

# 전통창살문양을 응용한 패션문화상품디자인 개발

김 선 영

순천대학교 패션디자인학과 부교수

## Design Development for Fashion-Cultural Products Incorporating Traditional Lattice Patterns

Sun-Young Kim

Associate Professor, Dept. of Fashion Design, Sunchon National University

(투고일: 2010. 5. 4, 심사(수정)일: 2010. 7. 12, 게재확정일: 2010. 7. 21)

### ABSTRACT

This study reinterpreted the formative design elements of traditional grate patterns to create new lattice patterns and come up with a design concept for fashion-cultural products that highlight the uniqueness of traditional Korean culture and its characteristic features. Methodologically, the computer design software programs Adobe Illustrator CS2 and Adobe Photoshop were used to make grate patterns motifs, and they were applied to scarves and again to blouses using a three-dimensional simulation technique. In this study, three basic motifs for a new formative image were set using graphical functions such as omitting, simplifying, overlapping, repeating and reducing shapes based on the images of traditional 亞-shaped, arched and floral lattices, and each motif was expanded to have two variations with different colors applied to them. The direction of basic motif design was set to fit for each of fashion-cultural items such as scarves and blouses. Basic colors for motifs were arranged to create a colorful and modern but staid image in pink, blue, purple, green, yellow and brown tones. Based on a developed motif, changes were made in blouse design with lattice patterns through a variety of effects such as repetition, rotation, cross-arrangement, and oblique arrangement, and three-dimensional simulation was used to bring the design to life. Scarf design employed and applied the existing motifs in an appropriate manner for design purposes and reconstructed them through such effects as repetition, rotation, compositional variation and gradation to express a gorgeous and refined image.

Key words: adobe illustrator CS2(어도비 일러스트레이터), adobe photoshop CS2(어도비 포토샵), fashion-cultural products (패션문화상품), lattice patterns(창살문양)

## I. 서론

한 민족의 오랜 역사를 통해 형성된 고유문화를 창조적으로 계승하고 발전시키는 일은 문화 창조의 중요한 밑거름이라 할 수 있다. 전통문화로부터 얻은 고유한 이미지는 타문화와 구별될 수 있는 가장 완벽한 소재이며, 또 각 민족의 문화적 정체성 확립을 통한 세계적으로 경쟁력 있는 디자인 개발의 초석이라 하겠다.

우리 고유의 다양한 문화유산 중에서도 창은 건축에 있어 기본적인 구성요소에 속하는 것으로써 건축의 외관상 가장 먼저 그 분위기와 미를 돌아주게 되며, 내부에서 밖을 향할 때의 첫 인상이라<sup>1)</sup> 할 수 있다. 창호는 정지 상태인 건축물에서 움직이는 유일한 것이며, 문과 함께 외부공간으로부터 생활공간으로 들어가는 출입구임과 동시에 빛을 받아들여 실내를 밝게 하고 공기를 환기시켜주는 기능을 지니고 있다.<sup>2)</sup> 또한 창살은 단순히 기능적인 역할뿐만 아니라 우리 선조들의 생활의식과 지혜 그리고 미적 감각까지도 느낄 수 있는 소중한 문화유산인 것이다.

그러나 우리 고유의 문양을 이용한 문화상품디자인 개발은 주로 박물관 유물을 모티브로 하거나 국가 상징물, 또는 전통 민화나 문양을 모티브로 한 디자인 개발 등이 이루어졌으며, 이 중 전통창살문양을 주제로 한 선행연구는<sup>3)</sup> 주로 창살문양에 나타난 기하학적 형태미에 관한 연구 또는 창살문양을 이용한 생활용품 및 의상 제작에 관한 연구로 창살문양을 이용한 패션문화상품에 관한 연구는 미흡한 실정이다.

따라서 본 연구는 창살의 조형적 요소들이 우리 민족의 정서적 산물이자 생활의 일부로서 한국적 이미지를 잘 표현하고 있으면서도 살의 짜임새에 따른 변형도 자유롭기 때문에 현대적으로 계승 발전시키는 데 적합하다고 판단하여 전통창살문양이 가지는 디자인적 조형요소를 살려 새롭게 재해석하고 패턴을 제작하여 한국전통문화가 갖는 차별화된 독특함과 고유의 특성을 부각시키는 패션문화상품디자인을 개발할 수 있도록 지속적인 활용가능성을 모색하는데 목적을 두었다. 연구방법은 컴퓨터 그래픽 프로그램인 Adobe Illustrator CS2와 Adobe Photoshop CS2

를 이용하여 창살문양을 모티브 화하고, 이를 우리 실생활에서 밀접하게 소비되어질 수 있는 섬유제품인 스카프에 적용하였으며, 3D시뮬레이션 기법을 활용하여 블라우스에 적용하였다.

## II. 창살에 관한 일반적 고찰

### 1. 창살의 개념

한국의 건축을 이루는 구성요소의 하나인 창은 자연과 화합하며 열려진 공간으로의 이동수단으로 자연적인 질서에 수학적인 질서를 포함하는 기하학적 형태로 이루어져 있다. 창의 형식들은 짜임을 이루는 살의 대가 나무라는 자연적인 소재를 이용하였고, 살과 살을 매우는 창호지는 빛을 투과하여 그림자를 형성하게 되므로 단순한 선과 선의 짜임이 이루어지는 것 이상의 자연스런 형태의 조형미를<sup>4)</sup> 나타내준다고 하겠다.

