

한국 전통 도깨비 문양을 응용한 퓨처리즘 패션디자인 연구

신 경 희 · 강 희 명*

동덕여자대학교 패션전문대학원 석사
동덕여자대학교 패션전문대학원 강사*

요 약

우리사회가 서구화되는 과정에서 전통 문화들이 축소, 퇴색되고 있으나 최근 문화적 코드는 자국의 정체성과 트렌드를 혼합한 상품들이 각광을 받고 있다. 따라서 전통문양을 현대화시키는 것이 중요하다고 사료 된다. 본 연구의 목적은 전통문양 중 구전되면서 발전, 변모하며 독자적인 캐릭터를 형성한 도깨비 문양을 연구함에 있다. 도깨비 문양은 전통성을 갖고 있으면서 21세기 미학 중 하나인 유희성과도 연결되는 측면이 있다. 이러한 감성은 새롭게 다가오는 미래적 융합 트렌드에 적합하며 이를 이용한 퓨처리즘 디자인 연구는 패션의 폭을 넓혀줄 수 있을 것이라 본다. 따라서 도깨비 문양에서 영감을 받아 현대 감성인 퓨처리즘 패션과 접목하여 디자인적 모티브로 개발하고자 함에 있다. 한국 전통 도깨비 문양과 퓨처리즘에 관한 연구를 진행하여 도깨비 문양에서 해학적, 상징적, 민예적 특징을 얻었고, 퓨처리즘에서는 기능미, 역동미, 변형 미적 특성을 볼 수 있었다. 이러한 미적 특성을 디자인 모티브로 하여 도깨비 문양을 응용한 퓨처리즘 패션디자인을 6점 디자인 하였다. 또한 작품을 진행하는 방법은 디지털 패턴사용, 문양의 모티브의 변형, 신소재의 활용이었다. 이를 통해 전통적 캐릭터를 사용한 독창적인 퓨처리즘 패션디자인을 개발 연구의 의의가 있다.

주제어: 전통문화, 도깨비문양, 퓨처리즘, 신소재

I. 서론

1. 연구 목적 및 의의

인간은 미래에 대해 열정과 지속적인 관심을 갖고 있으며 이러한 무드는 패션에 있어서도 과학적이면서 역동적인 복식 디자인, 즉 퓨처리즘 패션을 연구하고 예측하게 되었다. 이러한 영향은 의복에서 또 다른 심리적 미학으로 나타나고 있으며 결과적으로 강렬한 디지털 디자인적 요소와 첨단 과학결합하고 신소재의 활용 등을 통하여 새로운 미래지향적인 패션이 나타나고 있다.

최근 문화적 트렌드는 다양화와 차별화를 중시하고 있다. 이러한 맥락에서 우리의 전통성과 트렌디한 요소를 결합시켜 문화 화하여 디자인할 때 가장 미래적인 패션으로 인정받을 수 있다고 사료된다. 또한 그중에서도 전통문양 중 구전되면서 발전되어 독자적인 캐릭터를 형성한 도깨비문양은 희소성이 있으며 현대 문화적 감성인 유희성과도 연결점이 있어 디자인적 모티브로 적합하다고 생각된다. 앞 문단의 큰 두 가지의 관점(미래지향적 패션과 전통성)에서 본 연구를 시작하게 하였다. 본 연구의 목적은 전통성과 유희성을 갖고 있는 도깨비 문양의 연구를 통해 다양한 디자인 모티브를 제공하고자 하며 이를 디지털 패턴과 문양의 모티브의 변형을 통하여 창의적인 퓨처리즘 이미지의 패션을 다각도로 개발하는 것에 본 연구의 의의가 있다.

2. 연구 방법 및 범위

그 이론적 배경으로는 한국 전통 도깨비 문양과 패션에 나타난 퓨처리즘의 정의 및 개념, 시대별 고찰과 특징을 연구 하였다. 도깨비 문양의 미적특성을 인터넷 사이트 삼성디자인넷, 퍼스트뷰

코리아에서 가장 최근에 선보여진 5년 동안의 파리컬렉션 2008 S/S-2012 S/S를 통해 500여점 살펴 보았다. 이에 따른 퓨처리즘 패션 표현 특성을 분석하여 디자인의 콘셉트에 참조하였다.

이상의 연구를 토대로 한국 전통 도깨비 문양 중 벽사 적이며 해학적 상징성을 띤 문양들과 선과 면의 생략으로 장식성이 돋보이는 대표적인 모티브 들을 선정하여 재구성하였다. 사용한 기법으로는 디지털 프린팅(DPT), 컷팅 기법이며 미래적인 골드와 실버 컬러소재의 사용과 신소재를 믹스하여 사용하여 총 6벌의 작품을 제작하였다.

II. 이론적 배경

1. 한국 전통 도깨비 문양에 관한 고찰

1) 도깨비 문양의 정의 및 개념

도깨비는 실존(實存)하지 않으므로 한마디로 정의 내리긴 어렵지만 도깨비의 사전적 정의를 살펴 보면, 도깨비란 “잡된 귀신의 한 가지로서 사람의 형상에다가 이상한 힘과 재주를 가지고 사람을 호리기도 하고, 험상궂은 짓이나 짓궂은 장난을 많이 한다.”고 정의되어 있다.

그 표상의 형태는 동물이나 사람 혹은 귀면, 용의 모습 등 그 대상이 다양하기 때문에, 그 형태의 정체성에 대한 해석도 분분한 실정이다.

도깨비가 최초로 문헌에 나타나기는 「삼국유사」의 「도화랑(徒花浪) 비형(篋形)」에서이다. 여기에 비형은 진지왕(眞智王)의 망령과 도화랑 사이에서 태어난 이로, 진평왕(眞平王)의 명에 따라 도깨비들을 모아 신원사의 북쪽 개천에 하룻밤 사이 다리를 놓았다고 한다. 이 기록을 토대로 한다면 도깨비는 이미 삼국시대에 인간과 관계를 맺어 온 것으로 볼 수 있다. 도깨비가 비록 실존물은 아

닐지라도 이처럼 많은 설화에 나타나있다. 또한 도깨비란 말은 대체로 독각귀(獨脚鬼)란 말에서 음운이 변천해 왔을 거라는 의견이 지배적이다. 독각귀(獨脚鬼) 즉 다리가 하나인 귀신으로 표기하고 있어 귀(鬼)의 일종으로 인식될 우려가 있으나, 이와는 다른 종류의 것임을 전해지는 설화나 속담 등에서 알 수 있다. 1)

도깨비는 우리의 조형미술(造形美術)을 통하여 나타나 있다. 신라시대의 유적에서 발견된 도깨비 얼굴이 새겨진 기와를 귀면와(鬼面瓦)라 부른데서 도깨비 얼굴을 귀면(鬼面)이라 통칭하지만, 잡귀가 들어오는 것을 막기 위한 뜻이 기와이기 때문에 ‘벽사수면문망와(辟邪獸面紋望瓦)’라고 칭하기도 한다. 벽사(辟邪)는 사슴과 비슷하게 생긴 상상의 동물 이름인 것으로 벽사의 의미를 지닌 문양이다. 2)

고구려, 신라를 통하여 망와의 형태로 지붕위에 자리 잡아 잡귀를 막아주고, 장승의 형태로 마을을 지켜주었으며, 많은 민담, 설화, 신화 속에서 초인적인 힘과 창조적인 능력, 진실성에 대한 직관력으로 선을 권장하고, 악을 징계하였다.

