

## 한국적 디자인을 기본으로 한 패션문화상품 셔츠디자인 개발

최은주<sup>†</sup>

Y'sU 와이즈유(영산대학교) 패션디자인학과

### Development of Korean Cultural Shirt Design as a Fashion Culture Product

Eunjoo Choi<sup>†</sup>

Dept. of Fashion, Design Y'sU(Youngsan University); Busan Korea

**Abstract :** The MICE industry is a new industry that combines corporate meetings, intensive tours, conventions and exhibitions. The convention (the international conference itself) is a conception born from the interpretation of multiple industries such as conferences, incentive tourism, exhibitions and fairs. It is therefore necessary to develop products that can contribute to the revitalization of the MICE industry. We will participate in globalization era trends by developing original design with unique color sense as well as traditional beauty and elegance that can represent the Korean Wave in order to develop high value-added fashion cultural products. We examine the formative characteristics of Chogakbo and apply them to the harmony of geometrical characteristics and colors. The morphological characteristics and sewing method of the Korean traditional 'fo' were also used for shirt designs. It is a fashion cultural product that applies to the Korean Cheokagbo design as well as maintains a basic aloha shirt design that can be worn by everyone (regardless of gender and age) to make it globally acceptable. We used a simple and interesting geometric configuration of the surface represented by the surface composition of the patchwork as well as proposed a design costume by 3D clothing simulation work. The research results can be used as basic data for the domestic fashion market and cultural goods market.

**Key words :** Chogakbo (조각보), Aloha shirts (알로하셔츠), 3D virtual clothing simulation (3D가상의상 시뮬레이션)

## 1. 서 론

세계적으로 MICE 산업은 2011년 이후 지속적으로 성장하고 있으며 특히 세계 경제의 중심 이동에 따라 아시아 MICE 시장이 급속히 증가하고 있다. 한국 역시 국가적 차원에서 MICE 산업에 대한 정책적 지원에 대한 의지를 천명하였으며 17개 성장 동력사업으로 지정하고 노력을 구체화해오고 있다(Yang, 2016).

MICE(마이스)는 기업회의(meeting), 인센티브 여행(incentive tour), 국제회의(convention), 전시(exhibition) 등의 머리글자를 따서 만든 신조어이다. 원래 MICE 산업이란 용어는 1990년대 후반 싱가포르, 홍콩, 말레이시아 등 동남아시아 지역의 국가가 컨벤션 사업을 계기로 경제 도약의 전기를 맞이하며 등장

하였다("MICE", 2017). MICE 산업은 좁은 의미에서는 국제회의 자체를 뜻하는 컨벤션이 회의·인센티브 관광·각종 전시·박람회 등 복합적인 산업의 의미로 해석되면서 생겨난 개념이다. 줄여서 비즈니스 관광이라고도 하며 일반 관광산업과 다르게 기업을 대상으로 하기 때문에 일반 관광산업보다 그 부가가치가 훨씬 높다("MICE industry", 2017).

MICE 산업은 높은 경제적 파급효과는 물론 도시브랜드를 높이는 일석이조의 산업으로 MICE산업의 활성화에 기여할 수 있는 관광상품의 디자인 개발이 필요한 시점이라고 할 수 있다. 여기에 한국의 드라마, K-pop을 시작으로 한국의 대중문화가 세계적으로 인기를 얻게 되면서 한류라는 합성 신조어가 만들어졌다. 많은 관광객들이 한국을 찾으며 한국의 독특한 문화와 전통을 담은 상품에 대한 관심 또한 높아지고 있다. 이에 따라 문화상품의 경쟁력으로 새로운 기술력이 아니라, 인간의 감성적 본질을 자극할 수 있는 한국적인 디자인을 추구하게 되어졌다.

세계시장의 공략이 가능한 고부가가치 패션문화상품을 개발하기 위하여 한류를 대표할 수 있는 우리 고유의 색채감각, 전통미, 우아함이 가미된 독창적인 디자인을 외국인 시각에 맞게 발전시킴으로써 국제화시대의 세계 흐름에 동승할 수 있을 것이다. 또한 21세기 현대사회는 지속가능한 국가발전을 위한 매

<sup>†</sup>Corresponding author; Eunjoo Choi

Tel. +82-51-540-7344, Fax. +82-51-540-7333

E-mail: cej1214@ysu.ac.kr

© 2017 (by) the authors. This article is an open access article distributed under the terms and conditions of the Creative Commons Attribution license (<http://creativecommons.org/licenses/by/3.0/>), which permits unrestricted use, distribution, and reproduction in any medium, provided the original work is properly cited.

개로 전통문화의 위상을 부가하고 있으며, 패션산업의 영역에서도 전통문화에 대한 애정은 지속적인 트렌드로 제시되고 있다(Chang, 2016).

본 연구의 목적은 우리 전통문화의 정체성을 유지하고 한국적 디자인의 방향을 패션문화상품 개발로 모색하는 의미에서 조각보 이미지와 전통복식 구성형식의 일부분을 셔츠디자인에 응용하여 한국적 이미지를 부각시킬 수 있는 패션문화상품 디자인을 개발해보고자 함에 있다. 그리고 패션문화상품 디자인 개발의 연구방법으로 여러 형태의 패션문화상품 중 셔츠디자인을 통하여 지속적으로 성장하고 있는 MICE 산업의 관광상품으로 제안해보고자 한다.

또한 본 연구에서는 최근의 패션산업에서 대두되어 디자인 기획 및 샘플제품 평가나 커스터마이징(Customize) 서비스 패션산업에서 점차적으로 사용되어지고 있는 3D 가상착의 시뮬레이션을 이용하여 창작의상 디자인을 시제품형태로 제작하지 않고, 착의형태를 볼 수 있는 CLO Enterprise 3.2 프로그램을 이용해 패션문화상품 디자인을 제안해보고자 한다.

