



저작자표시-비영리-변경금지 2.0 대한민국

이용자는 아래의 조건을 따르는 경우에 한하여 자유롭게

- 이 저작물을 복제, 배포, 전송, 전시, 공연 및 방송할 수 있습니다.

다음과 같은 조건을 따라야 합니다:



**저작자표시.** 귀하는 원저작자를 표시하여야 합니다.



**비영리.** 귀하는 이 저작물을 영리 목적으로 이용할 수 없습니다.



**변경금지.** 귀하는 이 저작물을 개작, 변형 또는 가공할 수 없습니다.

- 귀하는, 이 저작물의 재이용이나 배포의 경우, 이 저작물에 적용된 이용허락조건을 명확하게 나타내어야 합니다.
- 저작권자로부터 별도의 허가를 받으면 이러한 조건들은 적용되지 않습니다.

저작권법에 따른 이용자의 권리는 위의 내용에 의하여 영향을 받지 않습니다.

이것은 [이용허락규약\(Legal Code\)](#)을 이해하기 쉽게 요약한 것입니다.

[Disclaimer](#)

정 병 헌 교수지도  
석사학위 청구 작품 연구 논문

# The Pocket

- Textile Design을 중심으로 -

2008

성신여자대학교 조형대학원

섬유디자인과

김 지 혜

# The Pocket

-Textile Design을 중심으로-

정 병 현 교수지도

이 논문을 석사학위 논문으로 제출함.

2008년 5월

성신여자대학교 조형대학원

섬유디자인과

김 지 혜

# 인 준 서

김지혜의 석사학위 논문으로 인준함

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

심사위원 \_\_\_\_\_ 인

성신여자대학교 조형대학원

## 논문개요

기술(技術)의 발달과 현대인의 진보(進步)한 감성에 따른 다양한 욕구는 텍스타일(textile)의 적용 범위를 보다 다양한 방법으로 발전 시켜 나가고 있다. 손에 쥐는 작은 물건 하나하나에서 부터 몸을 감싸는 것, 또는 그것을 둘러싸는 환경에 이르기까지 그야말로 거의 모든 범주(範疇)에서 사용된다고 해도 과언이 아닐 것이다. 이를 대처하기 위해서는 직물에 감성을 표현하고 고급화 시키는 텍스타일 디자인 개발에 대한 노력이 절실히 요구되는 상황이다.<sup>1)</sup>

이에 본 연구자는 생활 전반(全般)에 활용 할 수 있고 누구나가 공감할 수 있는 감성이 담긴 디자인을 하고 싶었다. 그리고 그것에 대한 답은 인간이 갖게 되는 자아의식(自我意識)에 대한 원초적인 물음에서 얻을 수 있었다.

모든 인간은 모태(母太)의 역사를 가지고 있다. 어머니의 자궁(子宮)이라는 작은 품<sup>2)</sup>에서 시작된 한 생명은 태어나고 자라면서 '나는 어디에서 시작되었을까'라는 존재성에 대한 물음을 제기(提起)하게 된다.

인간 모두의 공통점은 첫 시작(始作)에 있는 것이다. 생명의 출발점은 어머니의 자궁- 그 작고 신비로운 '주머니'-가 아닐까 하는 생각에서 본 연구는 시작 되었다.

탄생과 성장, 과거와 현재, 주어진 미래에 있어 인간은 각자의 환경에 따라 다양한 모습으로 나타난다. 처음의 시작이 그러하듯 환경의 영향을 받아 생성되고 자라나 그 안에서 나뉘는 터전이나 가치관을 만들어가며 살아가게 된다.

이러한 터전이나 환경을 '둘러싸거나 감싸지는 의미'로 접근하여 '빛과 그림자', '향기', '나'의 세 가지 주제로 구성 하였다. 지구상의 모든 생명체에게 공평

---

1) 나영주, 권오경. <여성복 텍스타일 디자인의 특성과 감성에 관한 연구>2000,pp.1

2) 품: 두 팔을 벌려서 안을 때의 가슴. 따뜻한 보호를 받는 환경을 비유적으로 이르는 말, 따뜻한 보호를 받는 환경을 비유적으로 이르는 말 (출처:네이버 국어 사전)

하게 주어지는 빛 그리고 그 산물인 그림자, 공기가 담고 있는 향기(香氣), 본인의 자아를 하나의 환경이자 'Pocket'이라는 개념으로 해석하여 텍스타일 디자인으로 발전시켰다. 또한 그것을 응용한 제품을 만들고 공간을 연출해 보았다.

본 연구에서는 'Pocket'이라는 주제 하에 인간에게 주어진 환경이나 인간의 몸 자체를 감성적으로 해석하여, 시각적인 아름다움에 머물지 않는 따뜻한 감성이 담긴 텍스타일 디자인을 개발하고 상품으로의 전망과 마케팅 방법을 모색해 보고자 한다.

# 목 차

논문 개요

목차

작품 목차

그림 목차

I. 서론 .....	1
1. 연구목적 .....	1
2. 연구방법 .....	3
II. 본론 .....	3
1. 이론적 배경 .....	3
1)Pocket의 정의 .....	5
2)Pocket의 상징성 .....	5
3)Pocket의 친근성 .....	7
2. 주제에 따른 작품 제작 및 분석 .....	9
1)빛과 그림자 .....	10
(1)빛과 그림자의 Pocket .....	11
(2)디자인의 전개 .....	13
(3)Textile Design .....	18
(4)작품 제작 및 분석 .....	22
2)향기 .....	29
(1)향기의 Pocket .....	29

(2)디자인의 전개 .....	34
(3)Textile Design .....	34
(4)작품 제작 및 분석 .....	40
3)나 .....	44
(1)나의 Pocket .....	44
(2)나(자아)의 표현 .....	44
(3)작품 제작 및 분석 .....	46
4)마케팅 전략 .....	59
(1)스토리 마케팅 .....	59
(2)아트 마케팅 .....	63
<b>Ⅲ. 결론</b> .....	<b>67</b>

**참고문헌**

**ABSTRACT**

# 작 품 목 차

## 【1】 빛과 그림자

[작품 1] ..... 22

[작품 2] ..... 25

## 【2】 향수

[작품 1] ..... 40

[작품 2] ..... 41

## 【3】 나

[작품 1] ..... 46

[작품 2] ..... 57

# 그림 목 차

## 【1】 빛과 그림자

(그림-1) .....	18
(그림-2) .....	19
(그림-3) .....	20
(그림-4) .....	21

## 【2】 향수

(그림-1,2) .....	34
(그림-3,4,5) .....	35
(그림-6,7,) .....	36
(그림-8) .....	37
(그림-9,10) .....	38
(그림-11) .....	39

## 【3】 나

(그림-1,2) .....	52
(그림-3,4) .....	53
(그림-5,6,7) .....	54
(그림-8,9,10) .....	55

# I. 서론

## 1. 연구목적

인간은 세상의 보호 속에서 외면과 내면의 성장을 이루며 살아간다. 처음 우리가 담겨있던 어머니의 자궁의 역할은 그 밖으로 나옴과 동시에 우리를 둘러싼 환경이 대신하게 된다. 인간은 원하거나 원치 않거나 항상 무언가에 둘러싸인 상태에 놓이게 되고 이는 ‘담아 넣다, 넣는다, 보호하다’의 의미에서 주머니(Pocket)<sup>3)</sup>의 개념과 감성적 의미로 닮아있다고 생각된다.

본인이 토로하고자 하는 ‘환경’<sup>4)</sup>이라는 것은 어떤 대가 없이도 모두가 누릴 수 있고, 선택하지 않아도 항상 우리를 둘러싸고 있지만 없어서는 안 될 아주 중요한 요소들로서, 누구나 그 존재를 늘 확인 할 수 있고 특별한 감각 없이도 인지 할 수 있는 것들이다.

그 첫 번째로 빛과 그림자를 주제로 하였다. 태양계를 돌고 있는 지구의 생명체들은 빛과 함께 하루를 시작한다. 반대로 태양이 지면 밤이 시작되고 이는 빛이 닿지 않는 곳에 드리워지는 어둠이기도 하다. 빛과 그림자를 하나의 주제로 삼은 것은 이들이 서로를 가장 부각시켜주는 존재라고 생각했기 때문이다. 극과 극의 느낌이지만 빛이 통과 하지 못한 곳에 드리우는 그림자와 그 형태를 인지하기 위해 꼭 필요한 빛은 필요 불가분의 관계이다.

빛과 그림자는 밤과 낮, 순간의 연결들로 구성된 현재의 시간, 과거, 미래,

---

3) 넣다, 감추다, 집어넣다.-의 의미로 접근하였다.

4) ①사람이나 동식물의 생존에 커다란 영향을 미치는 눈,비,바람 등의 기후적 조건이나 산,강, 바다, 공기, 햇빛, 흙 등의 초자연적 조건.

②사람이 생활하는 주위의 상태나, 생활하기 위해 맞는 물리적 조건 (출처:두산 백과사전)

더 나아가 인류의 삶 자체를 둘러싸고 있는 가장 거대한 품이자 환경으로 생각되었다.

두 번째 주제는 ‘향기’이다. 향기란 눈에 보이거나 만질 수 없지만 늘 우리가 호흡하는 공기를 느낄 수 있고 이미지(image)화 할 수 있는 가장 좋은 방법이라고 생각되었다. 인간은 누가 가르쳐 주지 않아도 호흡을 통해 공기를 들이마시어 산소를 공급받는다. 이는 아주 본능적인 행동이며, 공기란 이렇게 삶을 영위하기에 꼭 필요한 환경이다. 의도적으로 밀폐된 공간이 아니 고서야 항상 우리를 둘러싸고 있는 공기를 표현하고자 하였다. 이에 떠오른 것이 바로 ‘향기’였다. 향기는 기분 좋은 냄새로 호흡을 통해 들이쉬는 숨에 의한 공기의 인지 방법이다. 향기는 즐거움을 주고 기분 좋은 이미지를 떠올리게 한다. 향기란 곧 둘러싸고 있는 공기를 몸 안에 담는 과정에서의 후각의 느낌으로 환경을 내 안에 담는다는 의미를 가지고 있기도 하다.

