애니멀 패

턴을 가장 많이 사용한 블루마린은 애니멀 패턴을 사용하여 근본적이고 심플한 가치를 가진 자연에 대한 접근성을 높이면서 도시에서 벗어나 자연으로 되돌아간 듯한 느낌을 주고자 하였다.

비비안 웨스트우드스는 그의 작품의 20% 정도를 애니멀 패턴의 패브릭을 사용한 반면, 로고나 전체 작품의 74.2%에 그래픽티를 활용하였다. 그는 자유로운 삶과 창의적인 세계에 대한 추구로 예술적인

〈표 4〉 디자이너별 컨버세이셔널 패턴디자인에 활용된 모티브 유형

(n=649)

패턴 유형	빈도 (패턴 유형 중 %) (디자이너 중 %)										
	안나 수이	바쏘 앤 브룩	블루 마린	칩앤시크 모스키노	디 앤 지	크리스찬 디오르	돌체앤 가바나	크리스찬 라크르와	베르사체	비비안 웨스트우드	합계
표범, 호랑이	2 (1.8) (10.0)	0 (0.0) (0.0)	39 (35.1) (42.4)	12 (10.8) (19.7)	35 (31.5) (35.0)	3 (2.7) (5.0)	11 (9.9) (14.9)	2 (1.8) (4.5)	2 (1.8) (3.4)	5 (4.5) (7.6)	111 (100) (17.1)
기린, 얼룩말	2 (5.4) (10.0)	0 (0.0) (0.0)	8 (21.6) (8.7)	8 (21.6) (13.1)	9 (8.1) (9.0)	4 (10.8) (6.7)	6 (16.2) (8.1)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	37 (100) (5.7)
뱀피, 파충류	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	10 (9.3) (10.9)	1 (0.9) (1.6)	7 (6.3) (7.0)	25 (23.4) (41.7)	29 (27.1) (39.2)	8 (7.5) (18.2)	26 (24.3) (44.8)	1 (0.9) (1.5)	107 (100) (16.5)
접박이 무늬	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	9 (31.0) (9.8)	9 (31.0) (14.8)	0 (0.0) (0.0)	3 (10.3) (5.0)	2 (6.9) (2.7)	6 (20.7) (13.6)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	29 (100) (4.5)
기타 동물무늬	0 (0.0) (0.0)	2 (5.6) (2.7)	8 (22.2) (8.7)	4 (11.1) (6.6)	0 (0.0) (0.0)	12 (33.3) (20.0)	0 (0.0) (0.0)	2 (5.6) (4.5)	5 (13.9) (8.6)	3 (8.3) (4.5)	36 (100) (5.5)
페이스/인물	1 (1.4) (5.0)	15 (21.4) (20.3)	0 (0.0) (0.0)	3 (4.2) (4.9)	34 (30.6) (34.0)	4 (5.6) (6.7)	7 (9.9) (9.5)	0 (0.0) (0.0)	3 (4.2) (5.2)	4 (5.6) (6.1)	71 (100) (10.9)
로고, 글자, 그래픽티	1 (1.3) (5.0)	0 (0.0) (0.0)	3 (4.0) (3.3)	5 (6.7) (8.2)	7 (9.3) (7.0)	3 (4.0) (5.0)	4 (5.3) (5.4)	3 (4.0) (6.8)	0 (0.0) (0.0)	49 (65.3) (74.2)	75 (100) (11.6)
해양 동·식물 마린	0 (0.0) (0.0)	4 (10.5) (5.4)	0 (0.0) (0.0)	4 (10.5) (6.6)	7 (18.4) (7.0)	0 (0.0) (0.0)	2 (5.3) (2.7)	9 (23.7) (20.5)	11 (28.9) (19.0)	1 (2.6) (1.5)	38 (100) (5.9)
천체-별, 태양, 구름	0 (0.0) (0.0)	9 (50.0) (12.2)	1 (5.6) (1.1)	1 (5.6) (1.6)	0 (0.0) (0.0)	2 (11.1) (3.3)	0 (0.0) (0.0)	4 (22.2) (9.1)	0 (0.0) (0.0)	1 (5.6) (1.5)	18 (100) (2.8)
건물, 정글, 풍경	2 (3.9) (10.0)	22 (43.1) (29.7)	11 (21.6) (12.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	4 (7.8) (9.1)	10 (19.6) (17.2)	2 (3.9) (3.0)	51 (100) (7.9)
나비	2 (40.0) (10.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	3 (60.0) (4.9)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	5 (100) (0.8)
체인, 보석, 리본	0 (0.0) (0.0)	6 (60.0) (8.1)	0 (0.0) (0.0)	4 (40.0) (6.6)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	10 (100) (1.5)
새, 새털	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	4 (33.3) (6.7)	8 (66.7) (10.8)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	12 (100) (1.8)
말	1 (20.0) (5.0)	1 (20.0) (1.4)	2 (40.0) (2.2)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	1 (20.0) (2.3)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	5 (100) (0.8)

