

<http://dx.doi.org/10.17703/JCCT.2018.4.4.21>

JCCT 2018-11-3

# 가야 유물을 응용한 패턴전개와 넥타이 디자인 개발에 관한 연구

## A Study on the development of the pattern and the necktie design utilizing the Gaya relics

변성태

Sung-Tae, Byun

**요약** 가야시대란 김해에 가야의 나라가 있었던 시대이다. 삼국시대라는 이름이 일반적으로 사용되고 있지만, 고대한국에 고구려·백제·신라의 삼국만 있었던 것도 아니고, 가야사가 소외되는 시대이름이기 때문에 받아들이기 어렵다. 바로고 빠짐없는 한국고대사의 복원을 위해서도 반드시 고쳐져야 할 시대이름이다. 그렇다고 여기에서 말하는 가야시대가 삼국시대를 대체할 수 있는 시대 구분의 이름은 아니다. 주체적 역사관으로 우리 고장의 역사를 되살리는 이 글에서 가야의 나라가 있었던 시대라는 뜻으로 가야시대라는 이름을 사용할 수 있을 것이다. 가야시대는 가야의 여러 나라가 경상남도 일원에 기원 전 후부터 532년 김해 대가락(大駕洛)과 562년 고령 대가야(大加耶)의 멸망에 이르기까지 대개 600여 년 간의 역사를 말한다. 가야시대 500여점의 훌륭한 유물을 검토하고(대표성, 시대성, 디자인 가치성) 선별하여 전통문양을 개발했다. 개발된 전통문양을 2D작업을 통해 디자인작업했다. 전통문양 디자인을 근거로 넥타이 디자인을 단순한 아이디어스케치 작업이 아닌 실제 시제품의 완성으로 넥타이 디자인으로 가능성에 대한 유무를 제시했다.

**주요어** : 가야, 패턴디자인, 넥타이, 디자인

**Abstract** The Gaya Period is the period in which the nations of Gaya had existed in the Gimhae area. The term 'The Period of the Three Nations', which is widely used, is inappropriate because in ancient Korea, Gaya also existed besides Goguryeo, Baekje and Silla. This term should be corrected for the accurate reconstruction of the history of ancient Korea. Of course, the term 'The Gaya Period' cannot replace 'The Period of the Three Nations'. It just means the period in which the nations of Gaya existed. The Gaya Period refers to the period of about 600 years from about the first century, in which several nations of Gaya began to appear in the Gyeongsangnamdo area, through the falls of Daegarak of Kimhae in 532 A.D. and Daegaya of Goryeong in 562. When doing this, there should be no distortion of the original form of the relics. With the application of traditional techniques and excellent relics, it is believed that it helps to create the high added values by putting culture and tourism together with the development of various designs of cultural goods. To suggest possibility of necktie designs by completing prototype from idea scatch

**Key words** : Gaya, Pattern design, Necktie, design

\* 정희원, 가야대학교 귀금속주얼리학과  
접수일 : 2018년 9월 7일, 수정완료일: 2018년 9월 18일  
게재확정일: 2018년 9월 29일

Received: September 7, 2018 / Revised: September 18, 2018

Accepted: September 29, 2018

\* Corresponding Author: kayaart@kaya.ac.kr

Dept. of professor Jewelry Design, Kaya Univ, Korea

## I. 서 론

### 1. 연구배경 및 목적

인간과 문화는 역사적 조건의 산물로 당해 사회의 발전정도를 반영하고 있다는 것은 주지하는 사실이다. 그러므로 당대의 인간과 문화에 대한 접근은 그 사회의 발전 단계와 전반적인 구조를 조망해 볼 수 있는 방법상의 한 통로가 될 수 있다고 하겠다.