세 번째 주제는 바로 ‘나’ 이다. 위와 같은 생각들을 표출하고 있는 본인도 Pocket의 의미로 본 논문에 적용시키고자 하였다. 이는 한 인간으로서의 내면과 자아성찰(自我省察)의 과정까지 포함시킨 것으로 가장 중요한 환경이란 바로 인간이 만들어내는 유대관계라고 생각하였기 때문이다. 어머니의 자궁이 그러했듯 결국 인간을 감싸주는 가장 따뜻한 감성의 주체는 바로 삶 스스로에서 빛을 발하는 ‘자신’이다. 결국 내가 있기에 이 모든 생각이 가능하고 환경이란 것들도 의미를 갖기에 ‘나’라는 주제야 말로 가장 핵심이고 가장 큰 의미를 갖는다. 그 크기를 알 수 없는 가슴의 주머니에 세상을 살며 경험하게 되는 것들을 담는다.

위의 세 가지 주제들은 앞에서도 말했듯이 누구나에게 의미가 있는 가장 중요한 환경으로서 혹은 그 자신으로서 감성이 담긴 텍스타일 디자인 개발의 재료가 되었다.

본 연구의 목적은 이러한 이야기가 담긴 텍스타일 디자인 개발에 있으며

나아가 이를 응용한 제품에 대한 상품성에 대해서도 모색해 보고자 한다.

## 2. 연구방법

환경이 우리 인간에게 미치고 있는 여러 요소(要素)들 중에서 세 주제를 설정하고 그 이미지(image)들을 표현 하고자 하였다. ‘이미지’는 특정 대상에 대해 기분이나 인상(印象) 및 태도 등을 지각하고 인식하는 과정에서 경험하는 주관적인 느낌으로 각 주제에서 얻은 영감을 가지고 연구를 진행하였다.

첫 번째 주제인 ‘빛과 그림자’에서는 인공의 빛인 전구와 자연의 빛인 태양빛 아래에 드러나는 형태와 그림자를 모티브(motive)로 하여 디자인을 전개 하였다. 자연의 빛과 그림자는 태양의 움직임에 따라 항상 달라지기 마련이다. 달라지는 이미지들이 모여 순간의 기억이 되고 시간의 기록이 된다. 이는 이미지의 기록이란 의미에서 사진과 닮았다 생각 되었다. 또한 모든 색을 흡수 할 수 있는 색인 Black과 모든 빛이 섞인 색인 White를 빛과 그림자를 대변하는 색으로 사용하였고, 이에 흑백 사진은 본인이 담아내고자 하는 느낌을 전달하기에 좋은 재료가 되어 주었다. 흑백 사진은 말 그 대로 흑과 백으로 즉, 빛과 그림자만으로 대상을 담아낸다. 색이 배제된 상태에서 가장 정직하고 담백하게 빛과 그림자라는 주제를 부각시키기 위해 본인이 찍은 사진이나 자연의 이미지를 모노톤으로 표현하였다.

두 번째 주제인 ‘향기(香水)’에서는 머릿속에 연상되는 복합적인 이미지나 기억으로서의 느낌을 자유자재로 드로잉 한 것들을 스캔 받아 작업 하거나 포토샵(Adobe Photoshop7.0)과 일러스트 (Adobe Illustrator)프로그램을 활용하여 디자인을 전개하고 다양화 시켰다. 향수의 주재료로서 향기의 원천(源泉)이기도 한 꽃을 모티브로 하여 은은한 향을 연상시키며 작업 하였

다.

세 번째, ‘나’의 주제에는 본 연구자만의 개성, 자아의식, 꿈, 에너지 등의 표출에 중점을 두었다. 실루엣(silhouette) 사진으로 내제되어 있는 여러 모습의 자아를 표현하고 이를 컴퓨터 프로그램을 활용하여 본인의 작품들과 함께 이미지화 시켰다.

위의 세 가지 주제에서 얻어진 아이디어를 텍스타일 디자인으로 전개하여 DTP(Digital Textile printing) 방법으로 소량 생산하여 의복과 가방, 스카프, 조명을 이용한 Pocket 등으로 제작하고 연출하였다.

또한 이렇게 얻어진 결과물들을 가지고 하나의 브랜드로서 아트 마케팅과 감성 마케팅에 대해 알아보고 적용시켜 그 가능성을 모색해 보고자 하였다.

#### **\*DTP(Digital Textile Printing)**

본 연구에서 텍스타일 디자인 제품의 표현을 위해 가장 많이 쓰인 기법인 DTP에 대하여 알아보하고자 한다.

디지털 텍스타일 프린트(DTP)는 디자인에서부터 날염까지의 공정을 디지털화함으로써 제도 제관의 복잡한 과정 없이 잉크젯 프린터를 이용하여 디지털 방식에 의해 날염하는 것이다.

즉 기존의 복잡한 날염공정을 획기적으로 단축함으로써 환경문제를 개선하고 고부가가치의 다품종 소량생산이 가능하게 한 혁신적인 날염방식이다.

완성된 샘플이 만족도가 낮아 수정이 요구되는 경우 재래식 날염으로는 처음공정부터 다시 해야 하므로 그만큼 시간이 많이 걸리고 인력 및 자재의 낭비가 많지만 디지털 날염의 경우는 디자인이나 색상 조절의 과정이 디지털 방식으로 관리되므로 컴퓨터 화면에서 디자인과 색상을 원하는 대로 수정하여 그 자리에서 바로 프린트 할 수 있다. 또 디지털 날염 시스템은 염료 및 안료를 이용한 잉크를 물리적인 힘을 가하여 잉크젯프린터를 통해 원

단에 분사 시켜서 프린트하는 방법으로 스크린의 사용 없이 프린트가 이루어진다. 즉 디자인 창조, 색상의 선택 등이 모두 디지털 방식으로 이루어지므로 좁은 공간에서 작업이 가능하며, 디자인을 데이터로 보관하기가 용이하여 필요한 양 만큼만 프린트하고 항상 재현 할 수 있는 장점을 지니고 있다.<sup>5)</sup> 이는 날염공정의 획기적인 방법으로 현 패션계이 흐름인 개성이 강하고, 같은 제품을 거부하는 차별화, 개성화, 고급화를 요구하는 소비자에게 적합한 생산방식이다.

DTP는 디자인적 측면에서 모든 공정이 디지털 방식으로 관리되므로 디자이너가 의도한 대로 다양한 색상과가 정밀한 무늬를 자유롭게 표현 할 수 있고, 신속한 샘플 제작 및 소량 계획생산으로 패션변화에 대응이 용이하다. 또한 샘플제작 공정 단순화로 시제품 출시까지 디자인 보안 유지가 가능하며, 작업한 데이터 보관 및 관리가 용이하다.

생산적인 측면에서도 샘플제작과 본 생산 공정과의 연결로 효율성 증대를 가져오며, 디지털화 된 장비를 이용함으로써 색상 조정 및 염료배합의 정확성이 실현된다. 그리고 염료 등 생산원료 필요량의 정확한 계량으로 원가를 절감 하며 환경적인 측면에서는 스크린 약품, 필름, 스크린과 같은 재료를 전혀 사용치 않고, 또한 이에 따른 환경 친화적 효과로서는 스크린 약품을 사용하지 않아 오염된 물의 배출이 없는 점 등을 얻을 수 있다.<sup>6)</sup>

DTP에 사용 가능한 원단은 크게 섬유소 직물, 단백질 섬유, 합성섬유, 혼방직물 등으로 나누어 질 수 있는데 폴리에스터 원단의 경우 IT전사잉크를 사용해 잉크젯프린터로 날염물을 출력 한 후 열 전사 하는 방식이며 면과 실크원단은 원단을 전처리하여 반응성 잉크를 사용하여 잉크젯프린터로 출력해 증열 수세 건조하는 방식이다. 면의 경우 사용가능한 조직은 옥스퍼드

---

5) 정용순, '디지털 텍스타일 프린팅과 재래식 스크린 날염의 비교연구' 디자인학연구제56호 Vol.17(2002), p365

6) 노은희 , 최형준[스크린 날염과 디지털 텍스타일 프린팅 제품의 색상 비교연구] 한국공예학회 2004. p.61

(Oxford), 포플린(Poplin)등이 있고, 실크는 CDC(Crepe de chine), 샤무즈(Charmeuse), 트윌(Twill), 자카드(Jacquard), 쉬폰(Chiffon), 새틴(Sateen)등이 있다.

DTP잉크는 잉크젯 프린팅을 위하여 특별히 개발되었다. 현재 가장 많이 사용되는 것은 수용성의 잉크로 착색제로는 직접염료, 반응성 염료, 산성염료, 분산염료 등이 쓰여 진다. 직경이 작은 노즐로부터 잉크방울을 순식간에 토출 시켜야 하기 때문에 다음과 같은 여러 가지 요건이 구비되어야 한다. 균일한 방울을 형성할 것, 농도가 높을 것, 침투 및 건조가 빠를 것, 내열성이 있을 것, 노즐의 구멍이 막히지 않아야 한다.<sup>7)</sup>

DTP는 디자이너가 의도한 대로 좁은 공간에서 다양한 원단, 색채, 정확한 문양을 자유롭게 표현하고 유지하는 것을 가능하게 하는 방식으로 프린팅 방식으로는 생산할 수 없는 다품종의 샘플제작이 가능하다고 할 수 있다.