〈표 4〉 계속

패턴 유형	빈도 (패턴 유형 중 %) (디자이너 중 %)										
	안나 수이	바쏘 앤 브룩	블루 마린	칩앤시크 모스키노	디 앤 지	크리스찬 디오르	돌체앤 가바나	크리스찬 라크르와	베르사체	비비안 웨스트우드	합계
신문 프린트	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	4 (100.0) (6.6)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	4 (100) (0.6)
악기, 음표	6 (33.3) (30.0)	12 (66.7) (16.2)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	0 (0.0) (0.0)	18 (100) (2.8)
기타	3 (13.6) (15.0)	3 (13.6) (4.1)	1 (5.0) (1.1)	3 (13.6) (4.9)	1 (4.5) (1.0)	0 (0.0) (0.0)	5 (22.7) (6.8)	5 (22.7) (11.4)	1 (5.0) (1.7)	0 (0.0) (0.0)	22 (100) (3.4)
합계	20 (3.1) (100)	74 (11.4) (100)	92 (14.6) (100)	61 (9.4) (100)	100 (15.4) (100)	60 (9.2) (100)	74 (11.4) (100)	44 (6.8) (100)	58 (8.9) (100)	66 (10.2) (100)	649 (100) (100)

감각의 추상적 프린트와 영문 타이포그래피를 악센트로 사용하여 다이내믹한 스타일을 전개하였다.

디 앤 지는 “페이스” 패턴을 “표범, 호랑이” 무늬보다 많이 사용하였고, 페이스 중에도 과거 50~60년대의 포토 패턴을 사용하여 레트로한 감성을 자극하였는데, 동아 컬렉션지<sup>25)</sup>에서는 행복감과 여유로움, 즐겁고 안정감 있는 라이프스타일에 대한 동경을 표출하기 위함이라고 표현하였다.

그 외에 바쏘 앤 브룩은 건물이나 풍경에 해당하는 패턴을 활용하여 작품을 선보이기도 했으며, 음악과 관련해서 음표나 피아노, 악기 등을 이용하여 부드럽로우면서도 강렬한 느낌의 색다른 패턴 디자인을 보여주었다. 안나 수이도 악기나 음표를 많이 사용하였다.

**2. 컨버세이션얼 패턴 디자인 개발**

작품 1과 2는 주제를 ‘소녀를 위한 음악(Music for juvenile)’, 작품 3은 파티(Party and party)’라고 컨셉을 설정하고, 아이디어를 발상하여 다음과 같이 디자인 작업을 수행하였다.

**1) 작품 1**

대담하면서 과격적이지만 우아함을 잃지 않은 젊은 세대들의 스트레스 해소를 표출하기 위한 수단이 음악이라 생각하여 음악적 느낌과 순수한 어린 소녀의 감성을 조합하여 순수한 어린 시절로 돌아가고 싶은 젊은 세대들을 위하여 디자인하고자 하였다. 따라서 모티브의 선정은 귀엽고 소녀적 감성을 표현하는 아이템 중 구두, 핸드폰, 입술, 헤드셋, 목걸이, 귀걸이 등을 선정하였고, 이것을 어린아이가 손으로 그린 듯한 느낌을 부각하기 위하여 그래픽터 작업을 하였다. 이렇게 포토샵 CS3에서 작업하여 작품 1의 패턴을 개발하였고, 이를 프리마 비전에 옮겨와 잡티 제거 및 선 보정작업을 하였다.

원 리피트 디자인은 포토샵 CS3 프로그램을 통해 작업 후 가로 분할, 세로 분할, 모서리 분할을 통해 경직된 원본이 자연스럽게 반복되도록 글씨와 해 모티브 등을 첨가하여 〈그림 14〉와 같은 원 리피트 디자인을 완성하였다.