## 2. 이론적 배경

### 2.1. 선행연구사례

패션문화상품에 관한 선행연구에서 조각보의 조형적 요소를 응용한 연구로는 Kong(2006)의 ‘패밀리룩 T-shirts 디자인에 관한 연구’, Rhee and Kim(2010)의 ‘전통조각보를 활용한 스카프 디자인 개발에 관한 연구’, Chang(2010)의 ‘전통조각보를 응용한 패션문화상품 개발 I’, Park(2005)의 ‘전통조각보 이미지를 이용한 장신구 디자인 연구’, Cho et al.(2011)의 ‘조선시대 전통보와 자수를 활용한 셔츠와 액세서리 디자인 개발에 관한 연구’ Choi(2012)의 ‘장식봉제기법을 이용한 장신구 디자인 연구’, 등에서 조각보와 천연염색을 응용한 티셔츠 문양, 스카프, 앞

치마, 셔츠, 액세서리 등의 디자인 개발이 이루어져 발표되어졌다. 꽃문양을 모티브로 패션문화상품을 연구한 선행연구로는 Chang (2016)의 ‘전통 꽃문양을 응용한 패션문화상품 디자인 개발’과 Kim(2010)의 ‘전통 꽃담 문양을 이용한 패션 문화상품 디자인 개발’ 연구 등이 있으며 모란문양을 이용하여 텍스타일 디자인을 개발하고 패션문화상품 쿠션, 앞치마, 예코백 등을 디자인 하였다. Table 1은 이들 선행연구에서 나온 한국적 디자인을 이용한 패션문화상품의 사례들이다.

그리고 Li(2011)의 ‘한국 전통 조각보를 응용한 의상디자인 개발’, Kim(2006)의 ‘조각보의 조형성을 응용한 현대복식디자인 개발에 관한 연구’, Yang(2013)의 ‘전통 조각보 기법에 나타난 조형성 및 여성복 디자인 개발을 위한 연구’, Yang(2014)의 ‘조각보와 매듭을 활용한 전통 배자 디자인 개발’ 등의 연구에서는 현대 패션의상에서 디자인적인 요소로 조각보의 기하학적인 선과 면의 특성을 디자인에 응용한 현대의상, 전통의상 등의 디자인을 제안하고 있다.

그 밖에 Han(2001)의 ‘전라남도 관광기념품을 위한 컴퓨터 전사디자인에 관한 연구’, Kim(2013)의 ‘전통 길상어문을 모티브로 활용한 셔츠 디자인 연구’, An(2015)의 ‘제주 꽃자왈 사진을 디지털 프린팅 활용한 문화관광상품 디자인 개발’ 등의 연구들은 관광기념품으로써의 T셔츠와 전통과 지역 특성을 가미한 셔츠디자인을 제안하고 있다.

선행연구들의 결과를 살펴보면 주로 패션문화상품으로 라운드 넥의 T셔츠, 앞치마, 스카프, 넥타이, 액세서리 등이 대부분을 차지하고 있다. 문화상품은 세계적인 보편성과 상통하는 안목을 가져야 하고 대량생산에 적합하고, 장식적인 기념품에 그치지 않고 보다 생활에 밀접한 문화상품을 개발하여야 한다. 그러므로 긍정적인 국가 이미지와 한국적 전통미를 느낄 수 있는 국가 이미지를 향상시킬 수 있는 패션문화상품에 적용시킬 디자인을 본 연구에서 개발하기 위해 패션문화상품 중 조선후기

Table 1. Pre-developed fashion cultural products cases

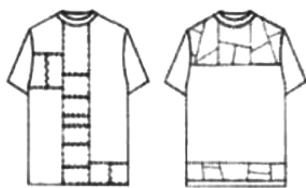


Image 1. Round neck t-shirt. Kong (2006), p. 145.

Image 2. Apron. Chang (2010), p. 176.

Image 3. Brooch. Park (2005), p. 24.

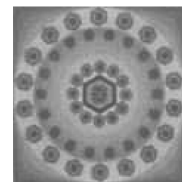


Image 4. Shirts & Neck-tie. Cho et al. (2011), p. 86-87.

Image 5. Cushion. Chang (2016), p. 168.

Image 6. Scarf. Kim (2010), p. 141.

의 조각보의 특성과 한국 전통 복식요소를 디테일의 일부분으로 응용한 셔츠디자인을 제안하고자 한다.

## 2.2. 조각보

조각보는 우리 조상들이 의복 등을 짓고 남은 천 자투리를 모아서 모자이크처럼 조각조각 천을 이어서 만든 보자기를 말한다(Heo, 1988). 조선 후기 조각보는 남은 천 조각의 이용이라는 극히 실용적인 이유에서 발생하였으며, 발생 초기부터 일정한 격식과 규정에 얽매이지 않고 제작되는, 물건을 쓰는 개념에서 출발하였다.

민보(民褌)인 조각보는 폐품활용이라는 생활의 지혜의 소산으로 일반 서민층에서 주로 통용되었고 실제로 궁보(宮褌)에서는 발견된 예가 없다. 당시 서민 여성들인 비전문가의 손에 의하여 계승, 발전된 생활용품으로 천 조각을 잇는 활동에는 여가 시간의 활용과 직물의 재활용이라는 실용적 의미 이외에도, 화려한 배색에 대한 동경의 표현양식이었으며, 장수와 복을 비는 여인네들의 신복(祈福) 신앙의 표현이라고 할 수 있는 여성들의 내면세계를 그대로 반영한 전통 생활용품이자 순수 추상작품이라고 할 수 있다(Heo, 1988). 그러므로 조각보에는 당시의 사상과 가치관에 따른 우리 조상의 일반적인 조형의식이 반영되었다고 할 수 있다.