창살의 사전적 의미는 창호의 살로 창짝이나 미닫이 등에 가로·세로로 자른 가늘고 길게 오린 나무 조각을 일컫는 즉 창에 살을 매운 것으로 살의 짜임새에 따라 여러 가지 의미를 나타내기도 하고 건축의 격을 상징하기도 한다.<sup>5)</sup> 창은 창호라 불리어지는데, 창호는 창(窓)과 호(戶)의 복합어이다. 이 때 호는 방의 출입에 필요한 시설물로 집의 출입에 필요한 시설물인 문(門)과는 구별된다. 창호 가운데는 창이나 문으로 혼용되는 곧 창이면서도 문으로, 또 문이면서도 창으로 쓰이는 경우도 많다.<sup>6)</sup> 창은 방에 빛과 공기를 받아들이고 밖을 내다보기 위한 창과 방으로 드나들기 위한 외쪽 지게문을 지칭하는 것이고, 살은 뼈대가 되는 부분을 의미하는 것으로 창호의 틀에 살을 짜 넣은 것을 창살이라고 한다.<sup>7)</sup> 한국 창살의 살 짜임새는 중국의 창살처럼 기계적이거나 딱딱하지 않고 일본의 창살처럼 날카롭지 않으며 도톰하게 살 오른 살대가 간결소박하면서도 정겨운 모습을 이루고 있는 것이 일반적 특징이다.<sup>8)</sup>

창살과 창살문양의 유래는 성읍국가시대 중국사서의 기록에서 최초의 창살문양인 살창의 등장으로 시작하여 삼국시대와 통일신라시대, 고려시대까지의 형태

는 창살의 기본형에서 조금씩 발전된 모습을 볼 수 있다. 고구려시대 안성동(安城洞) 대총(大塚) 누각도에서 창을 찾아볼 수 있고, 백제시대 것으로는 부여에서 출토된 동탑편(銅塔片)에서 교살로 된 창호를 찾아볼 수 있으며, 신라시대 창호는 각종 석탑과 부도에 조각되어진 창호조각으로 알 수 있다. 이와 같은 것들이 고려시대에 계승되어 부석사 무량수전의 정자살 창호나 수덕사의 교살창호와 같은 양식을 이루었고,<sup>9)</sup> 이들이 다시 조선시대에 계승되어 여러 종류의 다양한 창살문양의 형태를 이루게 되었다.

조선시대 창살문양의 형태는 궁궐과 민가, 사찰에서 그 특징을 찾을 수 있는데, 궁궐의 창살은 왕실에 맞는 격조와 다양한 조각의 섬세함이 어우러진 최고의 창살로 크거나 두께에서 그 자체로 위엄 있게 만들어졌다.<sup>10)</sup> 민가의 창살은 절제를 생활의 덕으로 생각한 시대적 배경이 적용되어 단순하면서도 정갈하며 단아한 멋을 풍겼고, 사찰의 창살은 빗살의 살대 자체나 판재에 여러 가지 꽃을 새겨 전체적으로 빗살짜임을 한 창호로 만들어지거나 기하학적인 빗살의 형태 위에 불교에서의 진리와 부처, 극락을 상징하는 여러 종류의 꽃들을 만들어 붙였다.<sup>11)</sup>

창은 건축에 거주하는 사람의 성격을 나타내는 동시에 세상을 바라보는 생각의 틀과 시간성을 상징하기도 한다. 한국적인 건축미의 구성요소인 창살은 자연의 질서를 포함한 논리적인 형태의미를 갖추고 있으며 대부분 기하학적인 직선들의 교차에 의한 도식적인 조형요소를 이루고 있다. 또한 창살은 장식적인 역할을 담당하면서 동시에 장생불사, 다부, 다복 등을 염원하는 의미와<sup>12)</sup> 초건축미의 것이나 신에 대한 기원을 표현하는 주술적인 종교성 또한 포함되어<sup>13)</sup> 인간 심리의 근저에 깔려있는 기원과 욕구의 표현이라고 할 수 있다.

## 2. 창살문양의 종류

창살은 수직과 수평의 선이 교차되면서 구성된 형태, 수직과 수평구조에 사선이 교차되어 이루어진 형태, 사선으로 이루어진 형태로 크게 구별할 수 있다.<sup>14)</sup> 세련된 면 분할과 상하좌우의 완전한 균제 형식과 밸런스를 나타내는 창살문양은 전체적인 통일성

과 질서감을 나타낼 뿐만 아니라 단순한 선만으로 구성된 크고 작은 공간이 자아내는 여백의 미는 아름다운 한국의미를 나타내는데 손색이 없다고 하겠다.


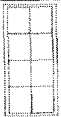







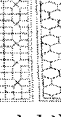


창살문양은 그 형태에 따라 정자살, 용자살, 띠살, 완자살, 아자살, 빗살, 격자빗살, 솟대살, 귀갑살, 귀자살, 꽃살 등으로 나뉜다. 궁궐의 창살문양은 정자살, 빗살 등의 육중한 창살과 당초, 박쥐 문양이 곁들여진 아자살을 사용함으로써 창살의 화려함을 표현하였고, 민가의 창살은 용자살, 띠살, 아자살, 완자살 등 가장 단순하고 기하학적인 직선들로 이루어진 창살문양들을 주로 사용하였다.<sup>15)</sup> 또 사찰의 창살은 직선의 기하학적 형태의 창살에 화려하면서도 소박한 꽃 창살문양이 많이 사용되었다. 꽃살은 입체적인 꽃 모양이 도안화되어 정교하고 화려한 멋을 풍기며, 색채가 첨가되어 시각적인 효과를 더해 주는 것이 특징으로 응용된 형태에 따라 다시 정자살꽃살, 빗꽃살, 만살빗꽃살, 솟을빗꽃살 등으로 나뉜다.<sup>16)</sup> 창살문양의 종류를 <표 1><sup>17)</sup>에 정리하였다.