2) 도깨비 문양의 시대별 고찰

시대별도 도깨비 문양은 삼국시대 이래로 발견되는 기와에서 많이 찾아볼 수 있는데 이들은 모두 무서운 형상을 통해 잡귀나 역신을 물리친다는 의미를 담고 있다. 한 시대에 따라 독특한 양식 차이를 보이고 있는데 이러한 특징들을 살펴보려 한다.

(1) 삼국시대

① 고구려

한반도에서 귀면와가 처음 나타나는 시기는 고구려 평양 천도(427년)이후부터다.

고구려 수막새는 『원형(圓形)』과 『반원형(半圓形)』이 있고 암막새와 내림막새 등에서 도깨비 형상을 다양하게 찾아볼 수 있다. 3)

또한 고구려 고분벽화의 사신도에 나타나 있는 청룡, 백호, 현무의 상은 무서운 눈알, 커다란 입, 사나운 네 개의 영치(靈齒)가 돌출되어 있는데 이러한 괴물의 얼굴이 바로 동양 공통의 기본적인 벽사수면상이다. 벽사신상은 자연현상의 3대(풍, 수, 화)로 이를 통해 인간에게 복을 주기도 하고 벌을 주기도 하는 것이다.

② 백제

백제의 귀면와에는 전신상 도깨비의 모습이 나타난다. 귀면전의 도깨비와 식리총 금동식리의 도깨비는 모두 전신상이며, 표현이 비슷하여 흥미를 끈다. 이러한 전신상 도깨비 모습의 기원으로는 은·주 시대의 도철문 기원설, 육조시대의 신상 기원설, 수·당대의 기두 기원설, 또는 사자 기원설, 치우장수 기원설이 있다.

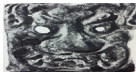
③ 신라

신라시대 유적에서 발견된 도깨비 얼굴은 망와에 새겨진 괴수의 얼굴이 새겨진 기와를 귀면와라 부르는 데서 도깨비 얼굴이 귀면이라 통칭되는데 이후 더 정확하게 표현한다면 벽사수면문망와라 한다. 신라 귀면와에는 전체적으로 정제되지 않은 투박함이 있다. 일반적으로 수키와에서 표현된 특징은 눈이 봉황의 눈처럼 눈꼬리가 위로 치켜진 봉안(鳳眼)이며, 짙 다문 입에 윗입술에서 빠져 나온 송곳니와 윗니의 표현이 두드러진다.

경주시 노동동 제 3호분에서 출토(5-6세기경)된 금동식리에는 동물의장이 발견된다. 또한 영묘사지(靈廟寺址) 귀면문막새의 표정은 살짝 웃는 모습에 눈·코·입 등이 사실적으로 묘사되었다. 황룡사지(皇龍寺址) 치마는 귀면와와 함께 벽사적인 성격을 지닌다.

(2) 통일신라 시대

이 시기의 문화는 불교문화와 서역(西域)의 교

고구려	문양	 ·귀면문수막새	 ·귀면문수막새	 ·귀면문수막새	 ·귀면문수막새	 ·귀면와
	도안	 ·바래기기와무늬	 ·숫막새기와무늬	 ·무덤그림무늬	 ·귀면문수막새	 ·귀면문수막새
백제	문양	 ·귀면문	 ·귀면와	 ·귀면와	 ·귀면문전돌	 ·귀면문전돌
	도안	 ·바래기기와무늬	 ·귀면와	 ·귀면와	 ·벽돌 장식무늬	
신라	문양	 ·연화	 ·귀면문수막새	 ·귀면문수막새	 ·인면문수막새	 ·처마 속 귀면문
	도안	 ·연화	 ·귀면문수막새	 ·귀면문수막새		

〈그림 1〉 삼국시대의 도깨비 〈鬼面〉 문양-도안 (출처: www.culture.go.kr)

류로 새로운 공예기법과 양식이 도입되었다. 이러한 영향으로 도비 문양을 새긴 다양하고 조형미 넘치는 화려한 문양와당이 한층 원숙한 표현력으로 발휘되었다. 또한 내림마루 막새, 즉 망와(望瓦)의 도깨비는 조형적으로도 예술성이 풍부하며, 그 표정묘사도 펍 익살스럽게 묘사되어 있으며 조형성이 뛰어난 것으로 평가되고 있다. 이 시기의 귀면와는 사실적 형식미의 완성을 보여주는데 도깨비의 얼굴 표정은 가능한 대로 험상궂게 표현하려고 애쓰고, 기와의 전면 가득히 눈·코·입이 강조되고, 특히 입에는 날카로운 송곳니를 아래위로 드러내 위협감을 나타내고 있다. 입체감이 강하고 부조의 높고 낮음의 정도가 부분적으로 달라서 전체가 역동적으로 꿈틀거리는 것 같고, 녹유를 씌워 그 짙은 녹색은 광채를 발산한다.⁴⁾

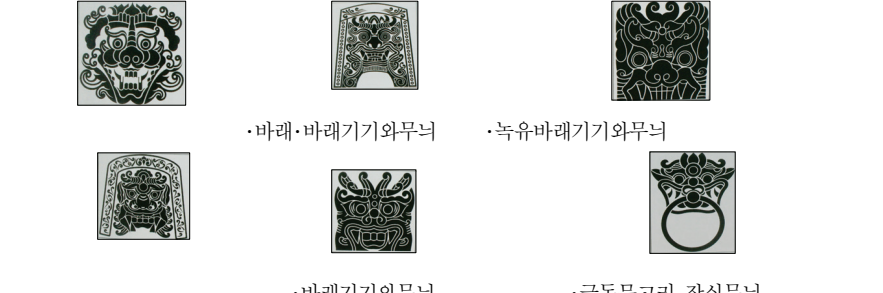
(3) 고려시대

고려시대의 문양은 전반적으로 선(線)보다는 면(面)을 중시하는 경향이 있으며 귀면의 표현에서도 입술이 두껍고 혀를 내밀고 있는 형상을 강조시키고 공간구성(空間構成)이 안정감을 잃고 있다.