### (1) 조각보와 몬드리안 작품

조선시대의 조각보는 일상생활 용품에 불과했지만 기하학적인 색면구성 이라든가 추상적인 기법에 있어 피에트 몬드리안(1872-1944)이 신조형주의 이론을 전개시켜 나가면서 수평선과 수직선에 의한 면구성과 3원색, 3무채색의 가장 순수한 미적요소로 일관된 작품을 제작한 것과 비교할 수 있다.

몬드리안의 작품들이 색의 질서와 조화 등을 충분히 고려하여 제작된데 비해 1세기 앞선 18세기-19세기 말엽에 걸쳐 많이 제작된 우리나라 조각보의 색채구성은 보다 자유롭고 순수하다고 할 수 있고, 서양의 기하학적 추상을 능가한다는 점에 주목할 수 있다.

조각보는 옷을 만들고 남겨진 세모, 네모, 원형의 색면 조각천의 결합으로 이루어진 집합의 상태로 수많은 수직선과 수평선, 사선들이 생겨 조형상으로는 몬드리안의 추상이론과는 거꾸로 만나는 것이다. 즉 몬드리안은 선들이 만나 형태(면)을 이루었고, 조각보는 형태(면)가 이어짐으로서 선이 생기는 조형성을 이루고 있다. 면의 구성방법은 차이가 있으나 내용, 사상적인 면에 있어서는 몬드리안의 신조형주의 추상회화의 이원적 법칙과 우리의 음양의 사상이 만나 이루어진 추상성과 색면구성에 있어서 몬드리안의 작품과 조선시대 조각보는 너무나 흡사하며 다를 바 없는 것이다(Oh, 2002).

조각보에서는 20세기 미술의 한 경향인 오브제의 미학을 발견하게 된다. 버려진 작은 조각천이 바로 오브제의 대상이며 새로운 조형미를 가진 보자기로 태어나게 되는 것이다. 현대미술에서 표방하는 예술과 생활의 결합추구, 무질서, 우연성, 무작

위 등은 그대로 보자기에 적용된다. 이에 조각천 처리의 정교함과 세련된 패턴, 조각들이 이루는 전체적인 조화는 오늘날 추상미술 작품에 비유되는 독창성과 조형성으로 주목을 받고 있다.

### (2) 색상

조각보에 주로 사용된 소재는 견직물과 모시 등으로 당시 의복의 소재와 일치 한다. 조각보는 사(紗), 라(羅)류의 얇은 견직물끼리, 단(緞), 명주(明紬)류의 두꺼운 견직물은 두꺼운 견직물끼리, 모시는 모시끼리, 베는 베끼리 대부분 같은 종류의 소재들로 이루어져 있다. 모두가 천연섬유로 만들어 졌으며 또한 천연염료가 대부분이었기 때문에 색채는 화려하고 밝더라도 투명하고 자극적이지 않다.

우리나라의 색채는 자연과 우주의 원리에 순응하려는 노력이 음양오행설(陰陽五行說)의 영향을 받아 이를 바탕으로 발전하였다. 우리나라 조각보에 주로 사용된 색상은 음양오행설이 바탕이 된 오방색(赤, 靑, 黃, 白, 黑)으로 주조색상(主調色相)은 청, 홍, 그리고 대부분이 엷은 파스텔조의 중간색들을 주로 사용하였다(Eom & Choi, 2011).

모든 색의 기본이 되는 삼원색과 무채색만을 사용하여 객관적인 우주의 불변과 자연의 기본적인 요소를 추구했던 몬드리안과 오방색으로 음양오행 중 오행과 자연친화적 개념의 기본색을 사용하는 전통 조각보는 자연과 우주의 궁극적인 내재적인 의미를 색으로 표현한다는 점에서 외재적 표현인 색상의 유사성으로 볼 수 있다(Yoon & Lee, 2014).

우리나라의 전통미가 살아있는 조각보는 그 자체에서 보여주는 아름다움과 더불어 현대적인 배열, 세련된 색채의 조화가 특징으로 나타난다. 이와 같은 조각보에 나타난 조형적 요소들은 현대 패션문화상품 디자인 개발에 적용하여 우리나라의 문화를 세계적으로 알리고 더불어 수익성까지 연결시키려는 노력과 시도를 구체화할 수 있다는 점에서 충분한 상품가치가 있다고 생각된다.

## 2.3. 셔츠

셔츠의 현대적 형태는 19세기 후반에 비로소 성립되었다. 1871년 Brown, Davis & Co에서 처음으로 바스트 아래로 버튼이 달려 내려오는 현대적 형태의 셔츠가 만들어졌으며, 이전까지 셔츠는 위 아래로 입고 벗는 형태였다. 1930년 이후에야 현재의 셔츠 칼라 모양이 되었다(Seok, 2012). 셔츠는 용도 및 디자인에 따라 포멀셔츠, 드레스셔츠, 캐주얼셔츠로 구분된다. 의생활의 변화로 셔츠의 걸맞화, 다양화 현상이 나타나게 되면서 현재 셔츠는 비즈니스용, 스포츠용, 레저용 등 목적과 용도에 따라 다양한 스타일로 분류할 수 있다.