본래 ‘문화’ 라는 말은 인간이 자연 상태에서 벗어나 일정한 목적 또는 이상을 실행해 가는 정신의 활동과 ‘생활양식’ 을 가리킨다. 즉, 지식, 신앙, 법률, 도덕, 관습, 그리고 사회의 구성원으로서의 인간에 의해 얻어진 다른 모든 능력이나 습성의 복합적 총체이며, 인간 행동의 양식 중에서 유전에 의하는 것이 아니라 학습에 의해서 소속하는 사회로부터 습득하고 전달받은 것 전체를 포괄하는 총칭이다.

문화의 요소는 기술, 사회관계, 언어, 가치 등 네 가지에다 물질문화를 덧붙여 다섯으로 나눈다. 이들 요소는 서로 유기적(有機的)으로 통합되어 전체를 이루며 하나의 개성을 지닌다. 그런 점에서 문화는 유기체(有機體)를 닮았다고 할 수 있으나, 인간의 문화에는 가치라는 면이 있어, 이것이 통합에 커다란 역할을 한다는 것을 생각할 때 초유기적(超有機的)인 측면도 가지고 있다.

그러한 의미에서 문화는 통합형태(configuration)라 할 수 있으며, 개별 문화에는 패턴이라든지 주제가 있다. 이는 지역이나 집단에 따라 특유한 성격을 띠는데, 지역적 분포 상으로 보아 비슷한 문화패턴을 지닌 것을 문화영역(culture area) 또는 문화권(Kulturkreis)이라 부른다. [1]

이상에서 보듯이 사전적인 개념 정의는 문화인류학의 관점을 많이 다루고 있다.

가야시대란 김해에 가야의 나라가 있었던 시대이다. 삼국시대라는 이름이 일반적으로 사용되고 있지만, 고대한국에 고구려·백제·신라의 삼국만 있었던 것도 아니고, 가야사가 소외되는 시대이름이기 때문에 받아들이기 어렵다. 바르고 빠짐없는 한국고대사의 복원을 위해서도 반드시 고쳐져야 할 시대이름이다. 그렇다고 여기에서 말하는 가야시대가 삼국시대를 대체할 수 있는 시대 구분의 이름은 아니다. 주체적 역사관으로 우리 고장의 역사를 되살리는 이 글에서 가야의 나라가 있었던

시대라는 뜻으로 가야시대라는 이름을 사용할 수 있을 것이다. 가야시대는 가야의 여러 나라가 경상남도 일원에 기원 전 후부터 532년 김해 대가락(大駕洛)과 562년 고령 대가야(大加耶)의 멸망에 이르기까지 대개 600여 년 간의 역사를 말한다.

김해의 가야에 대한 이름은 실로 다양하다. 가야인 자신의 기록이 전해지지 않기 때문이다. 백제나 신라인에 의해 기록된 것이 후대의 역사서에 다르게 채록되었기 때문이다. 그렇다면 김해의 가야인 스스로가 내세웠던 나라 이름은 무엇이었을까? 『삼국유사』에 채록된 「가락국기(駕洛國記)」는 『삼국사기』보다 일찍 편찬되어 김해의 가야사를 전하는 가장 오래된 문자기록이다. 「가락국기」는 가락국의 역사를 기록하겠다는 의식에서 편찬되었던 역사서였다. 「가락국기」가 김해의 가야를 가락국으로 칭했던 의미는 단편적 사실 속에서 여러 이름을 전하는 다른 역사서와 큰 차이가 있다. 수로왕(首露王)은 나라를 세우고 대가락(大駕洛)이라 하였다. 대가락은 가라(加羅) 중에서 가장 큰 세력이었다는 역사적 사실과 자존의식을 잘 나타내는 뜻으로 김해의 가야인들이 주장하고 사용했던 이름이다. 『삼국사기』는 김해의 가야를 가라(加羅), 가라인(加羅人)으로도 표기하였다. ‘나라의 말씀’이 ‘나랏말씀’이듯이, ‘가라의 나라’는 ‘가락국’이었다. 김해의 가야는 가락국(駕洛國)으로 부르는 것이 옳다. 금관가야(金官伽耶)는 수로왕도 몰랐던 이름이다. 금관(金官)이란 지명은 신라가 가락국을 통합하면서 생긴 이름이다. 금관(金官)은 가락국의 철(金)을 관리(官)하겠다는 정복자 신라의 의지가 담긴 이름이지 금관(金冠)이 아니다. 고려시대의 행정구역명이 금관주(金官州)였다. 금관주에 있었던 가야라는 뜻으로 고려시대에 지어진 이름이 금관가야이다. 수로왕은 물론 가락국 사람들은 절대 알 수 없었던 이름이었다. 김해의 가야국을 가리키는 올바른 이름은 금관가야가 아니라 가락국이라는 사실을 알아야겠다.