DTP를 위한 디자인에 있어 원본 디자인은 물감을 이용하여 그린 이미지이거나 다양한 표현재료들을 이용해 작업 한 것, 염색 제품, 텍스처가 있는 이미지, 사진의 실사 이미지등 스캔을 통해 이미지를 파일로 전환시켜 표현의 효과를 연출할 수 있었다.

---

7) 최유미 '조선시대 보자기문양을 활용한 디지털 텍스타일프린팅(DTP)제품디자인 연구-섬유패션디자인 정공, 석사학위 논문 2005. p44-45

## Ⅱ. 본론

### 1. 이론적 배경

#### 1) Pocket의 정의

Pocket의 사전적 의미를 찾아보면, 조그만 소지품, 돈 등을 넣고 입구에 주름을 잡아 졸라매어 허리에 차거나 손에 들고 있는 장신구라 하였다.<sup>8)</sup>

한국전통 주머니에 있어서의 Pocket은 ‘몸에 지니는 물건을 허리띠에 차는 제구(祭具)<sup>9)</sup> 겹 형질으로 네모가 지거나 또는 반달모양 비슷한 형태로 짓고 윗 무리에 주름을 잡아서 끈을 꿰게 되어있는 것이다<sup>10)</sup>.

현대의 주머니는 명사로서의 사전적 의미와 더 가깝고 본 연구자는 ‘Pocket’ 으로서의 ‘호주머니, 지갑, 쌈지’의 의미에서 파생된 동사인 ‘호주머니에 넣다; 감추다.’, ‘집어넣다’, ‘저장하다’의 의미에 중점을 두고 연구를 진행하고자 한다.

#### 2) Pocket의 의 상징성

상징(象徴)은 단순히 '대신함'이 아니다. 그것은 언제나 감각적 실체 또는 구체적 사물이나 심상의 형태로 나타난다. 우리의 두뇌는 우리가 배우고, 익히고, 체

---

8)두산 백과 사전 EnCyber & Encyber.com

9)제사에 쓰는 기구

10)예덕희 (1975).조선조시대 주머니 문양에 관한 고찰. 홍익대학교 대학원 석사학위 논문 p.10

협하여 구체화한 상징들의 보고이다. 그래서 많은 상징이 우리에게 경험에 의한 의식과 정서를 불러일으킨다. 이는 우리의 이성에 앞서, 먼저 일어났던 기호의 작용이 이미 우리 안에 숨어 있다는 말이다. 상징의 자의성이나 의존성에도 불구하고 상징은 매우 의미심장한 정념과 인식을 우리에게 불러일으킨다<sup>11)</sup>.

상징이란 말은 그리스어 (symbol)에서 유래되었으며 독일의 Sinnbild는 두 단어가 합쳐져 생성된 말로서 의미 (Sin)란 의식적 합리적인 면에 속하고, 이미지(Bild)는 비합리적 무의식면에 속하는 것으로서 상징에 참여하는 두 가지 영역을 나타낸다. 상징이 마음의 전체를 충실하게 표현할 수 있는 것은 이 두 가지 영역 때문이다<sup>12)</sup>.

본 연구에서의 'Pocket'이란 둘러싸고 있는 환경, 보호, 따뜻함, 포옹, 사랑을 상징한다.

인간은 태아일 때부터 품 안<sup>13)</sup>(內)의 상태(狀態)에 놓이게 된다. 자궁이라는 신비로운 공간에 처음 담기어져 시작되어진 작은 생명은 열 달 후 그 곳을 떠나 세상이라는 보이지 않은 품 안에 다시 안기게 된다. 여기서 '세상'<sup>14)</sup>이란 가정이나 거처(居處)하는 공간에서부터 한 도시와 사회, 국가, 그리고 지구라는 행성과 우주에 이르는 양(量)과 거리를 쥘 수 없는 광대한 것들까지를 아우르는 단어로 앞서 말한 모든 것을 둘러싸고 있는 개념으로 해석된다.

이에 둘러싼다는 의미를 따뜻한 정서와 보호의 의미를 갖는, 품에 안는다는 의미인 '포옹'으로 받아들이고 이를 'Pocket'으로 상징하고자 하였다.

---

11) 김경용.(기호학이란 무엇인가) 서울 믿음사, 1994, p.44

12) John Jacob, P.C.G. OP.cit. p.127

13) 어떤 물체나 공간의 둘러싸인 가에서 가운데로 향한 쪽. 또는 그런 곳이나 부분. (출처:네이버 국어사전)

14) 사람이 살고 있는 모든 사회를 통틀어 이르는 말. 어떤 개인이나 단체가 마음껏 활동할 수 있는 공간이나 시간.

### 3) Pocket의 친근성

Pocket은 따뜻함이다.

손 시린 날의 Pocket은 바람이나 낮은 온도로부터 손을 녹여주는 공간이다.

Pocket은 체온이다.

손 하나가 들어가고 조금 남는 공간 안에서 스스로의 체온으로 녹아드는 느낌은 따뜻함이다.

Pocket은 버릇이다.

어릴 적 손에 꼭 쥐고 있던 아끼는 무언가를 넣었다 꺼냈다 반복하며 잘 있는지를 확인하였던 버릇은, 다 큰 어른이 되어서도 연결되어 진다.

Pocket은 편하다.

스스럼 없이 다가갈 수 있는 가족이나 친구 같다. 주머니 속의 물건은 손에 닿기 편하고 확인하기 쉽다.

Pocket은 어울림이다.

한 주머니 안에 여러 가지를 담기도 한다. 주머니의 크기가 클수록 더 많은 것을 담을 수 있고 그것은 나의 움직임과 함께 어우러진다.

Pocket은 친근하다.

적당한 크기와 적당한 용도로 적절히 쓰일 것이다. 쉽게 닿을 수 있고 쉽게 찾을 수 있으며 쉽게 경험할 수 있다.

“Pocket”의 이러한 의미들은 누구나 닿을 수 있는 친근한 주제로 다가가 공감을 얻고자 하는 본 연구자의 연구 목적과도 닿아있다.

## 2. 주제에 따른 작품 제작 및 분석

주제의 선정은 본 연구자의 마인드 맵(mind map)을 통한 연상 작용을 통해 이루어졌다. Mind Map이란 `생각의 지도`란 뜻으로 무순서, 다차원적인 특성을 가진 사람의 생각을 종이 한가운데에 이미지로 표현해 두고 가지를 쳐서 핵심어, 이미지, 색, 기호, 심볼 등으로 방사형으로 펼침으로써 사고력, 창의력 및 기억력을 높이는 두뇌개발기법/두뇌사용기법으로 두뇌의 연상작용을 통하여 생각을 정리함과 동시에 한눈에 그것들을 볼 수 있다.

‘감성적 디자인 개발 → 누구나 공감할 수 있는 것 → 인간의 공통점 → 모태의 역사 → 자궁 → 주머니 → 생명을 둘러싼 보호와 사랑의 공간 → 세상을 둘러싸고 있는 것들 → 인간 모두에게 주어진 것 → 항상 닿을 수 있는 친근한 것 → 빛-그림자, 공기, 자아’

마인드 맵(mind map)을 통해 이루어진 연상 작용 중 본인이 생각하기에 가장 상징적인 것인 ‘주머니(pocket)’를 주제로 정하였고 주머니에서 파생된 여러 단어나 느낌들 중에 가장 와 닿는 세 가지 요소로 테마를 설정하였다.

‘Pocket’의 의미<sup>15)</sup>로 인간 모두를 둘러싼 것, 항상 닿을 수 있는 친근한 것, 누구나가 경험하는 것, 삶에 꼭 필요한 것, 자연적으로 접할 수 있는 것, 대가 없이 누구나 누릴 수 있는 것, 에 대해 파생된 세 가지로부터 영감을 얻어 작품을 진행하였다.

---

15) 서론에서 이야기한 Pocket의 의미.

## 1) 빛과 그림자

### (1) 빛과 그림자의 Pocket

지구상의 모든 생명체들은 빛의 품 안에서 살고 있다. 빛은 동·식물을 통틀어 생명유지에 없어서는 안 될 중요한 존재로 모두를 감싸 안고 늘 어루만지고 있다.

빛이란 생명을 드러내는 것 중의 하나이다. 낮에 활동하는 다른 모든 동물들과 마찬가지로 인간에게 있어서도 모든 활동을 위한 조건이 되고 있다. 빛은 시간과 계절의 한 토막의 흐름을 다시 시작되는 것으로 보이게끔 해주며 감각들 가운데서 가장 눈부신 경험이다

우리에게 만약 빛이 존재하지 않는다면 어둠 속에서 기본적인 사물의 구별이 불가능할 뿐만 아니라 우리가 살고 있는 환경이나 생김새, 모든 것의 형태를 구분 한다는 것은 매우 어려웠을 것이다. 빛을 통해서 모든 물리법칙을 관찰할 수 있고 공간을 인식하며 물체들 간의 경계선을 구분하게 된다.

태양 빛과 달빛은 번갈아 가며 지구상의 것들을 비추고 따뜻함으로 감싸안아 준다. 우리 모두가 대자연의 빛이라는 품 안에서 살고 있고, 그것들의 보이지 않는 사랑과 보살핌을 받는다.