## Ⅲ. 전통창살문양을 응용한 모티브디자인 개발

창살문양의 기하학적인 조형성은 여러 전통문양 중 기하학적 구조의 간결성을 가장 잘 찾아볼 수 있는 요소라 할 수 있다. 창살문양에 나타난 기하학 형태의 가장 단순하면서도 기본적인 조형원리의 요소인 선과 선의 교차에 의해 생기는 면의 구성은 전통문양의 독특함<sup>18)</sup> 뿐만 아니라 현대적인 이미지로 재해석하여 다양한 분야에 적극 활용되어질 수 있는 디자인적 요소들을 내포하고 있다고 하겠다.

본 연구에서는 전통창살문양 중 아자살, 귀갑살, 꽃살의 이미지를 이용하여 독창적인 형상을 모색해보고 이를 바탕으로 새로운 조형적 이미지의 기본 모티브 3개를 설정하였고, 각각의 모티브에 대해 색상적용을 달리하여 두 개의 모티브로 확장시켰으며, 각 모티브를 반복시켜 두 개의 응용패턴으로 전개하였다. 기본 모티브디자인은 창살문양의 기본 형태를 유지하되 본 연구에서 전개하고자 하는 스카프와 블라우스 등 패션문화상품의 각 아이템에 적합하도록

<표 1> 창살문양의 종류

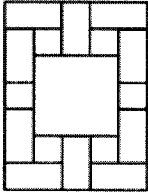
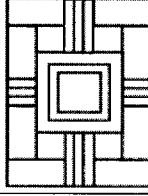
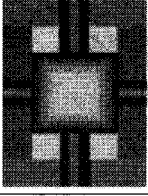
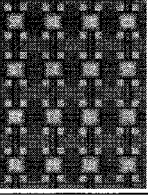
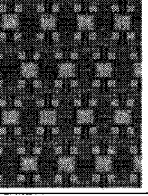
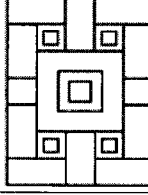
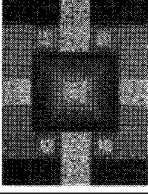
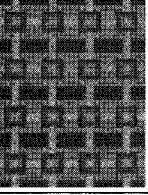
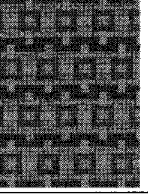
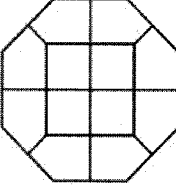
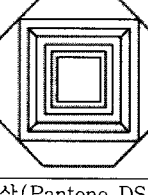
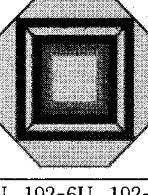
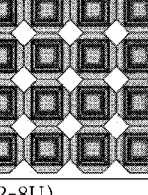
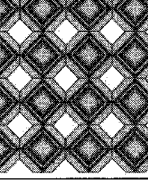
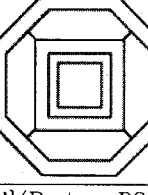
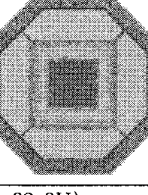
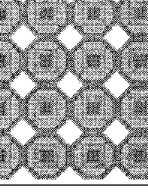
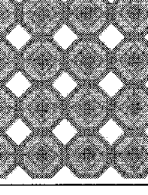
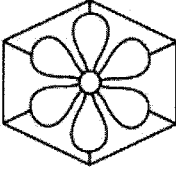
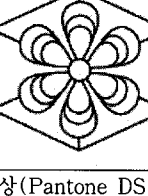
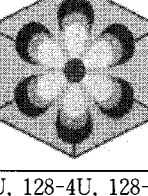
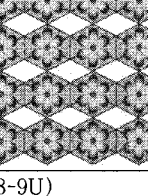
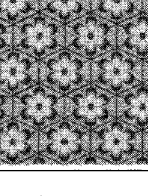
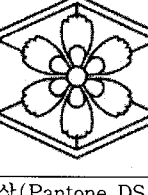
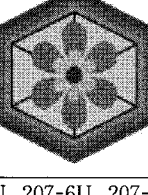
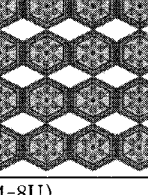
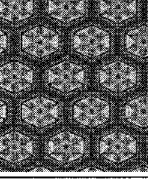
구분	특성	구분	특성
 띠살	세로로 일정하게 좁은 간격으로 살을 세우고 여기에 가로로 상·하·중앙에 일정한 개수의 살을 넣어 정사각형과 직사각형이 교대로 나타나는 문양이다. 주택 창의 덧문, 사찰의 정면창호로 많이 쓰인다.	 용자살	살의 짜임새를 한자의 용(用)자와 같이 한테서 취해진 이름이며 가장 살이 적은 것이 특징으로 간결한 여백의미를 느끼게 해준다. 주택의 사랑채와 같이 남성을 위한 공간에 많이 설치된다.
 정자살	세로 살과 가로 살을 같은 간격으로 배치하여 살 짜임새가 정(井)자 모양으로 된 것으로, 주택의 불발기창이나 궁궐의 일반창호 등에 응용된다.	 빗살	45°와 135°로 서로 교차되게 짜 넣은 빗살과 수직의 살에 30°와 150°의 각도로 살을 짜 넣은 솟을 빗살 등이 있다. 왕궁, 사찰의 창호에 널리 사용되고 불발기에도 응용된다.
 완자살	한자의 만(卍)자에서 온 것으로 아자창과 같은 공간에 사용된다.	 격자빗살	정자살짜임에 빗살짜임을 합친 형태로 만살 빗살이라고도 한다.
 아자살	한자의 아(亞)자와 닮은 데서 취해진 이름으로, 주택, 사찰의 승방, 궁전의 내전 등 여성적인 공간에 많이 사용된다.	 숫대살	산(算)가지를 모티브로 구성한 창호로 반듯하게 교차시키는 것이 기본이나 빗살로 한 것도 있다. 주택, 승방 등에서 많이 사용된다.
 귀자살	귀(貴)자의 형태를 무늬로 하여 살을 짠 것으로 주택의 들창이나 불발기에 이용된다.	 귀갑살	거북이 잔등과 같은 연속적인 육각형 무늬의 살대들을 짜 넣은 것으로 주택에서 많이 사용된다.
 빗꽃살	빗꽃살은 빗살의 살대 그 자체나 판재에 여러 가지 꽃을 새겨 전체적으로 빗살짜임을 한 창호로 많은 사찰의 불전에 설치된다.	 솟을빗꽃살	살대 자체에 꽃을 새긴 것과 솟을 빗살짜임을 바탕으로 하면서 살대의 교차점마다 꽃을 새긴 것이 있는데, 살대와 꽃을 하나의 부재로 만든 것이다. 여러 가지 모양의 꽃 새김으로 가장 변화가 많은 창호이다.