국제화시대를 맞이하여 각 지역의 고유한 문화적 특성, 지역의 정체성과 이미지를 담아 낼 수 있는 정신적 가치와 심미적 특성이 함축되어 있는 문화상품 중 패션 아이템으로 어느 정도 경쟁력을 가지고 있는 대표적 상품은 Table 2와 같이 하와이의 '알로하(Aloha) 셔츠', 인도네시아 발리의 '바틱(Batik) 셔츠', 일본 오키나와의 '가리유시(Kariyushi) 셔츠' 등이 있다(Hwang

Table 2. Representative cultural products

<p>Image 7. Aloha shirt. <a href="http://blog.naver.com">http://blog.naver.com</a></p>	<p>Image 8. Batik. <a href="http://blog.naver.com">http://blog.naver.com</a></p>	<p>Image 9. Kariyushi <a href="http://blog.naver.com">http://blog.naver.com</a></p>	<p>Image 10. 2005 APEC (Busan). <a href="http://news.naver.com">http://news.naver.com</a></p>

& Kwak, 2016).

(1) 알로하셔츠

‘알로하셔츠(Aloha shirt)’는 하와이를 원산지로서 하는 화려한 프린트 직물로 소매의 길이를 짧게 만들어 바지 위에 옷자락을 늘어뜨려 입는 대표적인 리조트웨어 셔츠로 ‘하와이안 셔츠(Hawaiian shirt)’라고도 한다. “알로하(Aloha)”라는 말은 애정, 사랑, 평온, 동정, 자비 등을 의미하는 하와이 말이다. 19세기 중반이후로 “굿바이”와 “안녕”이라고 말하는 영어 인사로 사용되어 왔다(Suh, 2008).

현재는 세계적으로 열렬한 인기를 얻고 있으며, 화려한 색상과 큰 문양으로 하와이의 자연환경과 풍물을 나타낸 프린트 셔츠는 남성용 캐주얼 웨어의 전형이 되었다(“Shinsegae, switched to men's shirt store”, 2009).

하와이에서 시판용의 셔츠를 최초로 만든 것은 1932~33년 호놀룰루의 다운타운에서 재봉집을 하던 상인 에라리 찬(Ellery J. Chun)이었다. 1936년 찬은 자신이 만든 셔츠를 엑조틱한 울림이 있는 ‘알로하셔츠(Aloha Shirt)’로 명명, 상표등록을 하였다. 알로하셔츠는 여행자들에게는 추억이 있는 물건으로, 또한 지역민들에게도 친근한 의복으로 따뜻하게 받아들여졌다. 알로하셔츠의 소재로는 과거에도 현재에도 코튼, 실크, 레이온이 주 소재이며, 디자인 특성은 화려한 자연을 문양으로 프린트한 패턴에 있으므로, 이 패턴이야말로 알로하셔츠의 생명이라고 할 수 있다(Lee, 2007).

(2) 바틱 셔츠와 가리유시 셔츠

인도네시아 발리의 ‘바틱(Batik)’ 셔츠는 세계문화유산으로 인정된 전통적인 바틱 염색을 활용하였으며, 색상에 있어서는 전통의 복잡한 그라데이션 색상을 단순화시키고, 문양은 전통 문양에 현대인들이 선호할 문양으로 재해석하여 개발하였다. 2011년 인도네시아 발리에서 열린 동남아국가연합 정상회의에서 참석자들에게 바틱셔츠를 착용시켜 더욱 알려지는 성장의 계기가 되었다(Kim, 2014).

일본 오키나와의 ‘가리유시(Kariyushi)’ 셔츠는 오키나와의 자연을 문양으로 활용한 여름용 셔츠로 오키나와에서 제작되는 셔츠만 가리유시라 부르며, 가리유시 셔츠를 입기 시작한 것은 2000년 선진국 정상회담이 오키나와에서 열리면서 시작되었으

며, 당시 선진국 정상들을 환대하는 입장에서 오키나와만의 색다른 분위기를 연출하기 위해 가리유시를 디자인하고 대통령과 수장 및 공무원들이 입었다. 오키나와의 전통공예 직물에서 따온 문양과 고양이, 시쿠와사, 시사와 하리 등의 오키나와 특유의 풍물을 모티브로 한 디자인이 주로 사용되고 있다.

Table 2의 각 국가의 대표적인 상품인 셔츠들은 대부분 국가 정상 회담과 같은 국제회의에서 각 나라 대표들이 셔츠를 착용한 사진이 다양한 미디어 매체를 통해 전 세계의 사람들에게 해당국가의 문화상품으로 인식을 심어주어 점차적으로 기념품의 역할을 하고 있음을 알 수 있다.

우리나라의 경우 2005년 APEC 정상회담 시 부산의 누리마루에서 각 국가의 정상들이 한복에 두루마기를 입고 찍은 기념사진(Table 2)을 통해 세계 여러 나라에 한복이라는 우리나라 전통의상을 알렸던 경험이 있다. 이와 같은 국가 정상 회담은 아니더라도 MICE 산업으로 국제적인 행사가 계속 이루어지고 있는 서울, 부산, 제주 등의 전시행사 공간의 기념품 매장에서라도 한국을 기억할 수 있고 일상생활에서 사용할 수 있는 한국적인 패션문화상품이 필요하다고 생각되었다.

그러므로 본 연구에서는 지속적인 효용성이 요구되는 아이템인 셔츠가 성별과 연령에 관계없이 누구에게나 애용되고 있는 품목이라는 점에서 효용성이 높고, 포멀에서 캐주얼까지 확대 적용이 가능한 활용도가 높은 아이템이므로 알로하셔츠와 같은 캐주얼셔츠의 디자인을 개발하고자 하였다. 캐주얼셔츠는 포멀 셔츠와 드레스셔츠를 제외한 셔츠의 총칭으로 종래의 실용성과 기능성 위주로 디자인 된 다양한 목적의 셔츠들이 포함되며, 격식을 갖추지 않아도 되고 활동성이 요구되어지는 스타일의 캐주얼셔츠에는 오픈셔츠, 알로하셔츠, 남방셔츠 등이 속한다.