스스로를 빛의 인간이라고 칭했던 라즐로 모홀리 나기(Laszlo Moholy Nagy.1895~1946)는 “공간, 시간, 물질-우리가 삶에 의해 조건 지어지는 것처럼, 이들도 빛으로 조건 지어지면서 그 속에서 하나가 되는가...빛, 배치하기, 유도하기, 반사로 도달 할 수 없는 빛의 반짝임, 순수한 존재로서의 빛이 내게로 흘러 들어온다. 빛, 자랑스러운 너, 날카롭고 거친 빛, 나의 눈을

정결하게 하는 빛, 빛의 윤곽 속에, 영원한 빛 속에, 창조력을 가진 빛 속에 있는 빛의 물질, 공간 그리고 시간, 게다가 시간과 공간이 하나 될 때의 무의미함이 인간의 어둠을 감싸고 있다. 오직 빛만이, 총체적인 빛만이 인간을 감쌀 수 있다.“16)고 하였다.

빛에 의해 의존하고 태양과 함께 호흡하는 우리는 결코 빛에 영향을 받지 않을 수 없을 것이다. 왜냐하면 그것은 모두에게 보편적이고 생생한 것이기 때문이다. 생명이 빛을 통해 창조되듯 자연이나 예술 또한 마찬가지이다. 인간의 탄생이 자궁이라는 주머니 품에서 이루어졌듯 자연이나 예술은 빛을 통해 창조되고 둘러 싸여 색과 형태가 드러남에서 공통점을 찾을 수 있다.

빛은 그림자를 만들어 낸다. 그림자는 빛이 투과되지 못하는 물체의 뒤편에 생기는 어두운 부분을 의미하며 좀 더 정확하게 정의하자면 인간에게 있어 그림자는 인간이 인식할 수 있는 과장을 지닌 가시광선이 투과하지 못하는 물체의 뒤편에 생기는 어둠이다. 빛이 존재하는 한 그림자는 항상 물체의 주변을 따라 다닌다. 그래서인지 그림자는 거울과 더불어 ‘실제의 반영’이라는 은유로 자주 사용되곤 한다<sup>17)</sup>. 그림자는 빛의 존재를 더욱 부각시킴과 동시에 형태의 인식에 있어 입체감을 만들어 내는 데 중요한 역할을 한다. 빛의 보조자 이자 또 다른 모습 이다. 그림자라는 어둠 속에 있음에 빛이 존재하는 것을 알려주는 일종의 신호가 되기도 한다.

예술 작품에서의 그림자란 술한 회화작품에서 물체의 입체감을 더하고 경계선을 구분하기 위하여 그려지거나 작가의 어두운 생애에 대한 은유적 표현으로 쓰이기도 한다.

예술에 있어 이러한 빛과 그림자의 표현은 눈부심이나 매혹적인 순간의 표현을 위해 사용되기도 한다. 그것의 강조는 차가움을 드러낼 수도, 반대로

---

16)라즐로 모홀리 나기 2000. 자닌 피들러 저 . 박신의 역. 열화당 .pp.4

17)그림자나비가 되어 날아간 나비 그림자 -연세대학교 영상대학원 방송영화전공 정승희 2005.7 석사학위 논문,p1

무한한 따뜻함을 보여줄 수도 있다. 또한 감정이나 에너지를 불러일으킬 수도 있다. 보이지만 결코 만질 수 없으며, 마술적이고 영적인 성격을 부여 하기도 한다.<sup>18)</sup>

빛과 그림자는 인류와 지구상의 모든 것을 안고 있는 거대한 'Pocket'인 것이다.

## (2) 디자인의 전개

빛과 그림자는 순간을 각인 시킨다. 움직임을 느끼거나 기억하고 인식 한다는 것은 눈으로 들어오는 순간들의 연결이고 이는 마치 한 컷 한 컷의 사진들을 모아놓은 것들과도 같다고 생각하였다. 빛과 그림자의 이미지는 본 연구자에게 시각적인 것으로 '사진'과 닮아 있다. (Photography(사진)은 본래 그리스어인 포스(phos:빛)와 그린다는 의미의 그래포스(graphos)를 합성어로 빛으로 그린다는 뜻을 가지고 있다.<sup>19)</sup> 빛은 빛과 어둠만으로 이미지를 찍어내는 흑백필름과 같은 것이다. 사진은 '담아낸다,' '이미지를 저장하고 넣어둔다'는 의미에서 본 연구자에게 또 하나의 새로운 pocket인 것이다.

빛과 그림자의 Pocket은 이러한 생각을 흑백필름이 담아낸 것 같은 느낌으로 표현 하고자 하였다. 그림자는 빛의 투사 각도에 따라 물체의 원래 형태를 평면적으로 반영하고 광원의 이동에 따라 형태가 수시로 변하므로 그 형태만으로 원래 물체의 입체적 형태를 완벽하게 추측하는 것은 불가능하다. 이처럼 원형을 일면적으로 불완전하게 반영하는 상인 그림자는 정지되어 있는 듯 하면서도 변화한다.

모노톤(monotone)의 컬러를 이용하여 모던한 느낌을 주고 이미지의 겹침

---

18) 앞의 주와 같음. pp.6

19) 출처:www.istpage.co.kr

등으로 여러 순간의 모습을 느낌으로 표현 하고자 하였다.

빛과 그림자는 인공의 것과 자연의 것으로 나눌 수 있다고 생각하여 두 가지 방법으로 진행하였다. <part-1>은 인공의 빛인 전구를 모티브로 하였으며 이는 '도시의 빛'을 상징 한다. 조명의 모습과 조명 아래의 물체가 가지는 다양한 방향의 그림자를 표현하였다.

<part-2>에서는 태양 빛에 에너지를 얻어 살아가는 식물의 모습을 모티브로 하였다. 또한 숲속의 나무아래 에서 하늘을 올려다보았을 때 나뭇잎들 틈으로 들어오는 햇살과 나무의 그림자를 표현하였다.

텍스타일 디자인을 DTP로 소량 생산하고, 의상과 가방 보우 타이 등으로 제작해 보았다.

## ① Design concept

도심 안에서 갈구하게 되는 자연의 이미지와 인공물에서 느껴지는 도심의 느낌을 함께 어우른다. 모노톤(monotone)의 컬러가 주는 모던한 느낌과 자연의 반짝임을 함께 표현한다.

빛의 찬란함과 그림자의 짙은 어두움을 대조적이다. 빛이 반짝이는 미래를 보여준다면 그림자는 지나간 날들을 대신한다. 우리는 모두 과거와 미래의 사이에 머무르고 있다. 그것은 자연과 함께하는 휴일이 될 수도 있고, 도심에서의 하루일 수도 있다.

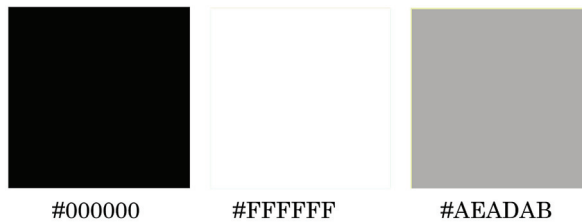
### \* color

빛과 그림자는 서로를 더욱 부각 시키는 역할을 한다. 빛에 의해 반짝이는 것들은 예술에 있어 'White'컬러로 표현된다. 우리가 인지하는 그림자의 색은 'Black'에 가깝다. White는 모든 빛의 혼합이며, Black은 모든 색의 혼합

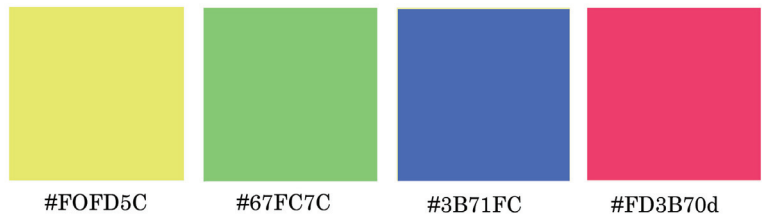
이다. 이 두 가지 색은 빛과 그림자처럼 서로를 더욱 돋보이게 한다. 이에 이 두 가지 컬러를 main color로 사용하여 디자인 하였다. 빛과 그림자라는 주제에서 담고자 하는 이미지들의 모음인 컨셉보드에서 컬러들을 추출하였다.

<part 1>에서는 인공적인 조명의 표현으로 네온(neon)컬러를 포인트로 사용하였고 <part2>는 모노톤만을 이용하여 이미지를 표현하였다.

#### **-main color**



#### **-point color**



\* Concept Board



도시의 밤, 반짝이는 불빛들, 조명, 구름에 가려진 태양빛, 빛의 반짝임...  
빛은 어두움에 있을 때 더 부각된다. 자연의 빛과 인공적인 네온컬러를 보여주고  
자 하였다. 도시의 불빛 속을 거니는 듯한 젊은 여성의 모습은 이 주제의 타겟을  
나타낸다.