디자인의 방향을 설정하였으며, 모티브에 대한 기본적인 색상은 핑크, 블루, 퍼플, 그린, 옐로우, 브라운을 사용하여 화려하면서도 차분한 이미지를 갖도록 계획하였다. 또 각 모티브별로 적용된 색상의 톤인 톤 배색을 통해 모던하면서도 통일감 있는 조화를 느낄 수 있도록 하였다.

모티브1은 아자살을 응용한 모티브이다. 아자살은 중앙에 커다란 사각형을 놓고 네 변에 각각 살을 붙여 그것을 상하로 연결하는 문양으로 살과 살 사이에 생기는 정사각형과 직사각형의 배치에 따라 단정하고 섬세한 아름다움을 느낄 수 있으며 보는 시각이나 빛의 방향에 따라 변의 크기, 음영 등이 다르게

보이는 것이 특징이다. 모티브 1-1은 기본 모티브에서 중앙의 사각형을 3단계로 축소 반복시키고 상하좌우 네 변의 직사각형부분 역시 가는 직사각형을 삽입하여 사각형의 기하학적인 이미지를 강조하도록 변화를 주었다. 색상은 일반적인 창살에 사용되는 브라운을 기본으로 모티브 1-2 역시 기본 모티브에서 중앙의 사각형을 축소 반복시키고, 이를 상하좌우의 모서리부분에 동일 배치시켜 변화를 주었다. 색상은 자연적인 이미지를 나타낼 수 있는 그린을 기본으로 톤인 톤 배색을 통해 변화와 통일감을 갖게 하였으며, 중앙의 사각형부분은 그라데이션 배색으로 입체감을 나타내도록 표현하였다. 각각의 모티브는 단순

<표 2> 전통창살문양을 응용한 기본 모티브 디자인과 문양 패턴

모티브	모티브 변형	색상 적용	반복패턴1	반복패턴2
1 	1-1 			
	1-2 			
	색상(C:22%, M:35%, Y:55%, K:5% / C:10%, M:20%, Y:30% / C:25%, M:40%, Y:55%, K:10% / C:30%, M:50%, Y:70%, K:20%)			
2 	2-1 			
	2-2 			
	색상(Pantone DS 184-9U, 192-6U, 192-3U, 192-8U)			
3 	3-1 			
	3-2 			
	색상(Pantone DS 124-7U, 128-4U, 128-7U, 128-9U)			
	색상(Pantone DS 204-5U, 207-6U, 207-8U, 214-8U)			

반복과 각 옆에서 엇갈리게 반복시켜 변화를 준 두 가지 패턴으로 전개하였다.

모티브2는 귀갑살을 응용한 모티브이다. 귀갑살은 거북이 잔등과 같은 연속적인 육각형 무늬의 살대들을 짜 넣은 것으로 거북이가 십장생 가운데 하나인 만큼 장수를 비는 뜻을 가진다. 모티브 2-1은 8각형으로 구성된 귀갑살의 변형이미지를 중심으로 기본 모티브에서 가로세로 살을 삭제하고 중앙의 사각형을 4단계로 축소 반복시켜 직선과 면의 이미지를 강조하도록 하였다. 색상은 여성스러운 이미지를 나타낼 수 있도록 파스텔 퍼플을 기본으로 톤인 톤 배색을 적용하였으며, 테두리와 중앙에서 서로 교차하는 선에는 외곽선을 주었고, 중앙의 사각형부분은 각 단계별로 동일색상 배색을 통해 그라데이션 의 이미지로 입체감을 나타내도록 표현하였다. 모티브 2-2 역시 기본 모티브에서 중앙의 사각형과 8각형의 외곽 형태가 강조되도록 축소 반복시켜 배치하였으며, 색상은 차분하고 여성스러운 이미지를 가질 수 있도록 파스텔 옐로우를 사용하였다. 각각의 모티브는 단순 배열하여 반복시킨 것과 45°로 각도를 회전하여 반복시켜 변화를 준 두 가지 패턴으로 전개하였다.