고려시대의 망와(望瓦)에서는 마치 장승의 얼굴 모습을 닮거나 가면을 연상시키는 형상이 특징을 이루고, 나무탈이라 전하는 안동 하회가면과 모습이 너무 흡사한 출토지를 알 수 없는 고려시대 망와가 있어서 흥미롭다.⁵⁾

(4) 조선시대

조선시대에 와서는 통일신라기의 정형을 크게 벗어나서 얼굴 모습도 달라지고 뿔모양이나 소용돌이 모양의 수염도 없어지고 그 날카로운 이빨도

통일 신라	문양	 ·귀면와(용열굴) ·귀면와(용열굴) ·귀면와(용열굴) ·귀면와(용열굴) ·귀면문와당 ·귀면화 ·귀면문수막새(사립열굴) ·금동귀면문비환 ·귀면장식(문고리)
	도안	 ·바래·바래기기와무늬 ·녹유바래기기와무늬 ·바래기기와무늬 ·금동문고리 장식무늬

〈그림 2〉 통일신라시대의 도깨비 〈鬼面〉 문양-도안 (출처: www.culture.go.kr)

고려 시대	문양	 - 귀면문수막새 ·귀면문암막새 ·귀면문암막새
	도안	 숫막새기와무늬 ·숫막새기와무늬 ·바래기기와무늬 ·암기와무늬

〈그림 3〉 고려시대의 도깨비 〈鬼面〉 문양-도안 (출처: www.culture.go.kr)

볼 수 없다 귀면들은 결코 무섭거나 위협적이라기 보다는 해학적(諧謔的)이고 익살스러우며 순박한 성격을 그대로 나타내고 있다. 이 밖에 문고리나 고분 벽화에서도 도깨비의 형상이 많이 나타나는 데 이들 역시 집으로 들어가는 출입구 무덤을 지키는 벽사의 의미를 지닌다.⁶⁾

조선시대 내림기와의 도깨비는 더욱 민예적(民

藝的) 취향이 두드러져 보인다. 예를 들어 아주 단조로운 손질로 표현된 눈·코·입이 제멋대로 묘사된 이빨·수염 등은 바가지탈과 일맥상통한다.



〈그림 4〉 조선시대의 도깨비 〈鬼面〉 문양-도안 (출처: www.culture.go.kr)

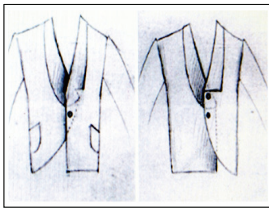
2. 퓨처리즘(Futurism)에 관한 고찰

1) 퓨처리즘의 정의 및 개념

1909년 프랑스 시인이자 극작가인 ‘필립 토마소 마리네티’(Filippo Tommaso Marinetti 1876~1944)가 프랑스 일간 『르 피가로지(Le Figaro)』에 『미래주의 선언문』을 발표한 것이 효시가 된 퓨처리즘은 ‘미래주의’를 뜻하는 새로운 양식으로 모든 형이상학을 부정하고 기계세계에 어울리는 새로운 역동적인 미(美)의 창조와 전위적인 예술운동을 지칭하고, 아방가르드 미술운동으로서 예술, 문화, 생활 전반에 파고들어 기존의 가치와 문화에 대한 혁신을 시도한 운동이었다. 그 후 얼마 안가서 ‘미래주의적’이라는 용어가 등장하였다.⁷⁾

최근 패션계에 등장하고 있는 퓨처 룩(Future Look)을 패션에서의 퓨처리즘으로 규정하여 서술하고자 한다. 퓨처 룩의 사전적 의미는 ‘미래-장래’란 의미로, 미래지향적인 감각이 풍부한 패션을 총칭한다. 현대인들 사이에서의 퓨처리즘은 블랙이나 화이트, 실버를 주로 사용한 의상, 기능성 신소

재를 활용한 스마트 의상, 지오메트릭 프린트를 화려하게 배합한 의상 등으로 화려하지만 가장 인간답게 표현하는 편안하고 안락하게 할 수 있는 “Human being”에 중점을 두고 있다. 직선적, 기하학적인 선이나 점의 배치와 독특한 재단, 봉제기술에 의한 구축적인 의복으로, 테크노적인 외관이나 화이트, 실버, 광택 등의 밝은 색채는 우주를 이미지로 한 디자인과 연관성을 지닌다. 다시 말해 미래주의란 테크놀로지 자체를 보여주는 것으로 과학 기술에 대한 긍정적 평가와 함께 테크놀로지와 그 이미지를 인간 중심의 사고와 접목시키고자하는 노력이다. 현대 패션에서는 ‘미래’라는 용어와 ‘미래주의’(Futurism)라는 용어가 복합적 성격을 갖게 되고, 이탈리아 미래주의의 영향으로 나타난 20세기 초 복식의 경향 뿐 아니라 60년대의 스페이스 패션 그리고 새로운 밀레니엄을 맞아 현대 패션에서 나타나고 있는 미래적 감각의 퓨처 룩(Future Look)을 패션에서의 미래주의로 정의한다.⁸⁾



<그림 5>
Giacomo Balla 초상화의 스케치, 1912
(출처: Ilfuturisme e la moda)



<그림 6>
Giacomo Balla, 1914
(출처: Sketch for a Man's Suit)



<그림 7>
Andre Courreges, 1960
(출처: 『Vogue』, 7월호)



<그림 8>
Paco Rabanne, 1966
(출처: 『Vogue』, 10월호)

2) 퓨처리즘의 사적고찰

(1) 20세기 패션에 나타난 퓨처리즘

① 미래주의의 패션

현대 의상의 전위적인 운동 중 하나인 이탈리아 미래주의는 새로운 조형 양식과 예술의 새로운 기능으로 표현하였다. 이러한 양식은 다양한 의상에 활용되었고, 과도한 장식은 탈피하고 간결한 형태미에서 변화를 추구 하였고, 강한 색채와 밝은 색감의 사용으로 역동미를 돋보이게 하여 시각적으로 리듬감을 주었다.

그 당시 대표적인 작가 발라가 제시한 '미래주의 의상'은 역동적이며 가변성이 있는 의복이었고 이를 표현하기위해 독창적인 비대칭적 재단, 강렬하고 색채 사용, 역동적인 기하학적 직물 패턴으로 새로운 디자인을 창출하였다. 1912년의 '발라 초상<그림 5>'는 서로 다른 칼라 모양, 직선과 곡선의 비대칭적이고 대립적인 배치를 통해 역동미를 부각 시켰다. 그리고 1914년에 남성복 수트<그림 6> 디자인은 독립적 선과 비대칭적 구조와 사선형태 등에서 미래적인 미를 엿볼 수 있다.⁹⁾

1960년대의 패션은 다양한 시도를 통해 새로운 조형미를 제시해 주었고 과학문명의 발달로 오늘날 퓨처리즘의 효시가 되었으며 아방가르드한 예술 운동들이 많이 발생하였다. 또한 우주선이 달 착륙한 사건으로 우주과학에 관련된 물체나 색채는 디자이너, 예술가에게 새로운 영감을 제공하였다. 합성섬유와 신·소재가 등장하여 새로운 우주

룩이 탄생하는 계기가 되었다. 특히 1966년 이후 우주시대 패션은 모든 디자이너들에 의해 패션이 전개되었는데, 1960년대 스페이스 룩의 창시자인 앙드레 쿠레주(Andre' Courre'ges)는 종래의 여성다움, 고상함 보다는 활동성, 건강미, 젊음 등을 강조하기 위해 신소재를 사용하였다. 이를 이용하여 새로운 우주시대를 위한 미래패션의 디자인 방향을 제시하였다.¹⁰⁾

앙드레 쿠레주는 절제된 재단 기법을 통해 견고하고 모서리진 하드 에지 룩(Hard edge look)을 발표하였으며, 우주적 느낌의 A라인 실루엣과 조형미를 중시하였고 백색과 은색을 주로 사용하여 우주를 연상시키는 새로운 무드를 선보였다. 당시 보그 『Vogue』 잡지는 “행운의 선으로 신선함을 주는 것”이라 평하였다<그림 7>.