## \*Style and Fabric



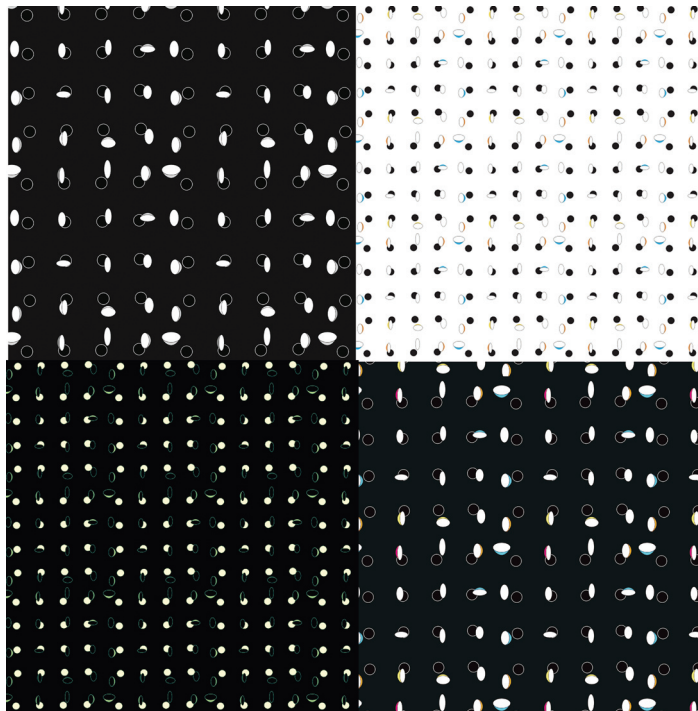
미니멀(minimal)한 디자인을 글리터링한 소재로 볼륨감있게 표현하고자 하였다. 표면이 매끈하여 빛에 의해 반사되거나 코팅 등의 후가공 처리와 메탈 Yarn mix를 통한 광택감 효과를 준 원단을 사용하였다. 블랙과 화이트의 대조가 주는 카리스마와 깊이감으로 글래머러스한 스타일을 완성할 수 있다.

### (3) Textile Design

#### <part-1>도시

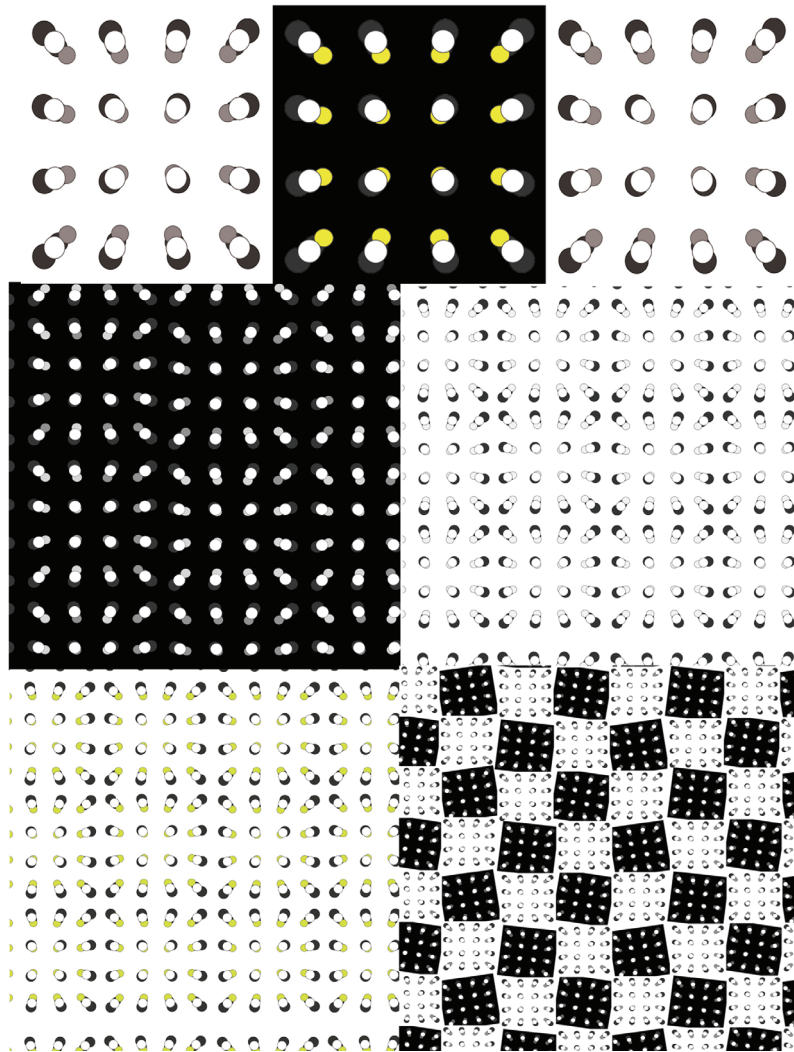
도시의 인공적인 빛을 표현하고자 하였다. 도시의 밤은 낮보다 반짝인다. 어둠 속에서 더욱 빛을 발하는 현대인의 조명을 모티브로 하여 모던한 느낌의 도트 패턴을 디자인 해 보았다. 일률적인 느낌을 위해 일러스트를 활용하여 작업한 것을 포토샵을 이용하여 패턴화 하였다.

(그림-1):동그라미의 규칙적인 나열은 대량생산된 인공물로서의 조명의 표현이다. 그 위에 조명의 갓 부분을 형상화한 것을 여러 방향으로 나열하였다. 자연의 빛과 달리 사람의 손으로 방향을 마음대로 조절할 수 있는 조명의 특징을 표현한다.



(그림-1)

(그림-2): 흰 동그라미는 전구의 모습을이기도 하고 그 아래의 물체의 모습을 형상화 한 것이기도 하다. 등(燈) 아래의 물체는 빛을 어느 방향에서 받느냐에 따라 다른 방향으로의 그림자를 가진다. 또 빛과 얼마나 가까이 있느냐에 따라 그림자의 톤이 달라지기도 한다. 이러한 그림자의 방향성과 형태의 변화를 표현해 보고자 하였다.



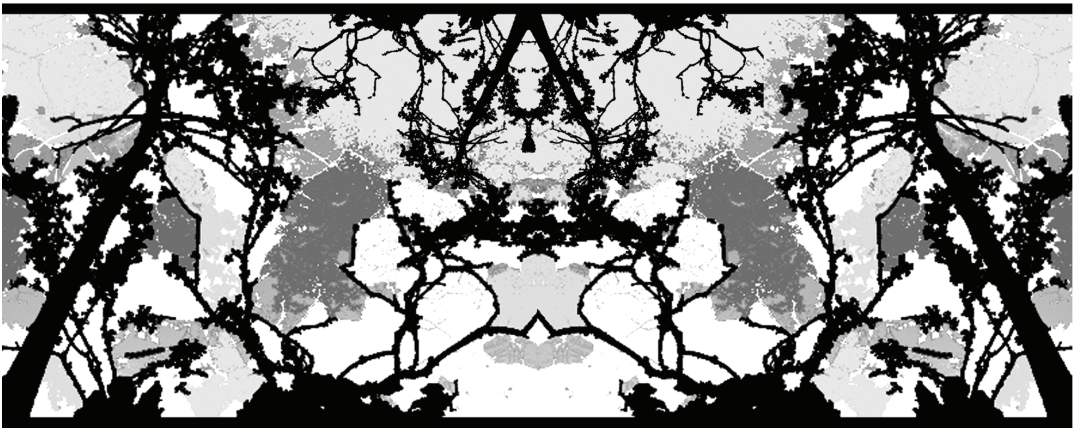
(그림-2)

## <part-2>자연

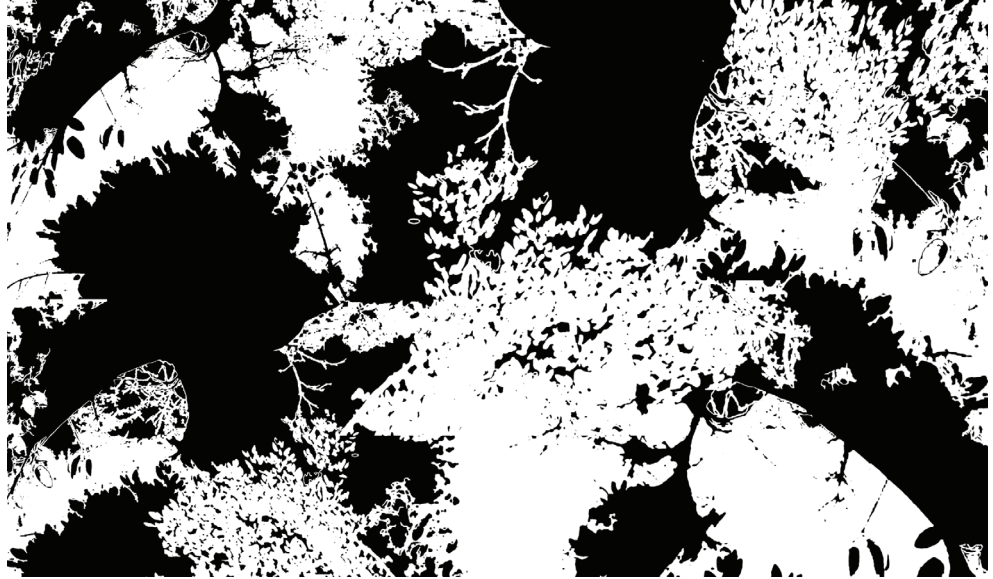
자연물의 그림자를 모티브로 자연의 빛과 그림자를 표현하였다.

자연물은 빛에 의해 그 아름다움을 드러낸다. 빛에 의해 살아가는 식물은 어떠한 인공물보다 유동적이고 아름다운 선을 가지고 있다. 숲을 비추는 자연의 빛을 나무의 형상을 이용하여 표현하고자 하였다.

(그림-3)(그림-4):은 숲 속 나무 아래서 하늘을 올려 다 보았을 때의 느낌을 표현하고자 하였다. 우거진 나뭇가지와 잎들 사이로 들어오는 빛의 눈부심과 빛에 의해 드러나는 숲을 이미지화 하였다. 나무의 무성한 정도에 따라 깊이가 달라지는 숲의 그림자를 톤(tone)의 변화로 표현하고자 하였다. 빛을 받아 반짝이는 나뭇잎들과 그 틈을 뚫고 새어나오는 빛, 그림자를 표현하고자 하였다. 바람과 함께 나무의 그림자는 움직인다. 빛을 받아 반짝이는 나뭇잎들과 그 틈을 뚫고 새어나오는 빛, 그림자를 표현하고자 하였다.