모티브3은 꽃살을 응용한 모티브이다. 창살에 꽃을 새김 한 꽃살은 보다 화려하고 입체적이며 다양한 변화를 나타내는데, 모티브3은 수직선의 살과 30°, 150° 방향의 살들을 짜 넣은 솟을빚꽃살을 응용하였다. 모티브 3-1은 수직선과 사선의 살을 기본으로 한 육각형의 내부에 꽃문양을 배치하였고 이를 3단계로 축소 반복시켜 배치하여 화려한 꽃문양을 강조하도록 하였다. 색상은 꽃의 이미지를 강조할 수 있도록 핑크를 기본으로 하였고, 꽃문양은 동일 색상의 배색으로 적용하여 그라데이션 시킨 것과 같은 이미지를 표현하였다. 모티브 3-2는 육각형의 모티브를 강조시키도록 축소 반복시켰고, 중앙의 꽃문양에 변화를 주어 표현하였다. 색상은 파스텔 블루를 기본으로 하였고, 육각형의 모티브에 동일 색상의 배색으로 적용하여 통일감 있는 변화를 주었다. 각각의 모티브는 단순 배열하여 반복시킨 것과 모티브1에서와 같이 각 옆에서 엇갈리게 반복시켜 변화를 준 두 가지 패턴으로 전개하였다. 이상의 내용을 <표 2>에 정리하였다.

## IV. 전통창살문양을 응용한 패션문화상품디자인 개발

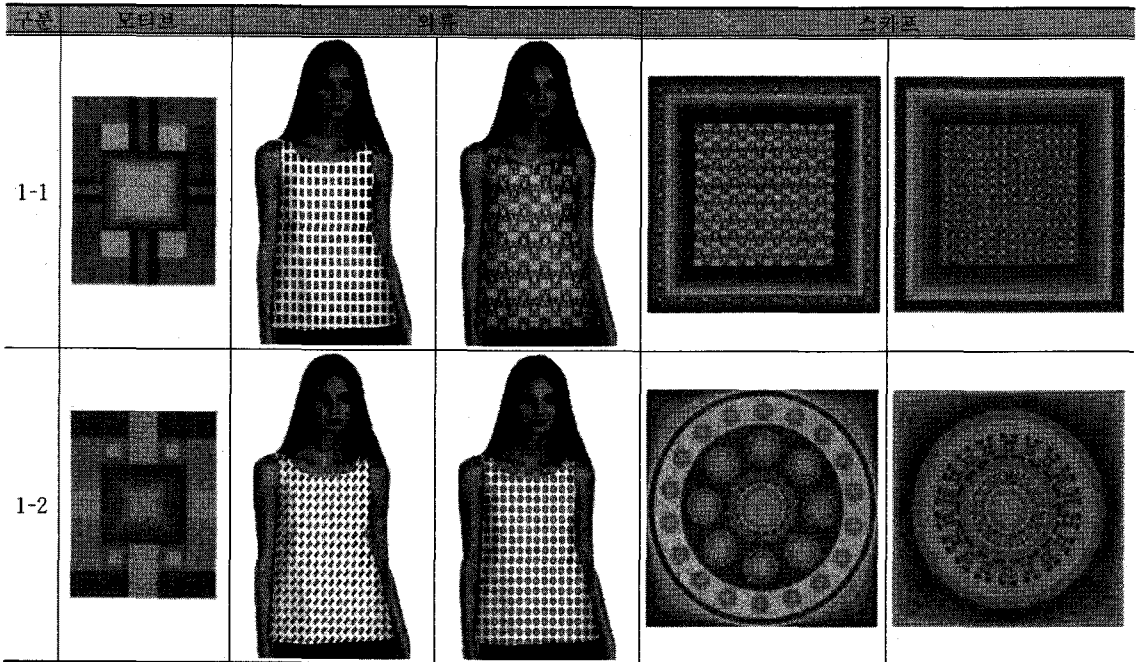
다양한 문화상품 중에서도 패션문화상품은 심미적, 예술적 가치를 지닌 이미지상품으로 어떠한 문화 상품보다도 문화적 정체성과 경쟁력을 겸비한 고부가 가치 상품으로서의 경쟁력이 있다 하겠다. 특히 섬유 소재 제품으로 구성된 의류, 스카프, 넥타이, 손수건, 지갑, 가방, 각종 액세서리 등 다양한 아이템들은 우리 실생활 속에서 쉽게 접할 수 있고 소비되어지는 품목으로 소비자의 패션욕구를 손쉽게 충족시키는데 적합하다 할 수 있다. 이러한 섬유소재를 이용한 패션문화상품의 경우 모티브의 형태와 특성, 레이아웃, 색채조화 등의 변화에 따른 텍스타일 디자인에 의해 다양한 디자인과 감성효과를 표현할 수 있다.<sup>19)</sup> 본 장에서는 전통창살문양을 이용하여 개발한 문양패턴의 결과를 각각의 아이템에 적합한 디자인이 되도록 모티브의 반복, 회전, 구성의 변형, 그라데이션 효과 등을 통해 재구성하여 표현하였으며, 색상의 적용은 모티브에 적용한 색상을 이용해 전체적으로 통일적인 조화미를 갖게 하였고, 이를 스카프와 슬리브리스 블라우스에 3D 맵핑하여 <표 3>, <표 4>, <표 5>에 제시하였다.

### 1. 모티브1을 적용한 패션문화상품 디자인

모티브1을 적용한 디자인은 직사각형과 정사각형의 다양한 배치에 의해 기하학적인 모던함을 느낄 수 있는 아자살을 응용한 모티브로, 브라운과 그린을 이용하여 차분하면서도 자연적인 이미지를 나타내도록 하였고 이를 블라우스와 스카프에 맵핑시켜 나타냈다.

모티브1에서 모티브1-1을 적용한 블라우스는 흰색 바탕에 모티브를 일정간격으로 반복 배열하여 모던한 이미지를 나타낸 디자인과 연한 브라운색으로 배경색을 준 바탕에 모티브를 서로 엇갈리게 반복 배열하여 변화를 줌으로써 리듬감을 준 디자인 두 가지로 전개하였다. 스카프는 창살의 모티브를 스카프 가장자리와 중앙에 반복 배열하여 중심과 테두리부분을 강조한 디자인, 그리고 모티브의 반복패턴과 이

〈표 3〉 모티브를 적용한 패션문화상품디자인



를 90° 회전하여 반복시킨 패턴을 차례로 반복 배열하여 스카프 중앙에 배치한 디자인 두 가지로 전개하였으며 그라데이션 효과를 주어 입체적인 효과를 나타내도록 하였다.