파코 라반(Paco Rabanne)은 주로 이질적인 소재를 사용하고 초현실적 신비주의자로 불리면서 복식의 실험적 미학을 제창한 디자이너다. 직물이 아닌 제 3의 소재로도 의복을 제작할 수 있다는 가능성을 열었다. 그는 1966년 플라스틱 원판을 금속 체인으로 연결한 금속 체인 드레스 <그림 8>의 특징으로 나타났다.

코스모스 패션(Cosmos Fashion), 우주 패션, 스페이스 에이지(Space Age)패션, 문 룩(Moon Look) 등으로 다양하게 표현되는 스페이스 패션은 우주시대의 개막에 직접적인 자극과 영감을 받은 스타일의 미래적 디자인으로 실험적이고 아방가르드한



<그림 9>
Issey Miyake 1991년 S/S컬렉션
(출처: 「Issey Miyake making things」)



<그림 10>
Issey Miyake 1996년 S/S컬렉션
(출처: firstviewkorea.com)



<그림 11>
Jean Paul Gaultier, 1997년
(출처: 『제5원소』)



<그림 12>
스티븐 리스버거 감독, 1982년
(출처: 『Tron』)

의상으로 다양하게 전개되었다. 11)

② 테크노 사이버 패션

미래적, 하이테크적인 패션디자인은, 컴퓨터 테크놀로지를 통한 미래세계가 중심이된 시점에서 사이버 패션이 출현하여 미래형 의복으로 발표되었다. 테크노 사이버와 관련된 소재로 플라스틱, 비닐원단 등 다채로운 신소재 등장과 색채에 있어서도 네온컬러, 실버컬러, 고풍택 등 첨단 테크놀로지 감각이 도입되었다. 기계, 기술을 의미하는 ‘테크노(Tecno)’와 인공두뇌, 피드백 시스템(Feedback System), 컴퓨터 문화로 연결되는 인간과 관련된 모든 현상을 종합적으로 포함하는 사이버(Cyber)의 합성어인 ‘Tecno-Cyber’의 개념을 보이는 현대 패션을 테크노 사이버 패션이라고도 한다.

산업적인 미래의상에는 라텍스, 왁스코팅 등의 하이테크 가공소재를 사용하여 테크니컬한 이미지 연출, 네오프린(neoprene), 폴라폴리스(polar fleece)와 극세사(micro-fibres) 같이 전에는 전혀 사용하적 않았던 소재가 사용되고, 고무, PVC, 페티시즘적인 가죽과 전문 스포츠 의상과 신발 등에서 영감을 얻었고, 소재와 스타일은 주류패션과 하이패션에 까지 그 영역을 넓혀가고 있는 추세이다.¹²⁾

이세이 미야케(Issey Miyake)는 ‘Starburst’ 의상 시리즈 작품에서는 금은, 동색으로 빛나는 의복과

일종의 거대한 앗상블라주(Assemblage), 로봇, 사이버 인간이 사는 공간 구성을 선보였고, 홀로그래픽 직물<그림 9>, <그림 10>과 구부러지지 않는 플라스틱 소재를 사용한 의상도 발표 하였다.

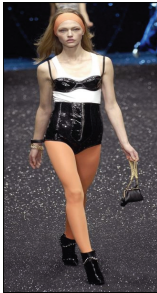
1997년 장 폴 골띠에가 ‘제5원소’에서 보여준 봉대패션은 몸의 주요 부분만을 가진 밴디지 룩으로, 최대한 노출을 즐기는 미래 의상의 단면을 보여준다<그림 11>.

<그림 12>는 스티븐리스버거 감독의 사이버스 페이스를 배경으로 한 1982년 작품 『트론(Tron)』으로 디지털 합성과 조명 기술로 컴퓨터 내부의 세계를 형광색의 3차원적인 공간으로 시각화하여 가상현실(virtual reality)을 표현, 몸에 꼭 맞는 의상에 다채로운빛을 부여하는 기계적인 메커니즘을 전달해주었다.

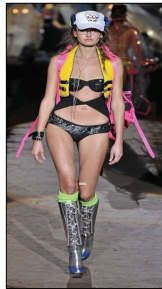
(2) 21세기 패션에 나타난 퓨처리즘

① 스포티브 퓨처리즘 패션

21세기의 패션 화두로 언급되는 스포티즘은 스포츠 룩에서 출발하였으나 스포츠 경기복에서 직접적으로 영향을 받기보다는 기능적인 요소를 모던하고 고급스럽게 표현한 것이다. 즉 기능적인 스포츠가 아닌 라이프스타일을 기반으로 느낌과 정신으로써 스포츠를 받아들이는 것으로 스포츠 감각을 의미한다.¹³⁾



<그림 13>
Dolce&Gabbana 2007 S/S
(출처: www.firstviewkorea.com)



<그림 14>
Dsquared, 2010 S/S
(출처: www.firstviewkorea.com)



<그림 15>
Dsquared, 2010 S/S
(출처: www.firstviewkorea.com)



<그림 16>
Christopher Reburn 2012 F/W
(출처: www.firstviewkorea.com)

현대인들은 초고속 디지털 시대로의 변화로 인해 여가시간과 경제적 풍요를 갖게 되면서, 웰빙이 새로운 문화코드로 정착하여 나타나고 있다. 즉 자연, 건강, 안정 등 정신적인 안정까지 추구하는 라이프스타일이 생겨나면서 스포츠 활동은 점차 생활의 일부로 자리 잡게 되었고 스포츠웨어의 디자인적 특성이 퓨처리즘 트렌드와 융합되면서 스포티브 퓨처리즘 패션으로 다양성을 추구하는 스타일로 디자인 되었다. 이 현상은 여가 활동을 위한 기능성을 추구하며 일상의 다양한 아이템에 스포츠화가 나타나게 되었고 기능성과 패션성을 동시에 만족시키는 패션 디자인으로 표현되고 있다. 또한 변화된 라이프스타일 안에서 기능성의 추구는 형태와 소재 면에서의 혁신을 가져왔다. 쾌적함을 추구하는 속옷의 스타일도 스포티브한 방향으로 전개되어 스타일 뿐 아니라 착용 법에 있어서도 계속 변신을 거듭하고 있다. 이런 인프라의상은 새로움을 추구하는 실험적인 디자이너들에 의해 고전적인 틀에서 벗어나 자유로움의 한 표현으로 스포티브 퓨처리즘 패션 감성으로 착장의 변혁을 추구하게 되어 다양한 인프라 의상으로 나타나고 있다. 대표적인 사례로 <그림 13>은 돌체 앤 가버나(Dolce&Gabbana)의 작품은 브래지어를 탑형 태로 디자인한 인프라현상으로 동일한 소재의 숏팬츠로 스포티브한 감성을 트렌디하게 표현하였다.

디스퀘어²(Dsquared²)의 작품도 인프라적 스포티브이라 할 수 있다<그림 14>. 점차적으로 스포츠 브랜드와 패션디자이너와의 콜라보레이션을 통한 기능적인 기술력과 패션성의 만남으로 브랜드의 캐릭터 강화와 이미지의 향상을 위한 새로운 시도가 활발해지고 있다.