셔츠에 관한 선행연구로 Kim(2013), Suh(2008) 등이 전통적인 감성을 담은 현대적인 셔츠개발, 무궁화 문양의 복식문양 개발 등을 제시하고 있으며, Seok(2012)의 연구에서는 “2004년~2012년 컬렉션에 소개된 드레스 셔츠의 실루엣은 조정형 디자인을 표현하는 데는 H실루엣이 주로 사용되어 있음을 확인할 수 있다”고 하고 있다. 변화요소로는 주로 칼라, 슬리브, 길이, 플래킷, 커푸스, 요오크, 품, 단, 프론트 부분, 옆솔기, 솔더라인 등으로 사용된 디테일 항목 중 칼라와 슬리브의 변화가

크게 집계되었는데 이는 셔츠 디테일 중 가장 주목성이 크고 변화요소가 많은 부분이기 때문이라고 하고 있다. 드레스셔츠에 사용된 색상은 무채색이 유채색보다 높은 빈도를 나타냈으며 모더니즘 등 트렌드를 반영하여 조형적 디자인을 표현하는데 무채색이 효과적이었기 때문에 분석하고 있다.

선행연구들의 결과를 참고로 계절, 성별과 착용자의 신체 사이즈의 영향이 적은 패션문화상품으로 팔꿈치길이 반소매의 오픈칼라로 구성된 알로하셔츠를 본 연구의 셔츠 기본디자인으로 계획하였다.

### 3. 연구방법

문화관광상품은 특정국가나 지역이 보유하고 있는 독특한 문화와 역사적 특성에서 비롯된다고 할 수 있는데 ‘상품의 품질에 대한 신뢰를 파는 것’이 아니라 ‘이미지’를 파는 것인 만큼 상품의 외관을 둘러싸고 있는 ‘상품의 미적인 구성요소’와 소비자의 직접적이거나 간접적인 경험에 의한 심리적으로 구축된 ‘차별화된 이미지’가 문화 상품의 수요창출을 유발시키고 구매 욕구를 촉진시키게 된다(Han, 2001). 그러므로 우리의 생활 속에서 뿐만 아니라 세계인의 생활 속에서까지도 뚜렷한 쓰임새와 함께 정서적 만족감을 줄 수 있는 것으로 바뀌어야 한다.

문화적 가치에서 경제적 가치를 창출하는 대표적 사례인 패션문화상품은 지역적 특징을 상징적으로 내포하여 그 지역의 문화적 수준을 나타내고, 여행자에게는 방문의 기억과 추억을 선사함으로써 관광의 만족도를 높이는 역할을 하고 있다. 그러므로 지역적 이미지 및 요소를 상징적으로 내포하고 불특정 다수의 관광객에게 매혹적으로 다가갈 수 있는 새로운 패션문화상품의 디자인프로세스가 절실히 필요한 시점이라고 볼 수 있다.

그러므로 전통 조각보의 구성 형식 중 불규칙한 선과 면, 규칙적인 선과 면을 이용하여 조각보 디자인을 셔츠에 응용하고 전통 한복소재와 꽃과 식물문양의 프린트 면과 같은 편안한 소재를 믹스 앤 매치하여 먼저 MICE 산업이 활발하게 진행되고 있는 부산 지역을 중심으로 MICE 산업 관련 국제회의, 여행과

전시 등에 참가하는 국내·외 관광객 중 성인 남녀에게 적합한 알로하셔츠 형태의 패션문화상품을 선정하여 디자인하였다.

연구방법으로는 조선시대 조각보와 셔츠에 관해 문헌을 통하여 이론적으로 고찰하고 이러한 이론적 근거를 바탕으로 셔츠의 기본형을 디자인하고 조각보 이미지를 응용한 알로하셔츠 5점의 디자인을 Adobe Illustrate CS6로 도식화 작업을 먼저 하였다.

이들 창작의상 디자인 중 디자인 1은 Fig. 1과 같이 먼저 시제품을 제작해 하와이 전시참가 및 외국인의 평가를 받고, 착용과 세탁 등의 과정을 거쳤으며 그 결과를 토대로 나머지 디자인을 전개하였다.

본 연구에서는 디자인 5가지 모두를 (주)클로 버추얼패션의 3차원 가상착의 시스템인 CLO Enterprise 3.2를 사용하여 패턴, 봉제 등 실제 의복 제작 공정과 동일한 공정으로 의복을 생산하지 않고도 미리 그 형상을 시각화하여 확인할 수 3D 가상착의 시뮬레이션 기술을 이용하여 셔츠 가상의상을 작업하였다.

최근 3D 가상착의 시뮬레이션은 패션 산업의 디자인기획 단계 및 커스터마이징(Customize)와 같은 주문제작 방식의 제품 생산 업체에서 사용되어지고 있는 단계이므로 패션문화상품의 디자인 개발에 있어서 시제품을 만들기 위한 시간, 비용, 평가, 다양한 디자인 활용 등의 다양한 면에서 보다 적합할 것으로 생각되어 본 연구의 연구방법으로 이용하고 그 결과를 제안하였다.



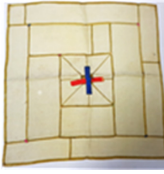



### 4. 결과 및 논의

#### 4.1. 디자인 의도

조각보의 조형적 특성을 고찰해보고 기하학적 특성과 색채의 조화 등을 응용하여 작품제작을 하고자 하였다.