(그림-3)



(그림 4)

#### (4) 작품 제작 및 분석

##### [작품1]



핸드백/ 에나멜 소가죽/polyester에 전사/2008

## [작품1]

재료: 에나멜 소가죽, 메탈 가공 가죽, polyester에 전사

기능: 핸드백

‘도시 안에서 숲을 느끼다’

‘숲을 담다’

‘숲에 담다’

‘숲을 나의 손에 쥐다’

(set-1)숲의 이미지를 나무의 실루엣을 이용하여 나타내고자 하였다.

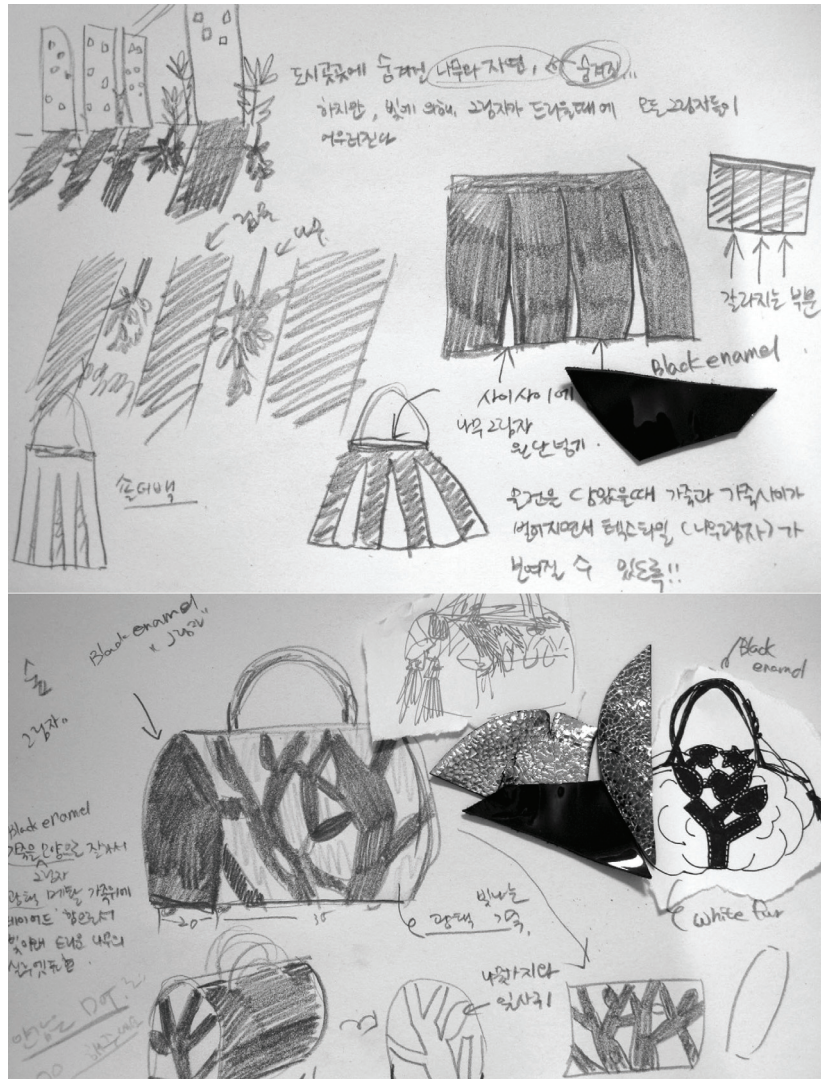
나무의 실루엣은 검정색 에나멜(enamel) 가죽을 사용하고 나무 사이사이를 비추는 빛의 반짝임은 메탈 가공처리 된 가죽으로 표현하고자 하였다. 숲은 ‘자연’을 상징하고 우리가 사는 도시는 자연 안에 있다는 의미로 안감은 (그림 -1)의 디자인을 DTP한 원단으로 사용하였다.

(set-2)도시의 빌딩 숲 사이사이의 가로수 들을 연상하며 디자인 하였다. 삭막한 회색 도시 곳곳에 숨어있는 자연의 모습들은 도시인들의 안식처이다. 빛과 그림자에 의해 드리워지는 그림자는 빌딩과 가로수를 하나로 어우러지게 만든다.

이에 영감을 받아, 검정색 에나멜 가죽 사이사이에 원단을 넣고 아코디언처럼 벌어질 수 있게끔 디자인 해 보았다. 가방 안에 물건을 많이 담게 되면 자연적으로 틈이 벌어져 안에 숨어있던 원단의 디자인이 보여지게 된다.

겉감은 (그림-3)을 사용하였고 안감으로는 (그림 -2)을 DTP한 원단을 사용하였다.

\*Design process



가죽 소재의 선택에 있어 가장 우선시 한 것은 광택감 이었다. 에나멜 코팅이 된 가죽과 메탈느낌으로 가공된 가죽의 어울림을 고려하여 두 종류의 가죽을 함께 사용하였다. 도시의 빌딩 숲의 그림자에서 아이디어를 얻어 작업이 진행된 아코디언 가방은 벌어지는 틈으로 나무와 숲의 패턴이 보이게끔 하였다. 또 나무의 실루엣에서 아이디어를 얻은 가방의 경우, 안감을 도시적인 지오메트릭 패턴을 사용함으로써 두 디자인 모두 도시와 자연을 함께 담고자 하였다.

[작품2-1]



mini dress/polyester에 전사/2008

[작품2-2]



mini dress/polyester에 전사/2008

## [작품2]

<par-2>의 텍스타일을 polyester에 전사하여 원단에 찍고 미니드레스로 제작해 보았다.

‘숲의 빛과 그림자에 둘러싸이다’의 의미로 주머니 형태와 감싸지는 형식의 랩(lap)스커트로 제작하였다.

옷을 ‘입는다’는 것은 몸을 둘러싼다는 의미로 Pocket의 의미를 갖는다. (작품2-1)는 볼록한 주머니의 형태로 전체적으로 볼륨감이 느껴질 수 있도록 가슴부분에서 주름을 많이 잡았다. 치마 아래쪽에도 이와 같이 주름을 잡고 그 안에 고무줄을 넣어 모양과 길이를 자유자재로 바꿀 수 있도록 디자인 하였다. 등은 가슴부터 이어지는 가슴을 둘러싸는 형태로 큰 리본을 달아, 몸을 담는다는 주머니로서의 의미를 부각 시키고자 하였다. 여기서 리본은 주머니의 초입을 묶는 우리네 옛 주머니에서 힌트를 얻었다. (작품2-2)는 몸을 감싸는 형태로 디자인 되었다. 두 겹의 치마중 위의 것은 양옆으로 벌어져 싸매는 형식으로 하였다.



## 2) 향기

### (1) 향기의 Pocket

우리 모두는 숨을 쉬며 살아간다. 인간은 본능적으로 숨을 들이쉬고 내쉬며 산소를 얻어 생명을 유지한다.

본 연구자에게 공기란 인간에게 보이지 않는 또 하나의 품이자 Pocket의 의미로 다가왔다. 눈을 감고 공기가 전해주는 이미지들을 떠올려 보았다. 가장 먼저 그려지는 것은 바람 이었다. 그와 함께 가슴 안 쪽 으로 들어오는 여러 가지 냄새들에 집중 할 수 있었다. 저마다의 향을 가지고 있는 자연을 떠올려 보았고 기분 좋은 향의 이미지들이 머릿속에 그려졌다.

향기는 주체에 따라 다른 방식으로 뿜어져 공기를 떠돌게 된다. 다른 것들과 뒤섞이기도 하며 한 공간에 담겨 있거나 대상을 둘러싸기도 한다. 향기를 통해 우리를 둘러싼 '공기'를 느낄 수 있다.

이는 본 연구자의 'Pocket'으로 해석 해 보았을 때 굉장히 재미있고 매력적인 요소로 다가왔다. 향기는 가장 기분 좋은 둘러싸임이다.

### (2) 디자인의 전개

향기의 사전적 의미는 꽃, 향, 향수에서 나는 기분 좋은 냄새이다. 이는 형태로 나타낼 수 없는 인간의 후각에 의한 느낌의 인지이다. 코를 통해 들어온 향기는 뇌로 전달되어 이미지화 된다.

이미지는 시각적 감각에 의미를 부여해서 나타나는 하나의 심상(mental image)이라 정의할 수 있다. 이러한 심상은 기억으로부터 지각되어져 나타난

다.20) 향기에 대한 기억은 이미지의 기억에 의한 것이다.

"우리가 사물을 보고, 일상을 겪은 기억을 재현하는 과정은 이미지에 의해서이다"<sup>21)</sup>

향기를 맡는 순간 떠올리는 이미지들은 곧 기억에 의한 재현이다.

본인의 이미지 속에 '향기'란 기분 좋은 느낌이다. 은은하고, 섬세하고, 신비롭고, 몽환적이다.

뚜렷한 생김새가 없는 향기는 '느낌'이나 이미지로서의 추상적인 표현을 유도시킨다. 추상적인 표현은 처음부터 아무런 대상이나 자연의 어떤 것을 나타내려는 의도 없이 순수하게 자기 마음속에서 우러나오는 내적 필연성에 따른 것이며 그것을 나타내기에 가장 알맞은 형태와 색채로 표현한 것이다.<sup>22)</sup>

'기분 좋은 향기'의 이미지는 경험에 의한 기억에 있다. 어떤 향을 맡으면 떠오르는 장면이나 대상이 있을 것이다. 본인에게 기분 좋은 향이란 사랑하는 사람의 품, 봄바람, 강가의 바람, 비온 후의 정원, 꽃, 숲 속 등을 떠올리게 하였다. 이들 중에 다른 이들과 공감할 수 있는 객관적인 향기의 기억은 '꽃'이 아닐까 한다.