본 연구는 가야시대를 대표하는 우수한 문화적 유물을 응용하여 패턴작업 과정을 거쳐 실생활에 사용되어 질수 있는 넥타이 디자인 개발에 목적이 있다.

### 2. 연구방법 및 범위

본 연구의 방법은 다음과 같다.

첫째, 가야유물을 분류하여 잊혀진 가야시대의 빛나는 유산을 재조명하여 그 의미를 찾아보고자 한다.

둘째, 가야유물을 제한적 유물이나 박물관 등의 전시 공간에서 탈피하여 디자인으로 활용범위를 확대에 노력한다.

셋째, 가야유물 중 상징성, 대표성, 디자인 가치성을 근거로 선별하여 디자인 작업을 거친 후 전통 문양디자인을 개발한다.

넷째, 개발된 전통문양을 패턴화 시켜 폭 넓고 다양한 소재에 접목시켜 넥타이 디자인을 개발한다.

다섯째, 원형유물에서 출발하여 디자인 작업을 거친 가야문양을 가야전통 문양개발 및 전개하여 다양하고 독특한 넥타이 디자인 개발로 우수한 가야유물의 이미지를 각인 시킨다.

여섯째, 개발된 문양을 근거로 다양한 패턴의 전개와 디자인에 응용하여 제작하는 단계를 제시한다.

이와같은 방법으로 디자인을 전개하여 가야시대 유물의 우수성을 알리며, 가야시대유물이 활용도가 가능한 디자인소재로서의 가치를 제시하고자 패턴을 개발하였으며 넥타이 디자인 시제품 개발을 하였다.

## II. 본 문

### 2. 형식적 측면

#### 1) 디자인 전개의 의미

가야시대의 유물을 바탕으로 하여 패턴전개를 구체화 하였다. 디자인의 구체화 작업은 디자인 전개에 있어서 상당히 중요한 시작이다. 평면적인 2차원의 패턴 디자인에서 출발하여 넥타이 디자인 같은 입체효과를 만들어 내야 한다. 의도한 스케치와 의도치 않은 뜻밖의 스케치 패턴으로 전개된 넥타이 디자인은 가야시대의 유물을 책에서 박물관에서만 느끼는 제한적 공간을 넘어 우리 삶의 문화적 의미 속의 소화되어야 한다는 것을 말해주는 것이다.

가야시대 유물을 선별작업 하였다 철기, 토기, 무기, 갑주, 마구, 의례용구, 등으로 크게 분류하였다. 각각 분류된 유물들에 디자인적 가치가 있는 우수한 유물을 검토하여 컴퓨터 2D작업으로 패턴디자인을 완성하였다. 패턴화 시킨 작업내용은 문헌이나 도서관에서만 접할 수 있는 원형유물에서 벗어나 디자인 소재로서 활용 가치가 충분하다고 생각했기 때문이다.

1차적인 패턴작업을 거친 가야유물들은 2차적 스케치와 구체화 작업을 거쳐 원형유물 이미지를 손상시키

지 않는 범위에서 넥타이 실물제작에 임했다.