Table 3과 같이 조각보와 몬드리안의 회화의 연관성을 응용하여 세계인들이 쉽게 받아들일 수 있으면서 우리의 전통 문화가 기본으로 구성되어있는 셔츠 디자인을 조각보의 자유형, 방시형 구성 형태를 응용하여 몇 가지 형태의 디자인으로 먼저 제안하였다. 그리고 셔츠의 구성 형태는 Table 4와 같이 전통

Table 3. Mondrian work & configuration type of Chogakbo

Mondrian	Chogakbo				
	Freestyle	Radial	The beads under Dragon's jaw pattern	Rectangular	
				Square	Triangle
					
Image 11. Mondrian. <a href="http://terms.naver.com">http://terms.naver.com</a>	Image 12. Freestyle. National Museum of Korea (1988), p. 96.	Image 13. Radial. National Folk Museum of Korea (1988), 35.	Image 14. The beads under Dragon's jaw pattern. National Folk Museum of Korea (1988), 9.	Image 15. Square. National Folk Museum of Korea (1988), 14.	Image 16. Triangle. National Folk Museum of Korea (1988), 18.

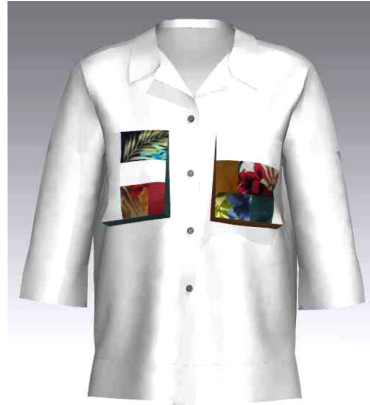


Fig. 1. Shirt design 1.

Table 4. Inspired design of traditional costume

‘Dopo’ (Hem sewing)	‘Wonsam’ (vertical hem ornament)

Image 17. Dopo. *National Museum of Korea (1988), p. 15.*

Image 18. Wonsam. *National Museum of Korea (1988), p. 25.*

복식의 도포나 원삼 자락에서 나오는 단과 선단처리 방법을 응용하여 한국적인 포의 구성 형태 및 제작 기법들을 응용하고자 하였다.

셔츠의 앞길은 넓은 가슴부위를 차지하는 부위로 다양한 부가장식이 들어갈 수 있다. 조각보의 조형적인 요소들을 결합시켜 앞길의 형태변화를 나타내었고 칼라의 벌어짐 각도가 크고, 넥타이 없이 착용되는 반소매 셔츠에 많이 이용되어지는 오픈 칼라 스타일을 기본으로 커프스가 장식적인 요소로 나타날 수 있도록 디자인하였다. 착용자의 착용방법에 따라 커프스의 형태변화를 주어 다양한 스타일로 연출이 가능한 디자인을 나타내고자 하였으며, 소매 길이는 팔꿈치길이에 커프스 장식까지

덧붙여 짧은 소매(short sleeve)보다 긴 반소매(half sleeve) 또는 6~7부 길이로 디자인 하였는데 이는 에어컨으로 인한 실내 환경 온도나 계절의 영향을 덜 받고 다양한 계절에 착용이 가능하도록 소매길이를 디자인하였다.

소매에 있어서는 아우터의 역할로도 셔츠를 활용하기 위해 기본원단을 흰색 면 소재로 사용하고, 작품의 컨셉에 따른 특징을 강조하기 위해 디자인에 따라 한복과 양장의 오방색 계열의 옷감과 알로하셔츠 디자인에 어울리는 자연물의 프린트 옷감을 포인트 색채와 소재로 사용하여 믹스 앤 매치로 표현하고자 한다.

실루엣이나 형태, 디테일, 소재, 색상 등 모든 면에서 기본 디자인 컨셉은 남녀 구분이 없는 디자인으로 구성하였으며, 여

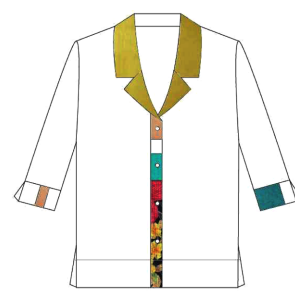


Fig. 3. Shirt design 3.



Fig. 2. Shirt design 2.



Fig. 4. Shirt design 4.



Fig. 5. Shirt Design 5.

밈 방향만 바꾸어 남녀의 착용방법에 따라 제작될 수 있도록 디자인을 전개하였다.

각각의 디자인에는 모두 다른 형태의 조각보 디자인의 구성이 추가되어 디자인을 다양하게 활용하여 제시하고자 한다.

#### 4.2. 디자인 제작

셔츠는 오픈칼라와 팔꿈치 길이의 반소매에 장식용 트임 커프스가 달리고, 옆트임이 있으며 밑단이 넓은 기본 형태를 유지하고 조각보의 장식적인 디테일 부분만 변화를 주는 방법으로 디자인을 하였다.

##### (1) 디자인 1

조각보 모양을 사용하여 좌우 가슴에 입체감을 주는 상자 주머니(box pocket)를 디자인하였다. 주머니는 크고 화려한 알로하셔츠와 같은 식물 패턴의 면 소재와 한복에 사용되는 한국의 전통소재를 믹스 앤 매치하였으며, 상자 주머니의 측면에 해당하는 가장자리에 좌우 다른 색상의 한복소재로 강조하였다. 셔츠단과 소매의 커프스는 한국 전통의상인 ‘포’의 단처리와 같이 넓은 단으로 처리하기 위해 앞·뒤길의 제물단으로 흰색단을 넓게 처리하여 전통의상의 ‘선’ 처리와 같은 효과를 주었다.

##### (2) 디자인 2

앞길 좌우 가슴위치를 수평선으로 구분하고 2단의 장식부분을 구성한 후 조각보 장식효과를 디자인하였다.

한국 전통소재와 식물패턴 소재를 조각보에 사용하고 소매 커프스 안단에 한국 전통소재를 사용하여 소매 트임 사이로 다른 색상의 소재가 보이거나 또는 커프스를 접을 경우 다른 효과를 줄 수 있도록 하였다.