패션에 영향을 미친 웰빙 문화 현상은 스포티브 스타일이 아웃도어스타일룩 트렌드로 나타났다. 웰빙 문화의 확산으로 인한 라이프스타일의 변화는 현대인의 여가 활동 증가로 건강과 외모에 대한 관심으로 스포츠, 레저 지향적인 문화로까지 발달하게 되었다. 현대의 첨단 기술의 발달로 인하여 여가생활의 증대로 따른 시대적 요구는 고기능성을 가진 스포티브 퓨처리즘 스타일의 다양한 아웃도어를 창출하였다.

디스퀘어드²는 아웃도어의 심실링 테이프 기법으로 투명 방수 원단을 봉제하여 봉제선까지 방수되는 레인코트가 선보였다<그림 15>.

크리스토퍼 레이빈 (Christopher Reburn)의 작품에서는 화이트 컬러의 방풍재킷과 코디된 화이트 &블랙 컬러의 등산배낭과 연결된 벨트 끈이 허리를 감싸고 있으며, 보조가방이 부착되어 디자인되었다<그림 16>.

② 하이테크 퓨처리즘 패션

테크놀로지'라는 사전적 의미로 과학적인 이론을 실체문제에 이용한다는 뜻을 갖는데 예술을 의미하는 '아트'라는 근대의 서구용어는 거슬러 올라가면 중세라틴어 '(구성하다, 고안하다)'의 '아르스'를 뜻하며, 어원적으로 미술은 '능숙함'을 의미하는 희랍어 '테크네'와 연결된다. 그리스 시대의 'techné'는 '기량', '기술'을 지칭하며, 예술도 '테크네'와 'logos'의 결합어인 'technology'라는 말이 등장하였다.¹⁴⁾

하이테크 패션이란 최첨단 과학기술과 미래지향적 감각을 접목시킨 인공지향적인 미래 감각이다. 이러한 하이테크에 기반한 건축적인 실루엣과 소재들은 미래적인 시각과 공학적인 구상으로 만나 혁신적인 룩을 완성하였고 미래주의 패션은 미래지향적인 스타일과 기능의 단순화와 지능화를 강조한 스타일로 과학기술과의 협업으로 지속적으로 출현하고 있다.

인간의 신체와 인공적 기계의 결합과 혁신적인 소재를 사용하여 새롭게 진보된 신소재는 산업의 발달로 인해 다양성과 기존의 고정관념을 깨고 패션의 개념을 바꿔 놓고 있으므로 그 중요성은 더해지고 있다. 새로운 하이테크 소재의 적용 또한 다양한 형태의 디자인과 첨단적인 퓨처리즘 패션에 많은 영향을 미치고 있다.¹⁵⁾

패션에서 과학기술과의 협업으로 탄생한 다양한 결과물이 있는데 대표적으로 '빛'의 사용이다. 빛은 기술력을 바탕으로 다양하게 표현되었고 사용된 재료는 레이저, 홀로그램, LED, 전구 등이 있다. 이는 기능적인 효과보다도 심미적인 효과 중시했으며 대표적 사례로 <그림 17>은 필립스의 부벨-블러쉬 드레스(Bubelle-Blush Dress) 디자인이다. 이와 같이 패션에서 기능과 과학의 결합형은 인간 생활 속에서 심신의 안락함과 즐거움을 표현할 수 있는 다기능 디자인으로 나타나고 있다.

후세인 살라얀(Hussein Chalayan)은 원격 장치를

통해 디테일의 변형을 이루어 하이테크적 퓨처리즘 패션을 선보였다<그림 18>.

세인트마틴(Central Saint Martin)의 선다혜양은 빗물의 산도에 반응하는 염료들을 개발하였다. 가요성 안료인 안토시아닌(Anthocyanin)을 사용하여 대기의 상태를 시각화하는 레인팔레트(Rain Palette)를 만든 것이다<그림 19>.

이처럼 과학기술과의 협업의 특징은 하이테크 감성을 바탕으로 의복의 착용형태에 따라 변하는 가상성이라는 새로운 조형성이 표현되고 있다. 이런 현상은 현대 패션의 트렌드에 반영되며 다양하게 변형 연출이 가능한 멀티 패션 아이템이 되고 있다. ¹⁶⁾복식에서의 트랜스포메이션은 인간의 삶을 편리하게 하며 기술의 발달로 인한 환경 변화에 대응할 수 있는 도구의 기능과 착용자 자신의 감성대로 해체하고 표출하는 현대인들의 표현적 요구에 적합한 유형의 하나이다.¹⁷⁾

다음은 하이테크 퓨처리즘의 대표적인 사례들이다.

<그림 20>은 엘이디 탱크 탑(LED Thank Top)은 40개의 LED와 40핀 마이크로컨트롤러와 건전지, IR수신기와 스위치 등으로 만들어졌다. 이 탱크 탑은 LED 조명이 변함에 따라 음도 달라져 다양한 즐거움과 재미를 주는 셔츠이다.

<그림 21>은 일본의 프로그래머 다이 퓨지와와라(Dai Fujiwara)와 이세이 미야케(Issey Miyake)가 공동으로 작업한 작품으로, 이동시 베스트로 착용하다가 휴식을 취할 때는 의자로 변형시켜 사용할 수 있는 디자인이다.

전자드림 T-Shirt는 전자 드림 키트가 부착되어 있어 그림을 두드리면 내장된 스피커를 통해 드림 사운드가 컴퓨터에 전송되어 출력되는 제품이다<그림 22>.

디자이너이자 공학자인 모리츠 왈데메이어(Moritz Waldemeyer)와 후세인 살라얀의 공동 작업으로 탄생되었다. 스커트 안에 모터가 내장되어 드레스의 실루엣을 극적으로 변형시킬 수 있는 드



<그림 17>
Philips 2006, Buble-Blush Dress
(출처: www.firstviewkorea.com)



<그림 18>
Hussein Chalayan 2007 S/S
(출처: www.firstviewkorea.com)



<그림 19>
선다혜 Rain Palette 2012 S/S
(출처: www.samsungdesign.net)



<그림 20>
LED Tank Tops 2005
(출처: Leah Buechley)



<그림 21>
Dai Fujiware 2006
(출처: www.firstviewkorea.com)



<그림 22>
Electroni DrumT-shirt 2008
(출처: www.firstviewkorea.com)



<그림 23>
Hussein Chalayan 2007 S/S
(출처: Think Geek)



<그림 24>
Lin Tsui-wei 2010
(출처: www.samsungdesign.net)

레스를 발표하였다. 이 드레스는 시간의 흐름에 따라 계속해서 자동적으로 변형이 일어난다<그림 23>.

III. 도깨비 문양과 퓨처리즘 패션의 미적 특성

1. 도깨비 문양의 미적 특성

도깨비 문양을 응용한 현대패션 사례는 극히 드물고 동화적 캐릭터로 유희적 만들어지고 있는 실정이다. 도깨비문양의 특징을 살펴보면 크게 3가지로 나누어 볼 수 있다.

1) 해학적

도깨비 문양의 특징은 해학을 동반한 무서움 드러난다고 하였으나, 현대 문화상품 사례 연구에서는 익살스럽고 흥겨운 즐거움이 강조되어 표현되고 있다. ‘도깨비 공원’의 해학적 특징은 가족형 테마공원답게, 전체적인 테마 건축 모든 형태에서도 도깨비 문양을 익살스러움을 강조하게 디자인되었다<그림 26>.