패턴디자인 진행작업 중 “점은 칸딘스키가 말했듯이 모든 것 들을 잠재적 상태로만 가지고 있으며 회화의 원천적인 요소”[2] 패턴의 기본단위 하나하나가 확대되어 커지게 되면 그것은 원이 된다. 원은 기하학적인 면에서는 끊임없이 운동하는 형태로써 지각되며 내적인 면에서는 하나의 중심(구심점)으로 향하는 중심집중적인 방향성 있는 운동감을 만들어낸다. 또한 원은 모든 것의 근원이며 모든 것을 포용하고 받아들인다는 불교적인 의미(만다라) 가지고 있다.

삼각형은 양적인 면과 질적인 면과 질적인 면에서의 운동감 양자를 가지고 있는 형태라 할 수 있다.

넓은 부분에서 한 점으로 모아지면서 강한 방향성을 지는 운동감을 만들어 낸다. 시각적으로 양이 하나의 질적인 힘으로 변해간다는 느낌을 강하게 준다.

사각형은 외부로 방사되는 외적인 힘, 내부를 지배하는 내적인 힘이라는 양면적 운동을 창출 해내는 형태라 말할 수 있을 것이다. 사각형의 네모서리는 각각의 방향으로 확산되어 퍼져나가려는 듯한 힘뿐만 아니라 선으로 이루어진 네 변을 밖으로 뻗어나가려는 힘을 잡아당겨주는 느낌을 준다. 그래서 사각형을 두 힘이 조화를 이루기 때문에 하나의 가상의 세계를 묘사하기에 적합한 형태라는 인상을 주고 있다. 넥타이를 착용함으로써 우리가 느낄 수 있는 운동감을 “추상적인예술의 즉각적이고 표현적인 매력, 이것이 없으면 형태의 배치는 단지 눈에 대한 여흥에 불과하다라는 말을 대단히 감회시켜 준다.”[3]

결국 넥타이 디자인에 나타나는 형태, 구도, 연속적인 배율 등의 요소들을 하나의 공간, 화면 안에서 재구성함으로써 결과적으로 새로운 수준 높은 넥타이 디자인으로 나타나게 되었다.

#### 2) 전체의 구성

“점은 칸딘스키가 말했듯이 모든 것들을 잠재적 상태로만 가지고 있으며 회화의 원천적인 요소”로서 작용한다. 점은 반복적으로 사용한다는 것은 점이 가지고 있는 잠재적 운동성과 점이 모여 선이 된다는 기분적 사고 내지는 기술적 측면을 염두에 두고 있기 때문이다.

점이 확대되어 커지게 되면 그것은 원이 된다. 원은 기하학적인 면에서는 끊임없이 운동하는 형태로써 지

각되며 내적인 면에서는 하나의 중심(구심점)으로 향하는 중심집중적인 방향성 있는 운동감을 만들어낸다. 또한 원은 모든 것의 근원이며 모든 것을 포용하고 받아들인다는 불교적인 의미(만다라) 가지고 있다.

삼각형은 양적인 면과 질적인 면과 질적인 면에서의 운동감 양자를 가지고 있는 형태라 할 수 있다.

사각형은 외부로 방사되는 외적인 힘, 내부를 지배하는 내적인 힘이라는 양면적 운동을 창출 해내는 형태라 말할 수 있을 것이다. 사각형의 네모서리는 각각의 방향으로 확산되어 퍼져나가려는 듯한 힘뿐만 아니라 선으로 이루어진 네 변을 밖으로 뻗어나가려는 힘을 잡아당겨주는 느낌을 준다. 그래서 사각형을 두 힘이 조화를 이루기 때문에 하나의 가상의 세계를 묘사하기에 적합한 형태라는 인상을 주고 있다.