##### (3) 디자인 3

셔츠의 프렌치 프론트 스타일(french front style) 앞중심 여밈 부분에만 수직으로 조각보 장식효과를 사용하고, 소매의 커프스에 조각보 효과를 사용하였다. 오픈칼라와 셔츠 안단 부분에 한국의 전통문양 소재를 사용하였다.

##### (4) 디자인 4

앞길 좌우에 보통의 셔츠 포켓보다 큰 사이즈의 평면 주머니(flat out pocket)를 조각보 장식효과를 이용하여 달았다. 이

때 조각보는 단순하고 깨끗한 구성을 사용하고 소재로 식물패턴의 면과 전통문양 소재를 믹스 앤 매치하여 주머니가 셔츠 장식 디테일의 중심이 되었다.

##### (5) 디자인 5

왼쪽 앞길 가슴부위에 앞길 여밈에서부터 시작하는 커다란 주머니 한 개를 디자인하였다. 주머니는 조각보의 방사형구조의 전형적인 디자인 형태를 그대로 응용하였다.

소매 커프스를 수평으로 등분하고 소매와 연결되는 위쪽 부분에 조각보 효과를 장식하여 다양한 색상의 식물문양 소재를 사용하였다.

## 5. 결 론

세계적인 MICE산업의 활성화와 함께 우리나라의 MICE 산업에 대한 관심과 높은 경제적 파급효과는 급속히 증가하고 있으며, MICE 산업의 활성화에 기여할 수 있는 패션문화상품의 디자인 개발이 필요한 시점이다.

본 연구는 한국 전통 공예 부문 중 독자적인 조형미와 예술성이 표현되어 있는 조선시대의 조각보의 이미지와 전통의상 ‘포’의 구성요소 일부분을 셔츠의 디자인에 응용하여 진행하고자 하였다.

연구방법은 문헌을 통한 이론적 고찰을 바탕으로 조선시대 조각보의 유형을 참고하여 조각보 이미지를 응용한 셔츠 디자인을 먼저 한 개의 디자인을 시제품을 만들어 해외전시와 평가, 착용, 세척 등의 과정을 거치면서 예비 조사의 결과를 얻은 후 나머지 4가지의 디자인을 더 추가해 본 연구에서는 5개의 창작셔츠디자인을 Adobe Illustrete CS6를 사용한 도식화 작업과 CLO Enterprise3.2 프로그램을 통한 3D 가상착의 시뮬레이션을 이용하여 가상의상 제작으로 진행하였다.

연구목적은 우리 전통문화의 정체성을 유지하고 한국적 디자인의 방향을 패션문화상품 개발로 모색하는 의미에서 조선시대의 조각보 이미지를 셔츠디자인에 응용하여 한국적 이미지를 부각시킬 수 있는 패션문화상품 디자인을 제안해 보기 위함이다.

연구결과는 21세기 현대사회가 지속가능한 국가발전을 위한 매개로 전통문화의 위상을 부가하고 있으며, 패션산업의 영역에서도 전통문화에 대한 애정은 지속적인 트렌드로 제시되고 있으므로 조선 후기 조각보의 특성들을 현대적 감각으로 재해석하고 한국적인 조각보 디자인을 디테일에 응용하여 연령과 성별에 구애받지 않는 기본적인 알로하셔츠 형태를 유지하고, 외국인 관광객뿐만 아니라 세계적으로 받아들여질 한국 조각보 디자인의 오픈셔츠 디자인으로 활동성과 기능성이 부가된 실용적인 의상으로 패션문화상품을 5가지의 셔츠 디자인으로 제안하였다.

본 연구는 빠르게 진행되고 있는 글로벌 시대에 우리문화의 독창성을 유지하고 관광수입을 확대하여 우리 문화와 전통을 계승 발전시키는데 기여할 것으로 여겨지며, 국내 패션문화상품 시장에 기초자료로 활용될 수 있을 것으로 기대한다.

또한 연구방법으로 사용한 3D 가상착의 시뮬레이션은 글로벌 패션산업의 발전과 함께 소비자의 다양한 디자인 욕구 등에 부합할 수 있는 창의적이고 빠른 시제품 생산이 요구되는 패션 산업 환경을 고려할 때 패션문화상품 디자인의 개발에 있어 짧은 시간에 미리 점검할 수 있으므로 패션문화상품 디자인 및 기획과정의 프로세스를 줄여주고, 제작과정에서의 피팅시간과 비용을 경감시키며, 디자인 데이터 베이스 활용 등을 확대할 수 있으므로 보다 효과적으로 발전될 것으로 기대된다.

제언으로 본 연구를 통하여 디자인된 셔츠를 실제 제품화하여 판매할 수 있도록 하며 지속적인 노력으로 패션문화상품으로 정착할 수 있도록 해야 할 것이다.

## 감사의 글

본 연구는 Y'sU 와이즈유(영산대학교) 2017년 교내연구비에 의해 수행되었음.