<그림 25> Hussein Chalayan 2007 F/W
(출처: www.firstviewkorea.com)

슬리핑코트(Sleeping Coat)는 환경에 따라 스포츠용 재킷과 재킷, 그리고 코트 심지어는 침낭으로 까지 다양한 변형성의 디자인이다<그림 24>.

<그림 25>는 후세인 살라얀 에어본 토트(Airborn Coat)로 날씨에 따라 반응하는 작품이다.



<그림 26> 도깨비 공원 전경 (출처: www.dokkebipark.com)



<그림 27> 도깨비 스톼 공연 스틸 컷 (출처: www.blog.naver.com)



<그림 28> 붉은 악마 (출처: www.reddevil.or.kr)

2) 상징성

도깨비 문양의 이론적 고찰에서는 요사스러운 귀신을 물리치거나, 사악한 것을 물리친다고 하여 벽사의 기능을 가진 도깨비 문양이 많이 사용되었다.

‘도깨비 스톼’의 뮤직 퍼포먼스 공연은 도깨비의 형태적인 묘사, 움직임을 풍물의 연주기법에 적용, 리듬 등의 재구성으로 과거 풍물 정신이 현대적인 형태로 계승시켜 현대적인 시각을 상징적으로 표현하였다. 또한 생동감 넘치는 몸동작, 화려한 조명, 신기한 소리를 내는 다양한 악기 등 한국의 전통 캐릭터의 도깨비를 묘사하여 표현한 공연이다<그림 27>.

3) 민예성

민예적의 사전적 의미는 서민의 생활 속에서

생겨난, 지방의 특유한 풍토·풍물·정서·관습 따위를 표현한 예술적이다.

붉은 악마의 트레이드마크인 도깨비 문양 치우천왕(蚩尤天王)은 환인이 다스리던 환국의 뒤를 이어 환웅천왕이 건국했다고 하는 배달국(倍達國)의 제14대 천왕으로서, BC 2707년에 즉위하여 109년간 나라를 통치했던 왕, (慈烏支) 환웅이라고 한다. 2002년 대한민국 월드컵 때 지역 특유의 붉은 악마 응원 유니폼의 착용으로 한국 축구의 빛나는 승리의 염원과 선수들을 지켜주는 치우천왕기의 의미를 담은 민예적 예술의 표현¹⁸⁾이라고 할 수 있다<그림 28>.

〈표 1〉 퓨처리즘 현대패션의 조형성

	실루엣	색상	소재	미적특성	그림
섹시	-X-Line 실루엣 여성의 바디강조 -T-Line 실루엣 어깨, 상의 강조 -비대칭 Line 원오프숄더 직선실루엣	-무채색 -골드, 실버 -혼색(난색계열)	-글리터 소재 -광택소재 -시스루소재 -이질적소재 매칭 -비닐소재	단순미	그림 29
					그림 30
					그림 31
					그림 32
					그림 33
					그림 34
					그림 35
레트로	-H-Line 실루엣 심플한 디자인 -우주복 스타일 -여전사 같은 조형적 모티브	-무채색 -골드, 실버 -유채색 (난색계열)	-인조피혁 -광택소재 -메탈릭 소재	역동미	그림 36
					그림 37
					그림 38
					그림 39
					그림 40
					그림 41
					그림 42
테크노리즘	X-Line Box-Line 실루엣- 어깨라인, 허리라인 강조한 디자인. 과도한 변형미	-무채+유채색 -유채색 혼합 -광택감의 무채 -다크톤 레드 -라이트톤핑크	-메탈릭 실버, 골드 -에나멜, 가죽 -메탈소재 -고무소재 -금속소재	변형미	그림 43
					그림 44
					그림 45
					그림 46
					그림 47
					그림 48
					그림 49

2. 퓨처리즘의 패션의 조형성과 미적 가치

1) 퓨처리즘 패션의 조형성

가장 최근에 선보여진 파리컬렉션 2008년 S/S에서 2012년 S/S까지 5년 동안 나타난 컬렉션에서 퓨처리즘 디자인 특성이 엿보인 500여점을 살펴본다. 분석해보면 크게 섹시스타일, 레트로 스타일, 테크노 퓨처리즘 스타일로 크게 3가지로 도출할 수 있다.

섹시 퓨처리즘 스타일은 전체적으로 단순한 아이템을 사용하면서 X, H 라인의 실루엣으로 바디라인을 강조한 것이 특징이며 색상은 흰색, 블랙, 뉴트럴 컬러와 골드와 실버의 메탈릭 컬러를 사용, 소재는 섹시함과 화려함으로 관능미를 표현함을 볼 수 있었다.

레트로 퓨처리즘은 60년대 퓨처리즘 스타일을 재해석한 것들이 많았고 심플한 디자인의 H 라인의 비대칭의 조형적 디테일이 많이 사용되었다. 색상은 화이트, 블랙, 그레이, 메탈과 페이 톤의 핑

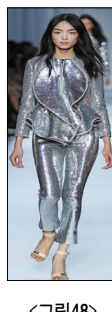
크와 옐로우 등을 사용하면서 스페이스 이미지를 표현하였다.

테크노 퓨처리즘은 음악, 기계, 과학의 기교가 믹스되어 미래지향적인 이미지를 표현하는 디자인으로 변형된 형태가 많았다. 색상은 강한 메탈릭과 블랙, 그레이, 무채색과 유채색의 대조적 혼합으로 역동적이고 화려하게 표현되었다. 소재는 메탈릭 코팅, 테크놀로지의 인공적 소재, 에나멜 가죽, 고무, 금속소재 등을 통해 이질적 소재 매치가 특징적이었다.

2) 퓨처리즘 패션의 미적 가치

파리컬렉션 2008년 S/S에서 2012년 S/S까지 5년 동안 나타난 컬렉션에서 퓨처리즘 디자인 특성¹⁹⁾을 살펴보면 실루엣의 단순함으로 테크닉적인 면을 강조한 단순미와 색상이나 소재의 대비를 통해 다이내믹한 역동적인 미를 표현한 작품들이 많았고 하이테크적인 면을 부각시키면서 변형을 선보인 작품들이 다수 선보였다.

〈표 2〉 퓨처리즘에 나타난 현대패션의 미적 특성

퓨처리즘 패션 사례							
섹시 퓨처 리즘							
	<그림 29> Balmain 09 F/W	<그림 30> Celine 09 S/S	<그림 31> Fatima Lopez 08 S/S	<그림 32> Balmain 12 S/S	<그림 33> ralph rucci 08 S/S	<그림 34> Vandervorst 08 S/S	<그림 35> 08 S/S
레트 로 퓨처 리즘							
	<그림 36> Pierre Cardin 11 S/S	<그림 37> Gareth Pugh 09 S/S	<그림 38> Barbara bui 08 S/S	<그림 39> Akris 09 S/S	<그림 40> Akris 09 S/S	<그림 41> Barbara bui 10 F/W	<그림 42> Gareth Pugh 10 F/W
테크 노 퓨처 리즘							
	<그림 43> Alexander Mcqueen 10 S/S	<그림 44> Balenciaga 08 F/W	<그림 45> Balenciaga 09 S/S	<그림 46> Gareth Pugh 11 F/W	<그림 47> Alexander Mcqueen 11 F/W	<그림 48> Givenchy 12 S/S	<그림 49> Manish arora 12 S/S
(출처: http://www.firstviewkorea.com) ²⁰⁾							

(1) 단순미

현대 복식에 나타나 퓨처리즘 패션의 현대 미적 특성은 ‘단순성의 지향’이라 말할 수 있을 것

이다. 단순미를 얻기 위해서는 복잡한 형태에서 불필요한 부분은 과감히 생략하고, 필요한 부분을 강조하거나 단순화하여 개성적이고 창의적인 형태

가 된다.