꽃을 모티브로 진행시킨 작업에서는 회화적인 느낌을 주기 위해 캔버스에 아크릴 물감을 이용해 그렸으며 도화지에 여러 느낌으로 다른 방법으로 그린 것들을 스캔하여 포토샵 프로그램으로 재구성 하였다. 더불어 위의 추상적 표현과의 조합도 피해 봄으로서 여러 가지 방식으로 진행 할 수 있었다.

회화적인 표현 이외에 작고 앙증맞은 꽃들의 표현에 있어서는 일러스트를 이용하여 전개 시켰다.

---

20) 정미라. <감성적 공간으로서의 수집상자>성신여자 대학교 석사 학위 논문.2004년.pp.7

21) 최민 역, E.H콤브리치,(서양미술사) 열화당 p22

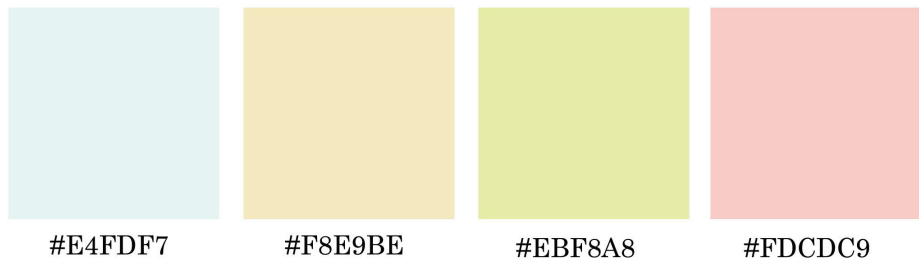
22) 이경은, <자연이미지의 추상적 표현>성신여자 대학교 석사 학위 논문.1997.P/6

## ① Design concept

은은함과 섬세함을 표현한다. 바람에 향기가 전달되는 듯 한 움직임이 느껴지고 그 느낌은 부드럽다. 기분 좋은 향기가 날 것 같은 분위기를 만든다. 여성스러운 우아함 속에 소녀의 감성이 느껴지기도 한다.

### \* Color

부드러움과 은은함, 여성스러움을 표현을 위한 파스텔 톤, 따뜻한 느낌의 컬러를 사용한다. 주제의 전체적인 분위기를 표현하는 이미지를 조합한 컨셉 보드에서 컬러를 추출하였다.



**\*Concept Board**



몽환적이고 신비로운 향기에 대한 이미지들의 표현이다.  
향기의 숲에 둘러 쌓인 듯한 여성의 모습은 이 테마에서 진행될 디자인을  
찾는 여성들의 모습을 대신한다. 로맨틱하고 여성스러우며 소녀의 감성을  
지녔다. 보이지 않는 향기에 대한 심상은 컬러와 분위기를 통해 나타내어진  
다.

**\*Style and Fabric**

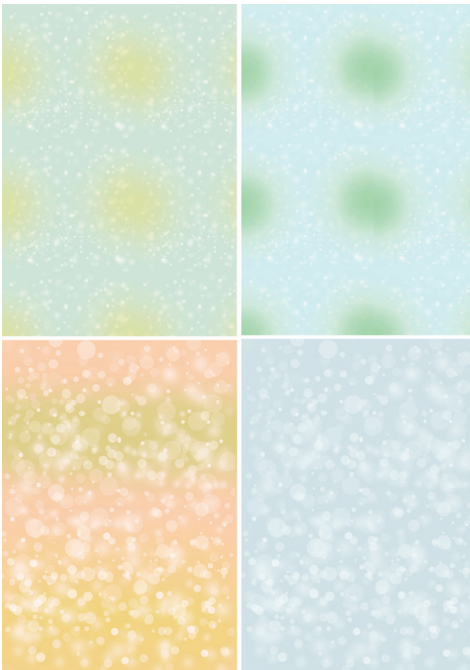


향기가 느껴질 듯한 꽃의 이미지를 담은 여성스럽고 Floral한 패턴을 중심으로 전개된다. 부드러운 느낌의 자연적인 색상을 바탕으로 은은하게 표현되며 자연 친화적인 분위기로 식물의 잎, 줄기, 꽃 등의 모티브들이 친숙하고 따뜻한 이미지를 준다. 실크의 광택과 쉬폰의 하늘거림, 스웨이드의 포근함 위에 DTP하고 로맨틱하게 표현한다.

### (3) Textile Design

#### <part-1>추상적 표현

눈에 보이지 않는 향기의 느낌을 추상적인 형태로 이미지화 하였다.

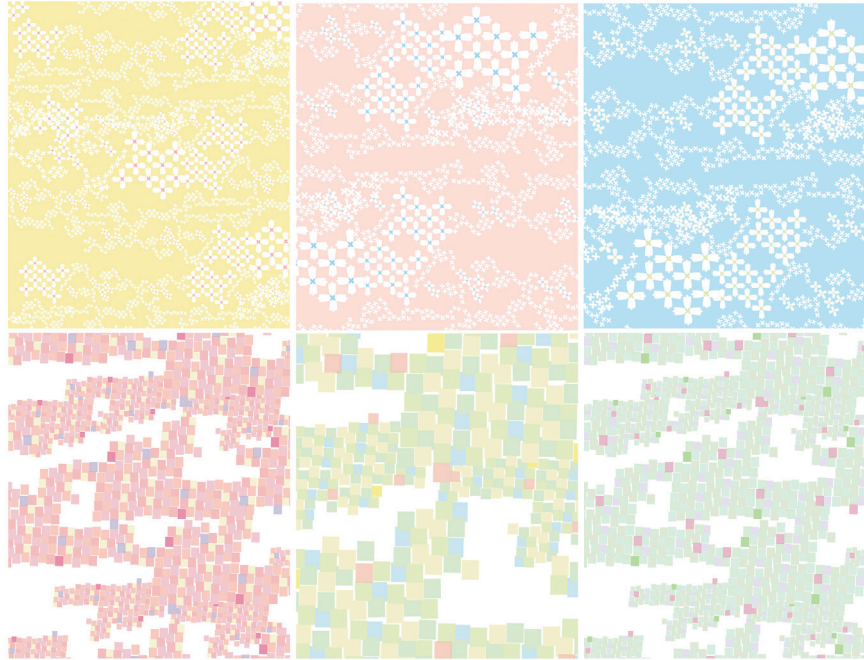


(그림-1,2)



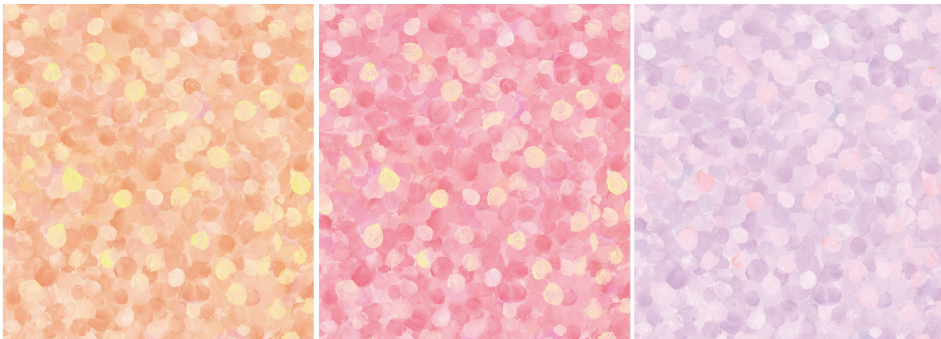
DTP와 연출

(그림-1.2) 공기에 흩뿌려진 듯한 이미지의 표현으로 몽환적인 느낌을 주고 속이 비치는 소재의 원단에 프린팅 하여 여성복이나 홈 인테리어 에서의 커튼의 용도로 쓰임을 고려하여 디자인 하였다.



(그림-3.4)

(그림-3.4) 일러스트를 이용한 디자인으로 색의 느낌과 작은 모티브들의 나열로 날아가는 듯한 느낌을 이미지화 하였다.



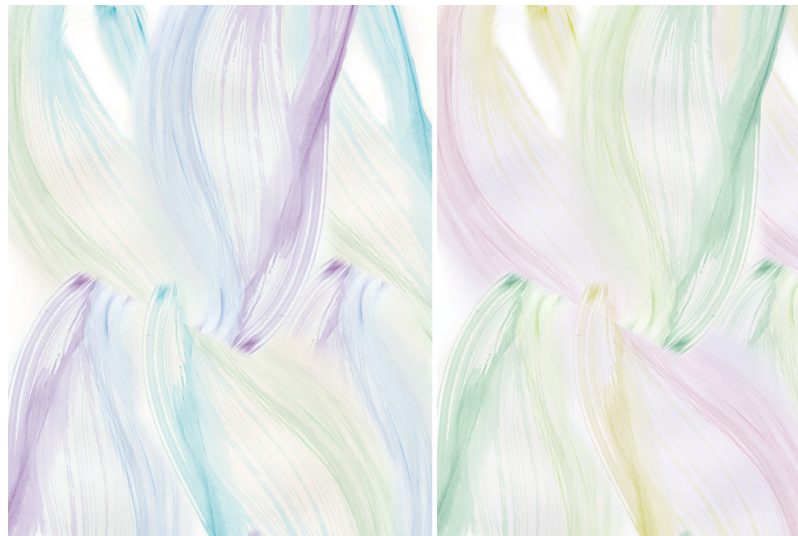
(그림-5)

(그림-5) 물감을 이용한 찍기의 방법으로 나타낸 이미지이다. 겹겹이 겹쳐지는 형태의 조합은 향기의 '기억'으로서의 느낌을 나타내고자 한 것이다.