컬러 웨이의 경우 2010 S/S 트렌드 컬러를 참고하여 어린아이 같으면서도 귀여운 모티브와 어울릴 파스텔 톤과 함께 포인트 컬러로 트렌드 컬러를 사용하여 8개의 색상으로 구성 된 〈그림 15〉의 4개 컬러

25) Collection 05/06 F/W. (2005). 동아 TV.



<그림 14> 작품 1-원 리프트 디자인.



<그림 15> 작품 1의 컬러 웨이(컬러 콤보).



<그림 16> 작품 1의 맵핑 결과 (용도: 원피스/액세서리).

러 웨이를 개발하였다. 2009년도 S/S 시즌 작품인 에릭 피터슨(Erin Fetherston)의 귀엽고 볼륨감 있는 의상을 이용하여 컬러 웨이 작업한 패턴을 적용 시 <그림 16>과 같았다. 드레이퍼 프로그램을 통해 에릭 피터슨의 의상 위에 패턴을 입히고자 하는 영역을 정하고, 위사와 경사의 선을 통해 패턴의 흐름을 지정한 뒤 패턴을 적용시켰다. 그 후 밝기와 대조, 감마 톤을 사용하여 보다 입체적인 효과를 낼 수 있도록 조정하였다. 샤넬의 2008년 S/S 가방과 구두, 시스템의 2008년 S/S 가방에 작품 1을 맵핑하여 액세서리에 응용한 결과를 제안하였다.

2) 작품 2<sup>26)</sup>

현대 사회를 냉소적인 시각으로 바라보는 듯한

표정을 표현하여 찌든 세상에 쉽게 무너지거나 좌절하지 않을 것임을 나타내고자 캐릭터를 디자인 하였고 캐릭터의 헤어컬러와 헤어 액세서리에 변화를 주고 각각의 캐릭터에 부합하는 영어 단어를 선정하여 적음으로써 각각의 캐릭터가 가지는 의미를 보다 효과적으로 전달하고자 하였다. 이를 위해 포토샵 CS3로 작품 2를 개발하였고 강렬한 캐릭터 개발에 중점을 두어 컬러 선택에 있어서도 트렌드 컬러의 사용과 함께 과감하고 자극적인 컬러를 함께 사용하여 메시지 전달력을 높였다. 이러한 과정을 통해 12가지의 캐릭터를 디자인 하고 각각의 캐릭터는 하나씩 개별적으로도 프린트가 가능하도록 창작하였다.

패턴화를 위해 작품을 프리마 비전으로 옮겨와



<그림 17> 작품 2-모티브 전개.



<그림 18> 작품 2의 페이스 모티브를 액세서리에 활용.



<그림 19> 작품 2의 페이스 모티브를 의복에 활용.

26) Ji-Eun Park and Chil Soon Kim, "A Study on Types of Textile Printing Design from 2005 to 2009 and Development of Conversational Design," Proceedings of 2009 International Conference & Exhibition: Global Fashion & Multi Culture, pp. 197-198.

잡티 제거 작업을 수행하였고, 이미 캐릭터에서 다양한 컬러 사용이 있었기 때문에 또 다른 컬러의 사용은 시각적인 효과를 떨어뜨릴 것으로 판단되어 흰색 바탕에 리피트 작업을 수행하였다. 그리하여 <그림 17>의 원 리피트가 완성되었고, 12가지 종류의 캐릭터를 한 스퀘어에 넣어 스퀘어 리피트를 실시하여 깔끔하게 정리하였다.

맵핑할 의상 선정은 최근 트렌드를 보여주는 탑 점프 슈트가 발랄함을 강조할 수 있을 것으로 판단되어 2009년 S/S의 바네사 부르노(Vanessa Bruno) 의상으로 하였다.

<그림 18, 19>는 바네사 부르노의 티셔츠와 점프 슈트와 기타 액세서리에 페이스 모티브를 다양하게 적용 결과이다. 액세서리는 2008년 S/S 사넬의 신발과 2008년 S/S 시스템의 가방에 응용하였다.

**3) 작품 3**

발랄하고 신나는 음악을 즐기고 있는 듯한 평기 한 느낌의 인물 그림자와 함께 원을 불규칙적으로 사용하여 파티 자체가 가지는 몽환적이고 환상적인 느낌이 부각되는 모티브를 적용하였다. 적용한 모티브를 포토샵 CS3에서 개발한 뒤 프리마비전에서 수정 작업을 시행하였다.