2008년 S/S에서 2012년 S/S까지 파리컬렉션에서는 실용적인 단순미가 나타나고 색상은 대체적으로 무채색을 중심으로 골드, 실버, 시스루 소재 등 단색한 디자인과 심플한 실루엣을 나타내고, 디테일로 조금씩 변화를 주고 있는 것이 특징이다. 또한 컬러는 흰색, 검정색의 무채색과 누드 톤의 색상이 사용되어 색시한 여성스러움이 단순미로 나타났다.

(2) 역동미

현대 복식에 나타나 퓨처리즘 패션의 현대 미적 특성은 ‘역동적인 미’ 라고 표현할 수 있다. 2008년 S/S에서 2012년 S/S까지 파리컬렉션에서는 모던한 조형미는 패턴을 입체감 있게 예술적으로 형상하여 표현하면서 역동적인 형태를 표현하였다. 골드 메탈 소재와 가죽소재, 실버와 회색과 같은 컬러 톤과 광택이 있는 차가운 느낌의 비닐과 가죽소재를 이용하여 모던하게 정리된 형태와 구조적인 선을 구성하는 역동미가 아름답다. 형태나 디테일의 형태가 입체적이면서 운동감을 줄 수 있는 비대칭적인 디자인이 많으며 운동감을 주는 디자인이 많은 것이 특징이다.

(3) 변형미

현대 복식에 나타나 퓨처리즘 패션의 현대 미적 특성은 ‘변형미’ 로 나타났다.

2008년 S/S에서 2012년 S/S까지 파리컬렉션에서의 퓨처리즘 패션의 변형미는 착용자의 의도에 따라 다양하게 변형이 가능한 의복 디자인을 볼 수 있다.

실루엣은 모던한 형태미로 H 라인의 직선적인 형태가 나타났고, 소재는 대체적으로 광택가죽 소재와, 인조가죽이 사용되고 컬러는 블랙위주와 하 이글로시한 화이트 소재와 디테일 소재는 실버와 컬러 믹스된 소재들이 부분 적으로 사용되는 특징이 나타났다.

IV. 작품제작 및 해설

1. 작품제작 의도 및 방법

퓨처리즘 현대 패션 사례를 통해 단순미, 역동미, 변형미의 특징을 유출하고, 특징적인 실루엣과 컬러 및 소재를 재구성하여 디자인에 적용하였다.

현대적인 감각의 디자인으로 퓨처리즘 패션을 색시, 레트로, 테크노 사이버의 감성을 미니멀한 퓨처리즘으로 재해석한 현대 의상을 제작하였으며, 작품에 사용된 소재는 가죽, 비닐, PVC 등이다. 미적 특성을 나타낼 수 있도록 레이저 커팅 기법과, DTP프린팅, 핫피스 작업, 컬러프린트 부착 기법, 탈부착 기법을 사용하여 디자인의 디테일을 표현하였다.

작품의 전체적인 구성은 연구과정에서 얻은 도깨비문양의 가장 큰 특징인 해학성과 역사적 상징성이 담긴 문양을 선정하였고 퓨처리즘 특성인 단순미, 역동미, 변형미를 융합하여 미적특성으로 잡았다. 이를 바탕으로 해학적과 단순미, 민예적과 역동미, 상징적과 변형미로 디자인적 요소의 결합으로 각각 2점씩 디자인으로 총 6작장을 디자인하였다. 각 주제에 맞는 미적 특성을 부각시키고 트렌트에 적합한 창의적인 퓨처리즘 패션 작품을 제작하였다.

2. 작품 및 해설

1) 작품 I

작품 모티브는 백제시대 바래기 기와무늬 도깨비 문양으로 역동적이며 입체감이 돋보여서 선정하였다.

AI-일러스트 프로그램을 사용하여 단순한 도안으로 변형한 다음, 모티브를 화이트 가죽 소재 위에 레이저 커팅하여 작업을 하였다. 커팅된 도깨

비 문양의 조각을 패넬로 작업하여 앞부분에 탈부착 장식을 가능하도록 하였다.

전체적으로 퓨처리즘 감성을 해학적인 섹시미로 디자인 개발에 표현하였다.

2) 작품 II

모티브는 통일신라시대 금동 문고리 장식무늬 도깨비 문양으로 공예기법과 화려하게 표현되는 벽사적 이미지를 주기 위해 문양을 선정하다.

모티브를 가죽 소재 위에 레이저 커팅한 후 작업을 하였다. 블랙, 레드 컬러 배색하여 도시적인 색시함을 해학적이면서도 단순한 실루엣으로 모던하게 표현하였다.

3) 작품 III

작품 모티브는 고려시대 바래기 기와 무늬 도깨비 문양은 선과 면을 중시하는 경향으로 문양자

체가 도식화어 선정하였다.

AI-일러스트 프로그램을 사용하여 단순한 도안으로 변형한 다음, 규칙적인 반복패턴을 폴리에스테르 소재에 DTP 프링팅 작업을 한다. PVC 실버, 골드 소재로 배색처리 하고, 조형적인 면적 비례로 매치하여 H 라인으로 자연스러운 실루엣을 표현하였다.

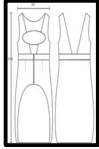
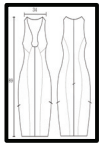
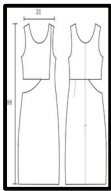
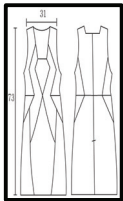
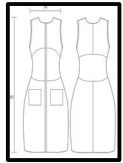
4) 작품 IV

작품III과 작품IV은 민예적인 감성표현을 위해 같은 도안 패턴을 사용하여 연결성 있는 디자인으로 표현하였다. 이 작품에서는 폴리에스테르 소재에 DTP 프링팅 작업을 한 후, PVC실버와 골드 소재를 규칙적인 대칭 패턴으로 매치하여 조형적인 실루엣을 부각시킨 디자인이다. 스퀘어 네크라인, 앞 중심에 다이아몬드 패넬 안쪽과 허리부분 삼각 조각 패넬부분에만 도깨비 문양 도안을 배치하였다. 메탈릭한 컬러의 소재를 사용하고, 조형적인

〈표 3〉 작품계획표

		미적 특성	실루엣	색상	소재	문양도안	기법	구성
작품 I	섹시	해학적 + 단순미	A Line	화이트 블랙 레드	가죽/ 실크		레이저 커팅	원피스
작품 II			X Line	블랙 레드	가죽/ 실크		레이저 커팅	원피스
작품 III	레트로	민예적 + 역동미	H Line	블랙 실버 골드	폴리· PVC		DTP	원피스
작품 IV			A Line	화이트 실버 골드	폴리· PVC		DTP	원피스
작품 V	테크노·사이버	상징적 + 변형미	Boxy Line	투명 블루	비닐		컬러도안 프린트	탈부착 레인코트
작품 VI			X Line	투명 화이트	비닐		핫피스 도안	탈부착 원피스

〈표 4〉 작품(앞), (뒤), 도식화

	작품 (앞)	작품(뒤)	도식화	문양
작품 I				
작품 II				
작품 III				
작품 IV				
작품 V				
작품 VI				저음  중음  고음  (소리의 강약에 따른 색상변화)

패턴의 라인을 강조한 레트로 퓨처리즘 패션을 표현하였다.