모티브1-2를 적용한 블라우스는 흰색 바탕에 45° 회전한 모티브를 반복 배열하여 리듬감을 준 디자인과 원형의 형태로 연속 반복 배열하여 꽃문양과 같은 이미지를 나타낸 디자인 두 가지로 전개하였다. 스카프는 모티브를 원형으로 회전시키고 이를 반복 배열하여 직사각형의 모티브를 원형으로 변형하였으며 이를 하나의 모티브로 재설정하여 축소 반복시켜 스카프 중앙에 다시 원형으로 배치한 디자인, 그리고 원형으로 회전시킨 모티브와 이를 축소 반복을 통해 스카프 중앙에 배치시켜 변화를 준 디자인 두 가지로 전개하였으며 스카프의 바탕 외곽부분에 그라데이션 효과를 주어 입체적인 효과를 나타내도록 하였다.

## 2. 모티브2를 적용한 패션문화상품 디자인

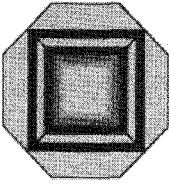
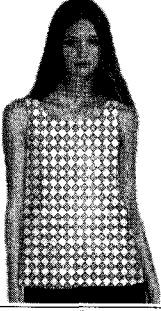
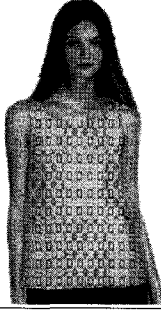
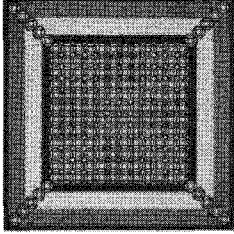
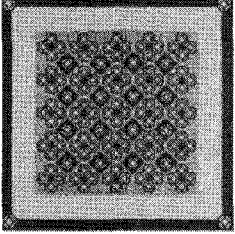
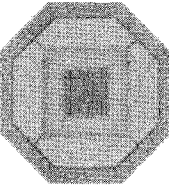
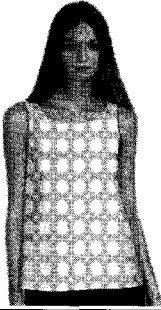
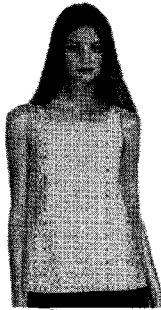
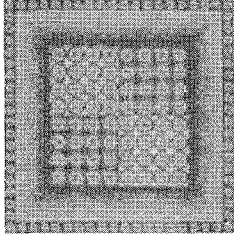
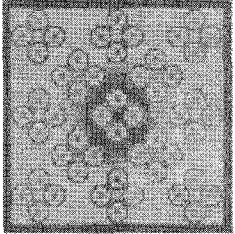
모티브2를 적용한 디자인은 8각형의 귀갑살을 응

용한 모티브로, 파스텔 퍼플과 옐로우를 이용하여 여성스러우면서도 세련된 이미지를 나타내도록 하였고 이를 블라우스와 스카프에 맵핑시켜 나타냈다.

모티브2에서 모티브2-1을 적용한 블라우스는 흰색 바탕에 45° 회전한 모티브를 일정간격으로 반복 배열하여 세련되고 모던한 이미지를 나타낸 디자인과 반복패턴에서 각각 배경색을 달리 적용한 패턴을 번갈아 반복 배열함으로써 그래픽적인 이미지를 준 디자인 두 가지로 전개하였다. 스카프는 배경색을 달리한 반복패턴을 반복 배열하여 스카프중앙에 배치하고 기본모티브를 스카프 각 모서리를 향해 배열시킴으로써 스카프 중앙과 모서리부분을 강조시킨 디자인, 그리고 모티브를 90° 회전시켜 하나의 꽃문양과 같이 변형하여 이를 반복 배열하고 스카프 중앙에 배치한 디자인 두 가지로 전개하였으며, 각각의 스카프 디자인 배경에는 모티브에 적용한 색상을 단계적으로 적용하여 모던하면서도 입체적인 효과를 나타내도록 하였다.

모티브2-2를 적용한 블라우스는 모티브를 90°로 반복 회전시켜 하나의 꽃문양과 같이 변형한 모티브

〈표 4〉 모티브2를 적용한 패션문화상품디자인

구분	모티브	이류		스카프	
2-1					
2-2					

를 반복 배열하여 변화를 주고 이를 흰색바탕에 적용하여 마치 레이스조직과 같은 이미지를 준 디자인과 배경색을 적용한 반복패턴을 그대로 적용한 디자인 두 가지로 전개하였다. 스카프는 각각 배경색을 달리 적용한 반복패턴을 중앙에 1/4회전배열하고 스카프 테두리에 모티브를 반복 배열하여 사각테두리 부분과 중심부분을 강조한 디자인, 그리고 모티브를 90° 회전시켜 하나의 꽃문양과 같이 변형하여 이를 반복 배열한 디자인 두 가지로 전개하였으며 각각 스카프의 중심부분에 동일 톤으로 그라데이션 효과를 주어 패턴을 강조시키면서도 부드럽고 자연스러운 이미지를 나타내도록 하였다.