오피스 룩에서도 적절하고 심플한 파티에서도 어울릴 수 있는 옷으로 낮에는 직장에서 착용할 수 있고, 저녁에는 가벼운 파티에 참석이 가능한 의복

으로 판단되어지는 2009년 S/S의 에이 에프 반데보 스트(A.F. Vandevorst) 의상을 선택한 후 본 연구자가 창작한 패턴 디자인을 사용하여 착장 시뮬레이션을 맵핑 작업으로 시도해 보았다. 그 결과를 <그림 22>와 같이 제시하였으며, 이 작품은 가벼우면서 무겁지 않은 파티의 느낌을 연출하고자 가방도 함께 맵핑하였고, 몇 년간 지속되고 있는 큰 가방의 유행을 그대로 가벼운 파티에서도 사용할 수 있도록 의도한 것이었다.

**V. 결 론**

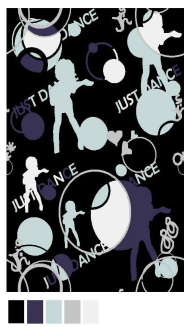
본 연구는 현 트렌드를 파악하고, 그에 부합하는 텍스타일 디자인 개발을 위해 2005년 이후 컬렉션 작품에서 선별된 10개의 디자이너 브랜드를 대상으로 텍스타일 디자인을 고찰하였고, 이를 토대로 2010년 S/S를 겨냥한 컨버세이셔널 텍스타일을 디자인하여 제안하였다.

최근 5년간 가장 많이 사용된 텍스타일 패턴 유형은 지오메트릭이었으며, 그 다음이 플로랄이었고, 컨버세이셔널 디자인의 경우 디자이너들이 활용하는 패턴은 연도와 디자이너의 취향에 따라 다른 양상을 보였다. 텍스타일 패턴 물을 가장 많이 사용한 디자이너 브랜드는 디 앤 지였고, 그 다음으로는 블루마린, 돌체 앤 가바나, 바쏘 앤 브룩의 순이었다.

컨버세이셔널 패턴을 상대적으로 많이 사용한



<그림 20> 작품 3의 원 리피트 디자인.



(a)



(b)

<그림 21> 작품 3의 컬러 웨이.



(a)

(b)

<그림 22> 작품 3의 컬러웨이 맵핑 결과.

디자이너는 베르사체, 바쑈 앤 브룩, 블루마린, 디 앤 지의 순이었으며, 작품 수를 통해 살펴보았을 경우에는 디 앤 지가 가장 많은 컨버세이셔널 패턴 작품을 이 시기에 활용하였음을 확인할 수 있었다. 특히 컨버세이셔널 디자인의 모티브들 중에서 표범, 호랑이, 뱀피, 과충류 패턴이 가장 많이 사용되었고, 그 다음으로 페이스/인물 패턴, 로고, 글자, 그래픽티 패턴이 많이 사용되었다.

위의 조사 결과를 바탕으로 가장 많이 사용된 애니멀 패턴, 페이스/인물 패턴, 로고, 글자, 그래픽티 패턴이 다음 시즌에서도 계속 사용될 것으로 간주하여 이 모티브를 사용하여 텍스타일 디자인 작업을 시행하였다.

‘소녀를 위한 음악(Music for juvenile)’ 컨셉의 작품은 순수한 과거로의 회기와 현 시대에 대한 저항의 조화로움을 위한 디자인이었으며, 현대를 살아가는 젊은 세대의 감성을 자극하기 적절한 디자인으로 제시가 가능하였다. 작품을 티셔츠와 점프 슈트, 액세서리 등 토털 코디네이션이 가능하도록 패턴을 응용, 적용하였고, 그 결과, 보다 신선하면서도 재미있는 코디네이션을 유도할 수 있었다. 많이 사용된 패턴 3가지를 적절히 조합하여 패턴을 개발, 적용한 작품은 앞으로 더 다양하게 활용될 수 있을 것이라 예상한다.