5) 작품 V

조선시대 바래기 기와무늬 도깨비 문양은 해학적이고 익살스럽게 표현하였다.

다양한 컬러를 사용하여 모티브 작업을 한 후 불규칙한 패턴을 부착하여 도깨비 문양의 상징성을 부각하면서 해학적인 재미와 즐거움을 디자인에 표현하였다.

Box 라인으로 투명한 비닐 소재를 이용하여 후드와 비닐 패턴이 탈부착 될 수 있어 변형미를 강조한 비닐 레인코트 디자인 하였다.

작품V 투명비닐 레이코트와 작품VI 원피스를 의상의 컬러가 투영되어보여 질 수 있도록 연결성 있게 도깨비 문양의 상징적인 면과 변형미를 표현하였다.

6) 작품 VI

단순화한 도안으로 재 디자인 한 후, 소재는 종이 재질감의 폴리 소재를 사용하고 핫피스 트리밍 장식처리, 원피스 주머니 부분에는 이퀄라이저를 부착하였다. 주머니 부분이 소리의 강약의 따라 시각적으로 변하는 변형미를 표현한 디자인이다.

들을 모티브로 하여 퓨처리즘 특성을 갖은 패션과 접목한다면 퓨처리즘 패션에 폭을 넓힐 수 있다고 생각된다.

이에 본 연구에서는 우리 전통 도깨비 문양의 일반적 고찰을 통해 그 정의와 개념을 알아보고 도깨비 문양의 시대별 종류를 분류하였다. 도깨비 문양이 현대 문화상품에 이용된 사례를 분석하여, 해학적, 상징적, 민예적인 미적특성을 알아보고, 퓨처리즘 패션에서 보여 진 단순미, 조형미, 변형미의 미적 특성을 살펴보았다.

이상의 이론적 고찰을 토대로 도깨비 미적특성을 재구성 연결하여 퓨처리즘 패션에 도입하여 현대적이고 독창적인 6점의 작품을 제작하였다. 작품 분석을 통한 특징은 다음과 같다.

본 연구를 통해 전통 문양인 도깨비 문양을 퓨처리즘 패션과 접목함으로 우리민족의 전통적 정신세계를 반영함과 동시에 새로운 소재와의 접목으로 미래지향적인 디자인 개발에 근본 자료가 될 것으로 사료된다.

전통 도깨비문양이 현대 패션에 적용된 사례가 적어서 앞으로는 다각적인 시각에서 연구·분석하고 다양한 과학 기술과 패션이 연계하여 한국 전통 도깨비 문양의 지속적인 후속 연구가 이루어지길 기대한다.

V. 결론 및 제언

한국 전통 도깨비 문양은 우리의 전통성과 유희적 감성을 갖고 있다. 따라서 이를 트렌디하게 디자인 할 때 독창적이고 미래적인 표현이 가능하다고 본다.

퓨처리즘 트렌드는 디지털, 빛, 소리 등은 신소재의 개발과 네트워크, 가상현실의 융합으로 이루어지고 있다. 또한 도깨비 문양이 갖고 있는 특성

참고문헌

- 1) 김선미, 홍강의 (1983). 학령전기 아동의 귀신 및 도깨비에 관한 개념, 신경정신의학, 22(1), p.26.
- 2) 안상수 (1989). 한국 전통문양집-도깨비 무늬 편, 서울: 안그래픽스, p.14.
- 3) 김희수 (2000). 도깨비문양의 상징성을 이용한 웹사이트 디자인 연구, 경기대학교 정보과학대학원 석사학위논문, p.28.
- 4) 임동권 (1981). 민간신앙에서의 도깨비, 서울: 열화당, p.25.
- 5) 김희수. 위의 책, p.29.
- 6) 강예린 (2005). 비평적 사고발달을 위한 전통문양 연

- 구, 홍익대학교 교육대학원 석사학위논문, p.50.
- 7) 이임정 (2006). 한·중·일 도깨비 얼굴무늬 비교 연구, 홍익대학교 디자인대학원 석사학위논문, pp.92-93.
- 8) 임영주 (1988). 한국 도깨비 얼굴 무늬, 서울: 안그라픽스, p.16.
- 9) 윤열수 (2002). 도깨비 웃음, 서울: 문화와 나, p.13.
- 10) 한국 문화재 보호재단 (1995). 한국의 무늬, 서울: 예맥출판사, p.126.
- 11) S. Gioedion (1988). 공간 시간 건축, 김경준 옮김 (2005). 서울: 시공문화사, pp.124-125.
- 12) 최영준 (2007). 예코-퓨처리즘의 공간 표현특성에 관한 연구, 홍익대학교 디자인대학원 석사학위논문, p.17.
- 13) Richard Humphreys (1992). 미래주의, 하계훈 옮김 (2003), 서울: 열화당, p.78.
- 14) Germano Celant (1997). To cut is think ,Art&Fashion, Skira ditore, NY, p.22.
- 15) 조덕현 (2006). 현대미술에 나타난 하이테크놀로지 특성 연구, 충남대학교 미술대학원 석사학위논문, pp.1-2.
- 16) David Bond (1992). 20세기 문화사, 정현숙 옮김 (2000). 서울: 경춘사, pp.203-204.
- 17) Valerie Mendes. Amy de la Haye (1999). 20세기패션, 김정은 옮김 (2003). 서울: 시공사, p.284.
- 18) 조은영 (2002). 붉은 악마의 라이프스타일과 참여 동기에 관한 연구, 연세대학교 일반대학원 석사학위논문, p.7.
- 19) 자료검색일 2012.11.04. [http:// www.samsungdesign.net](http://www.samsungdesign.net)
- 20) 자료검색일 2012.09.24. <http://www.firstviewkorea.com>

A Study on Futurism Fashion Design Applying the Traditional Korean Dokaebi Pattern

Shin, Kyoung Hee • Kang, Hee Myung⁺

Master, Graduate School of Fashion Design, Dongduk Women's University

Lecturer, Graduate School of Fashion Design, Dongduk Women's University⁺

Abstract

Even though traditional culture has faded in the process of westernization, the recent cultural code has turned to focus on products that mix national identity with current trends. The purpose of this study is to develop a design motif linked to modern futurism by studying the traditional dokaebi pattern. Therefore, this study tried to modernize the traditional pattern by applying the traditional Korean dokaebi pattern to futurism fashion. This study started with the witty, symbolic and folksy characteristics of the traditional dokaebi pattern and observed the functional, dynamic and transformational artistic aspects of futurism. By applying motifs with artistic characteristics from the dokaebi patterns, six fashion designs were developed. In addition, through application of the digital pattern, motif transformation and new materials, future-oriented creative and original futurism fashion designs were developed.

Key words: traditional culture, dokaebi pattern, futurism, new material