### 3. 모티브3을 적용한 패션문화상품 디자인

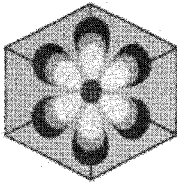

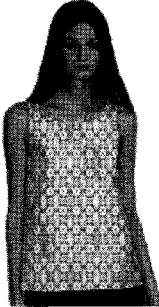
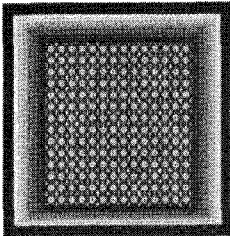
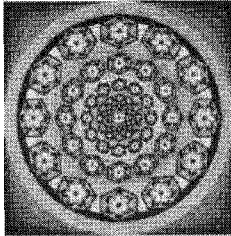
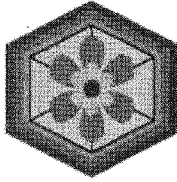
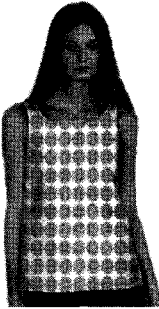
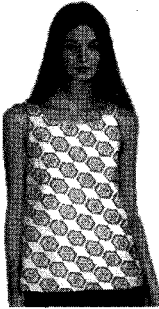
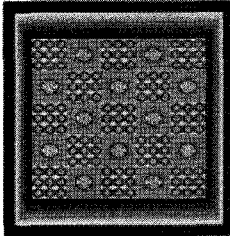
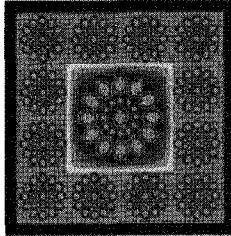
모티브3을 적용한 디자인은 기하학적인 조형미와 꽃문양의 화려한 이미지를 느낄 수 있는 솟을빋꽃살을 응용한 모티브로, 핑크와 블루를 이용하여 밝고 화사한 이미지를 나타내도록 하였고 이를 블라우스와 스카프에 맵핑시켜 나타냈다.

모티브3에서 모티브3-1을 적용한 블라우스는 흰색 바탕에 모티브를 회전시켜 원형의 모티브로 변형하고 이를 축소 반복하여 꽃문양의 이미지가 강조되도록 하였으며 이를 사선 배치하여 스트라이프 이미지가 표현되도록 한 디자인과 배경색을 달리 적용한 반복패턴을 서로 엇갈리게 반복 배열하여 변화를 줌으로써 리듬감을 준 디자인 두 가지로 전개하였다. 스카프 역시 블라우스와 같이 모티브를 회전시켜 원형의 모티브로 변형하고 이를 축소 반복하여 꽃문양의 이미지가 강조되도록 한 패턴을 중심부분에 배치한 디자인, 그리고 배경색을 달리 적용한 반복패턴을 서로 엇갈리게 반복 배열하여 중심부분에 배치한 디자인 두 가지로 전개하였으며 각각 스카프의 중심부분에서 외곽을 향해 그라데이션 효과를 주어 입체적인 효과를 나타내도록 하였다.

모티브3-2를 적용한 블라우스는 흰색바탕에 모티브를 회전시켜 원형의 모티브로 변형하고 이를 축소 반복하여 화려한 꽃문양의 이미지로 표현되도록 하였고 이를 반복 배열하여 정교한 레이스와 같은 이미지가 되도록 한 디자인과 45° 회전시킨 모티브를



<표 5> 모티브3을 적용한 패션문화상품디자인

구분	모티브	의류		스카프	
3-1					
3-2					

반복 배열하여 스트라이프 이미지로 변화를 준 디자인 두 가지로 전개하였다. 스카프 역시 블라우스와 같이 모티브를 회전시켜 원형의 모티브로 변형하고 이를 축소 반복하여 꽃문양의 이미지가 강조되도록 한 패턴을 스카프 테두리에 1/4회전 배열하고 다시 중심부분에는 그리데이션의 효과를 준 배경에 원형으로 변형시킨 모티브를 배치하여 화려한 이미지를 나타낸 디자인, 그리고 반복패턴과 배경색을 준 확대시킨 모티브를 교차 배열하여 바둑판무늬와 같은 이미지를 나타낸 디자인 두 가지로 전개하였다.

## V. 결론

각 민족의 고유한 전통문화가 갖는 무한한 가치는 오늘날 다양한 분야에서 그 빛을 발하고 있다. 특히 민족 고유의 정체성을 내재한 다양한 전통문양들은 오늘날 독창적인 디자인의 새로운 가능성을 제시하며 경쟁력 있는 디자인으로 제시되기도 한다. 우리 전통 건축물 중 중요한 요소의 하나인 창살에 나타

난 문양은 우리 민족의 정서적 산물이자 생활의 일부로서 한국적 이미지를 잘 나타내고 있으며, 기하학적인 조형미로 현대적으로 변형 가능한 무한한 잠재력을 가지고 있다고 하겠다.

본 연구는 전통창살문양의 가치를 이해하고, 전통창살문양이 가지는 디자인적 조형요소를 살려 새롭게 재해석하고 패턴을 제작하여 한국전통문화가 갖는 차별화된 독특함과 고유의 특성을 부각시키는 패션문화상품디자인을 제안하였다. 연구방법은 컴퓨터 그래픽 프로그램인 Adobe Illustrator CS2와 Adobe Photoshop CS2를 이용하여 창살문양을 모티브 화하고, 이를 우리 실생활에서 밀접하게 소비되어질 수 있는 섬유제품인 스카프에 적용하였으며, 3D시뮬레이션 기법을 활용하여 블라우스에 적용하였다.