이런 기본적인 형태들을 접이라는 더욱 근본적인 형태의 반복성을 이용하여 만들어내는 것은 앞서 언급한 옵아트와 형식적 특성들의 시각적 특수성을 극대화시키고자 하려는 것이기 때문이다. 단순한 형태를 반복시켜 나타냄으로서 발생하는 그 같은 시각적 효과의 결과는 보는 사람에게 일종의 환영적인 착시현상을 일으켜 작품내의 형태를 구성하는 요소들이 스스로 움직이고 있는듯 하는데, 이때 우리가 느낄 수 있는 운동감은 “추상적인 예술의 즉각적이고 표현적인 매력, 이것이 없으면 형태의 배치는 단지 눈에 대한 여흥에 불과하다라는 말을 대단히 감회시켜 준다.”

결국 작품에 나타나는 형태, 구도, 색채변조, 연속적인 배울 등의 요소들을 하나의 공간, 화면 안에서 재구성함으로써 결과적으로 새로운 시각 예술의 형식이 태어나는 것이고 그 같은 면에서 수준 높은 기술적 표현이 나타나게 되었다.

### 3). 내용적 측면

가야시대 유물의 분류



(a)납작도끼 (a)Iron axes  
(b)덩이쇠 (b)Iron ingots



(c)송풍관  
(c)Ventilation tubular



(d)쇠망치  
(d)Iron hammer

그림1. 철기  
Fig1. Iron



(a)굽다리접시토기 (a)Mounted dish  
(b)붉은간토기 (b)Burnished red pottery



(c)쇠뿔잡이목 (c)Jar with  
향아리 orn-shaped handle  
(d)야요식토기 (d)Yayoi pottery

그림2. 토기  
Fig2. Pottery



(a)간돌화살촉 (a)Polished  
arrowheads  
(b)방패꾸미개(파형동기) (b)Bronze shield ornaments



(c)철초동검  
 (c)Korean type dagger  
 (d)고리자루칼  
 (d)Iron spearheads

그림3. 무기  
 Fig3. Weapon



(a)목가리개  
 (a)Neck armour  
 (b)투구  
 (b)Helmet



(c)판갑옷1  
 (c)Plate armour1  
 (d)판갑옷2  
 (d)Plate armour2

그림4. 갑주  
 Fig4. Armour



(a)금동말띠드리개  
 (보물570-2호)  
 (a)Harness pendants  
 (b)말머리가리개  
 (b)Forehead mask of horse



(c)사람얼굴무늬말방울  
 (c)Bronze horse bell  
 (d)여러 가지 말맞춤  
 (d)Horse gear

그림5. 마구  
 Fig5. Harness



(a)기마인물형토기(국보275호)  
 (a)National Treasure No.275  
 (b)뿔잔  
 (b)Horn-shaped cup



(c)수레바퀴모양  
 (c)Cart-shaped pottery  
 (d)오리모양토기  
 (d)Bird-shaped pottery



(e)오리모양토기  
 (e)Bird-shaped pottery  
 (f)오리모양토기  
 (f)Bird-shaped pottery



(a)일곱가지방울  
 (a)Bronze bell

그림6. 외례용구  
 Fig6. Ceremonial

4) 가야전통유물을 응용한 패턴전개과정

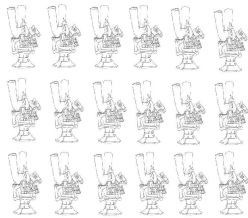
[그림 참조]



(a)기마인물형토기  
(국보275호)  
(a)National Treasure  
No.275



(b)기마인물형토기  
(국보275호)  
(b)National Treasure  
No.275



(c)기마인물형토기  
(국보275호)  
(c)National Treasure  
No.275

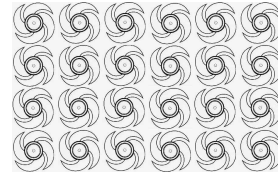
그림7. 기마인물형토기(국보275호)  
Fig7. National Treasure No.275



(a)방패꾸미개  
(a)Bronze shield  
ornaments



(b)방패꾸미개  
(b)Bronze shield ornaments



(c)방패꾸미개  
(c)Bronze shield ornaments

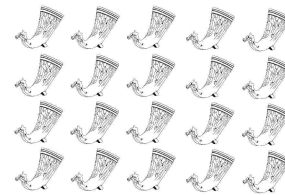
그림8. 방패꾸미개  
Fig8. Bronze shield ornaments