물론 컨버세이셔널이 지오메트릭이나 플로랄에 비하면 그 사용률이 적지만 시대의 트렌드를 반영하거나 재미를 유도하고 행사의 기념을 위한 것이나, 이슈를 위한 용도의 경우나 소비자의 시선을 유도할 경우는 악센트를 줄 수 있는 좋은 패턴으로 생각된다. 컨버세이셔널의 인기는 클래식과는 다르게 그 유행기간이 짧지만 시장에서 매우 중요한 요소이므로 본 연구와 같은 관심과 학문적 연구는 텍스타일 디자인 산업의 활성화와 마케팅 전략에서 긍정적인 영향을 얻을 수 있어 매우 의의가 있다고 생각된다. 텍스타일 디자인의 종류의 선호도 조사를 실시하여 현대 사회를 살아가는 소비자들의 특성을 저비용 고효율의 효과를 얻을 수 있는 온라인을 활용하여 파악한 다음 텍스타일 디자인을 하면 좀 더 소비자에게 어필할 수 있을 것으로 본다.

## 참고문헌

- 김신우, 금기숙 (2002). “기하학적 패턴을 활용한 패션디자인 연구.” *복식* 52권 1호.
- 김유현, 이명숙 (2004). “기하직물의 색채연구: 체크 패턴을 중심으로.” *조형연구* 12호.
- 김은하, 조진숙 (2008). “티셔츠에 표현된 팝아트의 디자인 연구.” *복식문화연구* 16권 3호.
- 김철순, 조용주 (2008). “한국화모티브를 활용한 어패럴 텍스타일 CAD 디자인.” *한국의상디자인학회지* 10권 3호.
- 동아 TV, Collection 05/06 F/W. (동아TV 2005).
- 라사라교육개발원 (2001). *패션용어사전*. 서울: 라사라 패션정보.
- 박지은 (2009). “2005년 이후 콜렉션에서 보여지는 컨버세이셔널 텍스타일 프린팅 디자인의 고찰 및 개발.” *경희대학교 아트퓨전디자인대학원 석사학위논문*.
- 이경아, 박선경 (2001). “20세기 미술양식이 활용된 패션의 텍스타일 디자인에 관한 연구.” *한국패션디자인학회지* 1권 1호.
- 이경희 (2001). “윌리엄 모리스의 텍스타일 디자인에 관한 연구.” *디자인학연구* 42호 2권.
- 이미연 (2005). “티셔츠 원 포인트 그래픽에 나타난 Mix & Match 시각 이미지 분석.” *복식문화연구* 13권 5호.
- 이선화, 권영숙 (2002). “Baroque 직물에 나타난 Floral 패턴의 조형성.” *복식* 52권 7호.
- 이애자 (2007). “전통 조형기법을 활용한 자카드 직물디자인과 선염직물의 색채효과에 관한 연구.” *한국색조형학회지* 16권.
- 이연순, 권현정, 이정은 (2008). “한국 전통 당초문양을 활용한 텍스타일 디자인 개발.” *한국의류산업학회지* 10권 4호.
- 이연순, 엄지은 (2008). “한국 전통문양을 응용한 넥타이 텍스타일 디자인 연구.” *한국의상디자인학회지* 10권 2호.
- 전다혜 (2006). “한국의 암각화를 재해석한 넥타이 직물 디자인 연구.” *한국고대학회지* 24권.
- 조용주 (2005). “한국화를 응용한 텍스타일 디자인 연구.” *경희대학교 대학원 석사학위논문*.

- 최호정, 하지수 (2006). “21세기 패션디자인에 나타난 인도 전통 직물 디자인” *복식* 56권 7호.
- 한상혜 (2000). “텍스타일 캐드를 이용한 직물 디자인.” *디자인학연구* 13권 4호.
- 한정임 (2003). “일본 가스리 직물의 디자인에 대한 연구.” *한국디자인문화학회지* 9권 2호.
- Fisher, R. and D. Wolfthal (1987). *Textile Print Design*. USA: Fairchild Publications.
- Ji-Eun Park and Kim, Chil Soon (2009). “A Study on Types of Textile Printing Design from 2005 to 2009 and Development of Conversational Design.” *Proceedings of 2009 International Conference & Exhibition: Global Fashion & Multi Culture*.
- Meller, S. and J. Elffers (1991). *Textile Designs*. New York: Harry N. Abrams, Inc.
- Yates, M. (1986). *Textile-A Handbook for Designers*. New York: Design Press.
- <http://www.samsungdesign.net>
- <http://www.style.com>