## References

- '2005 APEC (Busan)'. (n. d.). Retrieved November 24, 2017, from <http://news.naver.com/main/read.nhn?mode=LSD&mid=sec&sid1=100&oid=018&aid=0000331682>
- 'Aloha shirt'. (n. d.). Retrieved November 24, 2017, from <http://blog.naver.com/thespelling/220746888175>
- An, H. J. (2015). Design development of cultural tourism products applying DTP of Jeju Gotjawal - Focusing on Jeju souvenir shirts. *Journal of the Korea Fashion & Costume Design Association, 17*(4), 145-160.
- 'Batik'. (n. d.). Retrieved November 24, 2017, from <http://blog.naver.com/skylove1959/30109963881>
- Chang, S. Y. (2016). Design development for fashion cultural product using traditional flower patterns - Focused on Peony pattern -. *Journal of the Korean Society of Fashion Design, 16*(2), 159-171. doi:10.18652/2016.16.2.10
- Chang, M. J. (2010). A study on development of fashion culture product utilizing the Korean traditional patchwork. *Journal of Korean Traditional Costume, 13*(3), 169-181.
- Cho, S. R., Park, S. K., & Yun, E. Y. (2011). A study on the development of designs for the shirts and accessories using the traditional kerchiefs and embroideries in the era of Joseon dynasty. *Journal of the Korean Society of Costume, 61*(4), 76-91.
- Choi, Y. J. (2012). *A study on the jewelry design with the decorative needlework*. Unpublished master's thesis, Seoul National University of Science and Technology, Seoul.
- Eom, K. H., & Choi, Y. M. (2011). A study on home interior product design applying Jogakbo patterns of the Joseon dynasty. *Journal of the Korean Society of Design Culture, 17*(2), 345-357.
- Han, S. J. (2001). Research on computer based transcription design for souvenir artmaking of Jeollanamdo's tourists -Focused on T-shirts product-. *Journal of The Korea Society of Art & Design, 4*(2), 169-186.
- Heo, D. H. (1988). *The wonder cloth*. Seoul: The museum of Korean embroidery.
- Hwang, S. S., & Kwak, T. G. (2016). A study of development for Jeju shirt design as a cultural product utilizing characteristics of Jeju region. *Conference of Korea Fashion & Costume Design Association, 5*, pp. 26-27.
- 'Kariyushi'. (n. d.). Retrieved November 24, 2017, from <http://blog.naver.com/okinawakanko/60148047520>
- Kim, H. Y. (2013). *A study on the shirts design applying the luck physiognomy test of tradition motives*. Unpublished master's thesis, Dongduk Women's University, Seoul
- Kim, J. M. (2006). A study on developing the modern fashion design with the application of plasticity of patchwork wrapping cloth. *Journal of the Korean Society of Clothing and Textiles, 30*(4), 507-518.
- Kim, K. H. (2014). *Development of cool business wear for the climate warming based on Korean heritage*. Unpublished doctoral dissertation, DongEui University, Busan.
- Kim, S. Y. (2010). Design development for fashion cultural products by use of traditional floral wall patterns. *The Research Journal of the Costume Culture, 18*(4), 731-740.
- Kong, M. R. (2006). A study on design of family look style T-shirts. *Journal of the Korean Society of Costume, 56*(4), 134-147.
- Lee, K. H. (2007). Design characteristics and development process of Aloha shirt. *Journal of the Korea Fashion & Costume Design Association, 9*(2), 59-68.
- Li, Q. Q. (2011). *A developing of clothing design through application of Korean traditional Chokagbo pattern*. Unpublished master's thesis, Incheon National University, Incheon.
- 'MICE'. (n. d.). *Wikipedia*. Retrieved June 12, 2017, from <https://ko.wikipedia.org/wiki/MICE>
- 'MICE Industry'. (n. d.). *Naver current affairs dictionary*. Retrieved June 12, 2017, from <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=930215&cid=43667&categoryId=43667>
- 'Mondrian'. (n. d.). *Wikimedia commons*. Retrieved June 20, 2017, from <http://terms.naver.com/entry.nhn?docId=3556434&cid=46696&categoryId=46696>
- National Folk Museum. (1988). *Korean traditional wrapping-cloth*. Seoul: Samhwa.
- National Museum of Korea. (1988). *Beauty of Korea*. Seoul: Peace Printing.
- Oh, J. Y. (2002). *A study on the formation of color and plane in Jogakbo-mainly dealing with writer's works-*. Unpublished master's thesis, Sejong University, Seoul.
- Park, S. Y. (2005). *Ornament used by traditional patchwork wrapping-cloth design*. Unpublished master's thesis, Kyungsoong University, Busan.
- Rhee, S. C., & Kim, J. H. (2010). A study on the development of the scarf design utilizing traditional patchwork in Korea -Focusing on composition of pattern-. *Journal of the Korean Society of Design Culture, 16*(1), 230-241.
- Seok, E. K. (2012). *Recommendation on dress shirts design based on collection trend*. Unpublished master's thesis, Kyung Hee University, Yongin.
- 'Shinsegae, switched to men's shirt store'. (2009, March). *Apparel news*. Retrieved October 2, 2017, from [http://www.appnews.co.kr/21eNet/inews.php?query=view&table=internet\\_news&uid=32011](http://www.appnews.co.kr/21eNet/inews.php?query=view&table=internet_news&uid=32011)
- Suh, M. Y. (2008). A study on the type of Hibiscus pattern on Aloha



- shirts. *Fashion & Textile Research Journal*, 10(6), 857-863.
- Yang, J. N. (2013). A study on women's clothing design using the image of traditional patchwork. *Journal of Easter Art Studies*, 22, 239-263.
- Yang, S. H. (2014). Development of traditional Baeja design applied Jogakbo and knot. *Journal of the Korean Fashion & Costume Design Association*, 16(4), 189-203.
- Yang, S. H. (2016). A study on establishing MICE industry's eco system. *Journal of Tourism Enhancement*, 4(1), 63-72.
- Yoon, W. J., & Lee, H. J. (2014). A research of the correlation of Korean design's feature-in-form and neoplasticism -Jogakbo in the Joseon dynasty period and Mondrian's neoplasticism-. *Korea Design Knowledge Journal*, 32, 75-84.

(Received 17 October 2017; 1st Revised 24 November 2017;  
2nd Revised 6 December 2017; 3rd Revised 9 December 2017;  
Accepted 15 December 2017)