(a)뿔잔  
(a)Horn-shaped  
cup



(b)뿔잔  
(b)Horn-shaped cup



(c)뿔잔  
(c)Horn-shaped cup

그림9. 뿔잔  
Fig9. Horn-shaped cup



(c)사람얼굴무늬말방울  
(c)Bronze horse bell



(c)사람얼굴무늬말방울  
 (c)Bronze horse bell

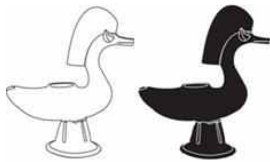


(c)사람얼굴무늬말방울  
 (c)Bronze horse bell

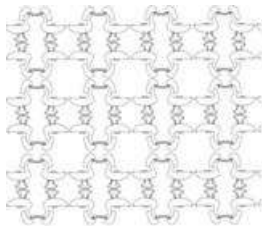
그림10. 사람얼굴무늬말방울  
 Fig10. Bronze horse bell



(a)오리모양토기  
 (a)Bird-shaped pottery



(b)오리모양토기  
 (b)Bird-shaped pottery



(c)오리모양토기  
 (c)Bird-shaped pottery

그림11. 오리모양토기  
 Fig11. Bird-shaped pottery



(c)판갑옷2  
 (c)Plate armour2



(c)판갑옷2  
 (c)Plate armour2

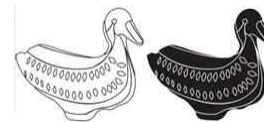


(c)판갑옷2  
 (c)Plate armour2

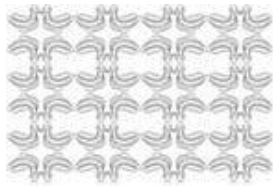
그림12. 판갑옷2  
 Fig12. Plate armour2



(a)오리모양토기  
 (a)Bird-shaped pottery



(b)오리모양토기  
 (b)Bird-shaped pottery



(c)오리모양토기  
(c)Bird-shaped pottery

그림13. 오리모양토기  
Fig13. Bird-shaped pottery

### III. 넥타이 디자인 결과물

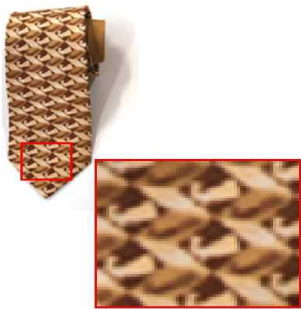


그림14. 뿔잔  
Fig14. Horn-shaped cup

디자인 의도 : 그림9의 (a)에서 보듯이 뿔잔을 기본 문양으로 응용하여 원의 크기를 3점투시도에 적용하여 시선의 속도가 하나의 소실점으로 빨리 들어가는 느낌을 주었다. (그림6 참조)

크기 : 7cm×143cm  
재료 : 실크(Slik)

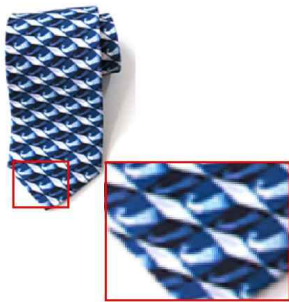


그림15. 뿔잔  
Fig15. Horn-shaped cup

디자인 의도 : 그림9의 (a)에서 보듯이 뿔잔의 문양을 선처리 하여 날렵함과 마주 보는 문양의 안정성을 배치하였다. 배경과 문양이 어우러져 활동성과 안정성을 한층 뚜렷하게 느낄 수 있는 동시대비의 효과를 강

조하였다. (그림6 참조)  
크기 : 7cm×143cm  
재료 : 실크(Slik)