한국적인 건축미의 구성요소인 창살은 자연의 질서를 포함한 논리적인 형태의 미를 갖추고 있으며, 세련된 면 분할과 상하좌우의 완전한 균제 형식과 밸런스를 나타내는 창살문양은 전체적인 통일성과 질서감, 또 크고 작은 공간이 자아내는 여백의 미로 한국의 미를 나타냄과 동시에 모던한 이미지를 나타

냈다. 창살문양은 그 형태에 따라 정자살, 용자살, 띠살, 완자살, 아자살, 빗살, 격자빗살, 수대살, 귀갑살, 귀자살, 꽃살 등으로 나뉜다.

본 연구에서는 전통창살문양 중 아자살, 귀갑살, 꽃살의 이미지를 이용하여 형태의 생략과 단순화, 중첩, 반복 및 축소 등 그래픽적인 요소를 이용해 새로운 조형적 이미지의 기본 모티브 3개를 설정하였고, 각각의 모티브에 대해 색상적용을 달리하여 두 개의 모티브로 확장시켰으며, 각 모티브를 반복시켜 두 개의 응용패턴으로 전개하였다. 기본 모티브디자인은 본 연구에서 전개하고자 하는 스카프와 블라우스 등 패션문화상품의 각 아이템에 적합하도록 디자인의 방향을 설정하였으며, 모티브에 대한 기본적인 색상 역시 핑크, 블루, 퍼플, 그린, 옐로우, 브라운 색상을 사용하여 화려하면서도 모던하고 차분한 이미지를 갖도록 하였다.

창살 문양을 이용한 블라우스 디자인은 개발한 모티브를 기본으로 모티브의 반복, 회전, 교차배치, 사선배치 등 다양한 효과를 통해 변화를 주었고 이를 3D 시뮬레이션을 통해 생동감을 느끼게 표현하였다. 스카프 디자인은 기존 모티브를 이용하고 이를 스카프에 적합한 디자인이 되도록 응용하여 모티브의 반복, 회전, 구성의 변형, 그러데이션 효과 등을 통해 재구성하여 화려하면서도 세련된 이미지로 표현하였다. 또한 본 연구를 통한 모티브 패턴의 결과물을 스카프나 의류 외에도 다양한 패션문화상품에 아이템에 공통적으로 적용시켜 상품기획 구성에 있어서도 서로 통일성과 실용성을 가질 수 있게 하였다.

이상의 연구를 통해 우리민족 고유의 문화를 세계화하는데 있어 중요한 수단이 되고 있는 패션문화상품을 개발하고 상품화하는데 있어 전통창살문양의 예술적 가능성을 재인식하고 그 조형적 가치를 새롭게 할 수 있는 계기가 되었다. 우리 고유의 전통문화를 활용하여 그 조형요소들을 현대적인 트렌드와 집목한 창의적인 시각으로 전개시킴으로써 보다 독창적인 문화상품을 개발 할 수 있을 것이다. 본 연구결과를 바탕으로 다양한 색상과 디자인 변형 및 응용을 통해 패션영역뿐만 아니라 다양한 분야에 널리 적용시킴으로써 우리전통창살문양이 경쟁력 있는 세

계적 문화상품의 중요 모티브로 자리 잡고 발전되길 바란다.

## 참고문헌

- 1) 정효진 (1992). *창살문양을 이용한 의상디자인 연구*. 이화여자대학교대학원 석사학위논문.
- 2) 송혜련, 김혜경 (2006). 전통건축문양을 응용한 현대의 상디자인 사례에 대한 고찰. *디자인포럼21*, 9, p. 21.
- 3) 강경애, 김선미 (2008). 조선시대 창살문양에 나타난 기하학적 형태의 조형성 연구. *한국디자인문화학회지*, 14(3), pp. 1-11.
- 김호정 (2003). *조선시대 궁궐창살문양의 조형미에 관한 연구*. 경희대학교 교육대학원 석사학위논문.
- 문명옥 (2007). 꽃문을 응용한 의상 작품 제작에 관한 연구. *한국의류산업학회지*, 9(3), pp. 270-277.
- 이유라, 전기홍, 최수진 (2007). 창살문양을 응용한 한지공예에 관한 연구. *한국디자인문화학회지*, 13(4), pp. 317-328.
- 이임정 (2002). *한국 전통창살문양을 응용한 호텔유니폼디자인 개발*. 동덕여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 임재경 (2006). *조선시대 꽃 창살의 조형미를 응용한 의상디자인 연구*. 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- 4) 강경애, 김선미. *앞의 책*, p. 3.
- 5) 주남철 (2001). *한국의 문과 장호*. 서울: 대원사, p. 87.
- 6) *위의 책*, p. 87.
- 7) 강경애, 김선미. *앞의 책*, p. 4.
- 8) 이유라, 전기홍, 최수진. *앞의 책*, p. 320.
- 9) 주남철 (1999). *한국건축의 장*. 서울: 일지사, p. 82.
- 10) 강경애, 김선미. *앞의 책*, pp. 4-5.
- 11) 임영주 (1986). *전통문양자료집*. 서울: 미진사, p. 59.
- 12) 임재경. *앞의 책*, p. 6.
- 13) 이유라, 전기홍, 최수진. *앞의 책*, p. 321.
- 14) 임영주. *앞의 책*, p. 62.
- 15) 이유라, 전기홍, 최수진. *앞의 책*, p. 327.
- 16) *위의 책*, p. 322.
- 주남철 (1999). *앞의 책*, pp. 83-90.
- 주남철 (2001). *앞의 책*, pp. 245-249.
- 임재경. *앞의 책*, pp. 15-24.
- 17) 강경애, 김선미. *앞의 책*, p. 3.
- 18) 김선영 (2009). 매화꽃을 모티브로 한 패션문화상품 디자인 개발. *복식문화연구*, 17(6), p. 38.