그림16. 사람얼굴무늬말방울  
Fig16. Bronze horse bell

디자인 의도 : 그림10의 (a)에서 보듯이 말을 장식하기 위한 말방울에서 마치 옷는 듯한 사람의 얼굴을 발견했다. 유물의 무겁고 경직된 고정관념을 벗어난 유머스러움과 푸른색의 시원함을 느끼게 했다. (그림10 참조)

크기 : 7cm×143cm  
재료 : 실크(Slik)



그림17. 사람얼굴무늬말방울  
Fig17. Bronze horse bell

디자인 의도 : 그림10의 (a)을 응용하여 문양배경에 원의 크기 차이와 명도 차이를 적용하여 단순히 반복되는 문양의 단조로움을 탈피하였다. 동시에 문양과 배경이 겹치며 나타나는 이중화면의 입체효과를 극대화시켰다. (그림10 참조)

크기 : 7cm×143cm  
재료 : 실크(Slik)



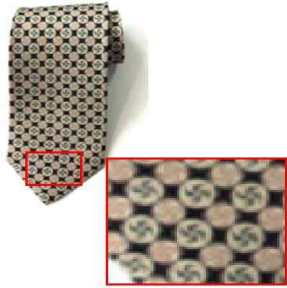


그림18. 방패꾸미개  
Fig18. Bronze shield ornaments

디자인 의도 : 그림8의 (g)을 기본 문양으로 사용하여 겹쳐 이중화면으로 구성하여 문양의 특징인 운동성을 강조 하였다. 마치 바람개비 같고, 가벼운 율야트의 분위기를 느껴보게 하였다. (그림8 참조)

크기 : 7cm×143cm

재료 : 실크(Slik)



그림19. 방패꾸미개  
Fig19. Bronze shield ornaments

디자인 의도 : 그림8의 (g)을 기본 문양으로 사용하여 겹쳐서 이중화면으로 구성하여 문양의 특징인 운동성을 강조 하였다. 마치 바람개비 같고, 어두운 채도의 진중한 분위기를 느껴보게 하였다. (그림8 참조)

크기 : 7cm×143cm

재료 : 실크(Slik)

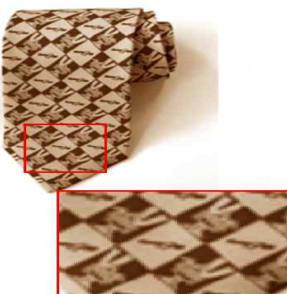


그림20. 기마인물형토기(국보275호)  
Fig20. National Treasure No.275

디자인 의도 : 그림7의 (a)을 기본문양으로 응용하여 플라톤이 이 세상에서 가장 아름답고 완성된 모습을 갖춘 정 다면체라는 이론을 ("플라톤의 입체도형") 배경으로 각각의 면에 기마인물형 토기를 대입시킴과 동시에 각각의 면에 명도차이를 두어 마치 기마인물형 토기가 살아 움직이는 역동성을 표현 했다. (그림7 참조)

크기 : 7cm×143cm

재료 : 실크(Slik)

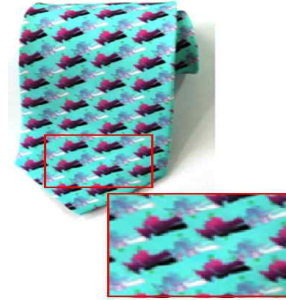


그림21. 기마인물형토기(국보275호)  
Fig21. National Treasure No.275

디자인 의도 : 그림7의 (a)에서 보듯이 국보 275호인 기마인물형토기는 가야시대의 대표적인 유물이다. 창과 방패를 지니고있는 완벽한 무사의 모습을 보여주는 것이 특징이다. 조형감이 우수하여 마치 살아움직이는 듯한 역동성을 느끼게해주는 디자인소재이다. (그림7 참조)

크기 : 7cm×143cm

재료 : 실크(Slik)

#### IV. 결 론

가야시대 유물을 응용하여 진행된 넥타이 디자인 연구에 있어 출발은 가야 유물을 패턴화 시켜 문양을 기본으로 하였다.

우수한 유. 무형의 문화유물을 지속적인 관심으로 연구하고 체계화하여 널리 홍보함은 물론 다소 고루하기 쉬운 전통유물을 현대적 감각의 디자인 기법을 적용시켜 조화롭고 실용성 높은 넥타이 디자인으로 의미 부여를 했을 때 박물관에 놓여 진 유물에서 또는 책속의 자료에서 벗어나 좀 더 다양하고 실용적인 늘 곁에서 함께 공유할 수 있는 우수 디자인으로 거듭날 것을 기대한다.

가야시대 우수한 유물을 기본으로 하는 패턴전개 과정을 거쳐 넥타이 디자인을 접목하여 시제품을 완성했다. 우수한 유물을 응용하여 디자인 소재로써 활용하면 문화와 관광이 조화롭게 어우러져 부가가치를 창출하는데 도

움이 될 수 있을 것이라 확신한다.

## References

- [1] Dong-A's Encyclopedia, Dong-A publishing Co., 1982, Vol. 12, pp. 422-423. Encyclopedia of Korean Culture, The Academy of Korean Studies, 1991, Vol. 8, p.495-498. Pascal Encyclopedia, Dongsuh Books, 1996, Vol. 10, pp. 5745-5747.
- [2] Kandinsky, Trans. Cha Bonghui, Point, line, surface., Youlhwadang, 1983, p.25.
- [3] R. Arnheim, Art and visual perception, Trans. Kim Chunil, Hogik, 1981, pp.433-434.
- [4] Jung Wongu, Dyeing, Soohaksa, 1963. [5] Kim Gyeonghwan and Bae Okhui, Dyeing, Hyungseul Publishing., 1985.
- [6] Park Doyang, Practical Color Science, EWO Publisher, 1985.
- [7] Song Beonsu. "Textile Art". DesignHouse, 1985.
- [8] Jung Mihui, Op art, Mijinsa, 1987.
- [9] René Huyghe, Trans. Kim Hwayeong, L'Art et l'Ame, Youlhwadang, 1987.
- [10] Kwon Wonsun, Abstraction And Empathy, Keimyung University Press, 1982.
- [11] The Korean Fiber Society, Text Fiber Dictionary, Korea Federation of Textile Industries
- [12] External interaction of Geumgwang Gaya, DaeSeong-Dong Tombs Museum, 2005.
- [13] Graphic Elements Series V.3 ,Optical, Pattern, Korea Federation of Textile Industries.
- [14] Ronald G. Carraher, Optical Illusions and visual art, Van Nostrand, 1966.
- [15] W. Kandinsky, Regardes sur les Pass', Collection Savoir, 1974.
- [16] Kondakoff, Nouelle Historie de l' Art Byzantin conside're' Principalement dans less miniaturer. Vol 2, pp.1886-1891.
- [17] Josef Albers, Francois Bucher, Despite Straight Lines, The MIT press Cambridge, 1977.
- [18] Rudolf Arnheim, Visual Thinking, Ewha Womans University Press
- [19] Wassily Kandinsky, Trans. Han Jaeseon, Study on color and musicality through abstract painting, Department of Western Studies Hogik University Graduate School, 1986.
- [20] Kim Yeong, A Study on the Glue dyeing of Cotton, Department of Western Studies Hogik University Graduate School, 1977.
- [21] Kim Rihyeong, A Study on Vassily Kandinsky Painting - Focusing on form and color, Department of Education Arts Education Hogik University, 1987.
- [22] Baek Hyeju, Geometric Spatial Study-Centered on light, Department of Western Studies Ewha Womans University, 1985.
- [23] Institute of Kaya Culture, Gaya History, Kaya University Press, 1998.

※ 본 논문은 가야대학교 학술 연구비 지원에 의해 수행되었음.