(그림-6)

(그림-6) 숲의 향기를 이미지화 한 것이다. 풀, 꽃, 흙 내음의 어우러짐을 맑게 표현해 보고자 하였다.



(그림-7)

(그림-7) 시원한 강바람의 향을 붓의 터치로 나타내하고자 하였다.

### <part-1>꽃

대부분의 사람들은 꽃으로 '향기'를 연상시킨다. 꽃을 모티브로 하여 여성스럽고 따뜻한 느낌의 이미지를 표현해 보고자 하였다.



(그림-8)

(그림-8)향기의 뒤섞인 느낌을 이미지화 하였다. 각기 다른 향기의 어우러짐을 표현하기 위해 붓의 터치와 드로잉한 꽃을 포토샵 프로그램을 이용하여 겹치고 컬러의 변화를 주었다.



(그림-9)



(그림-10)

(그림-9),(그림-10)회화적인 느낌의 표현을 위해 찍고 뿌리는등의 기법으로 나타낸 바탕위에 트레이싱지 위에 하프스텝으로 작업한 꽃과 식물의 모티브를 합성 한 것이다. 들꽃의 향을 연상하며 작업하였다



(그림-11)

(그림-11)회화적인 터치와 표현을 위해 캔버스에 아크릴로 드로잉 하고 이를 포토샵 프로그램을 이용하여 패턴화 시키고 컬러에 다양성을 주었다. 봄 날 나뭇가지에 하늘하늘 흔들리는 꽃들을 모티브로 디자인 하였다..

#### (4) 작품 제작 및 분석

##### [작품1]



mini dress/silkDTP/2008

[작품2]



mini dress/silkDTP/2008

### [작품1]

(그림-8)을 원단에 DTP하여 소량 생산한 것을 미니드레스로 제작하였다. 20대 초반의 여성을 타겟(target)으로 디자인 하였으며 silk(견직물)소재로 고급스러움을 더했다. 소녀의 감성을 가진 여성스러움을 표현하기 위해 가슴부분에 주름을 잡아 주었다.

### [작품2]

(그림-11)을 silk에 DTP하고 미니멀한 디자인의 미니드레스로 제작하였다 어깨를 드러낸 과감한 디자인이지만 은은한 컬러와 silk의 사용으로 부드러운 이미지를 줄 수 있었다.

몸의 라인을 살려주기 위해 다트(dart)<sup>23)</sup>를 넣었고 허리의 강조를 위해 허리부분을 묶을 수 있도록 리본을 제작하였다.

---

23) <수공> 양재(洋裁)에서, 평면적인 옷감을 입체적인 체형에 맞추기 위하여 허리나 어깨 따위의 일정한 부분을 긴 삼각형으로 주름을 잡아 꿰매는 일. 또는 그 줄인 부분. 솔기가 겉에 나타나지 않게 꿰매며, 장식적인 효과를 내기 위하여 디자인에 이용하기도 한다. (출처: 네이버 국어사전)

\*Design process



Creamy한 컬러의 실크 위에 DTP한 원단을 가지고 미니 드레스를 디자인하였다. 미니드레스는 소량의 원단으로 최대의 효과를 내기 위한 방법이기도 하다. 패턴의 강조를 위해 다른 장식적인 것을 배제 하였고 몸의 라인을 강조하여 여성스러움을 표현 하고자 하였다. 가슴과 허리가 강조되는 은근히 강조될 수 있도록 디자인하였다.

### 3) 나

#### (1) 나의 "Pocket"

모든 생각의 근원은 '나'에 있다. 만물을 느끼고 생각하고 그것에 대한 고마움을 알며 보호와 사랑을 받는 것에, 내가 존재 하지 않았다면 그것들은 아무 의미도 없었을 것이다. 세상에서 가장 값진 존재는 본인 자신인 '나' 일 것이다.

인간은 복잡하고 다양한 삶의 주체로서 자신과 운명 그리고 외부 현실과 끊임 없이 갈등하며 살아간다. 인간은 자기 인식을 통해 현실의 체험과 이미지를 내면에 수용하고 신체의 외형적 표정으로 다양한 정신 상태를 표현한다. <sup>24)</sup>

본 연구자는 'pocket'의 가장 중심에 서 있는 이가 바로 자기 자신, '나'라고 생각했다. 값을 따질 수 없는 무한한 가능성과 에너지, 사랑, 창작 활동, 쏟아내는 언어를 포함한 모든 표현들과 그것들을 흡수하고 받아들일 줄 아는 인간으로서의 '나'야말로 크기와 양을 쟁 수 없는 가장 큰 존재이며 'pocket'인 것이다.

#### (2) 나(자아)의 표현

'나'는 '남이 아닌 자신'을 지칭 하는 말이다. 가장 자기중심적이고 자아에 집중 할 수 있는 이 단어는 본인 스스로를 지칭하며 존재감을 드러내는 말이기도 하다. 이에 이 주제에서는 다른 무엇에 의한 것이 아닌 본 연구자 스스로의 자아를 표현하고 싶었다.

자아는 인간행동에 있어 가장 중심적인 심리적 요인으로 개인이 자기 자신에 대하여 갖고 있는 신념, 태도, 의견의 집합체라고 정의 한다.<sup>25)</sup> 예술 활동은 이

24) 박은정-자화상으로서의 신체 이미지 연구. 성신여자대학교.2000. 석사학위논문 .pp.3

러한 자아를 위한 최고의 자기실현이다. 자아가 예술적 상징에 의하여 무의식을 의식화 할 때 자기 가치를 실현할 수 있으며 인간에게 영원에의 가능성과 창조적 감동을 가져다 줄 수 있다.

본 연구자는 한 사람의 미술가로서 '나'라는 자아를 드러내고자 하였다.

'나'라는 pocket 속에 담긴 내면의 모습들과 꿈, 에너지를 Pocket 밖으로 꺼내어 보고자 한다.

좋아하는 것과 좋아하는 작업, 그리고 보여 지고 표출 되어지는 것을 위해 본인만의 색으로 표현하고자 하였다.

이번 과정에서는 정해진 형식이 없이 내가 가지고 있는 여러 면들을 나타내하고자 한 것이다. 내 안에서 빛나고 꿈과 세상에 대한 느낌, 그리고 그 중심으로서의 '나'에 대한 이야기들을 풀어내고자 한다.

---

25) 정순목, 심리극을 통한 자아상 확립과 사회적 적응에 관한 연구. 1970. pp.6

(3) 작품 제작 및 분석

[작품1]나의 빛, 나의 주머니



조명/silk/광목/2007

## [작품1]나의 빛, 나의 주머니

‘나’ 스스로를 하나의 Pocket으로 상징하고자 하였다. 내가 담고 있는 꿈, 내가 세상을 향해 뿜어내는 빛을 표현 하고자 하였다.

나는 반짝반짝 빛나는 사람이 되고 싶었다. 말을 하지 않아도 꾸며지지 않아도 살아 있다는 그 자체만으로도 의미있고 아름다운 존재로서 따뜻한 심장을 가진 나는 체온만으로도 빛난다. 스스로를 빛을 내는 발광생물처럼, 보이지 않는 빛으로 세상을 밝혀주고 싶다.

자아의 여러 모습을 담은 주머니 안에 조명을 담아 설치하였다.

중앙의 큰 Pocket은 세상의 중심으로서의 나를 상징하며 프린팅 된 실루엣의 모습은 내 안을 들여다보는 모습으로 자아 성찰을 의미한다.

또한 빛은 내가 담고 있는 에너지나 꿈, 사랑을 상징하며 이는 내 안에 담겨지거나 나로부터 생성되는 빛이다.

내제된 자아는 사진촬영과 드로잉 한 것을 이용한 컴퓨터 작업을 통하여 그림들로 나타내었고 이를 조명을 담은 주머니로 제작하였다.

Silk와 Polyester에 그림을 DTP하고 안쪽엔 열에 강한 광목을 대어 사각형의 주머니로 제작하였다. 이 안에 전구를 넣어 조명의 기능을 부여하였고 철망으로 전구를 감싸 열로 인한 섬유의 손상을 막고자 하였다.

자아를 상징하는 큰 주머니를 중심으로 나를 둘러싸거나 내 안에 내포되어 있는 것들을 표현한 작은 주머니들을 배치하였다.

촬영 시 입었던 의상은 앞의 테마들에서 제작된 옷들이다. 나라는 Pocket이 담고 있는 창의력의 표현으로 디자인된 옷은 또 다시 나를 둘러싼 하나의 Pocket으로서의 의미를 갖는다.

의상은 여기서 몸을 감싸는 Pocket -몸을 담는다- 의 의미로의 해석된다.

## \*실루엣 사진을 통한 자아의 표현

본인에게 내제된 다양한 자아의 모습을 표현하기 위한 방법으로 실루엣(silhouette) 사진을 촬영하였다. 실루엣은 <미술>윤곽의 안을 검게 칠한 사람의 얼굴 그림. 18세기 말에, 프랑스의 재무상 실루엣이 극단적인 절약을 부르짖어 초상화도 검은색만으로 충분하다고 주장한 데서 유래한다.

실루엣은 그림자의 형태를 추상화 시킨 것으로서, 실체가 사라지면 함께 사라지고 마는 그림자와는 다르게 독자적 실체로 존재할 수 있다. 따라서, 실루엣은 그림자로부터 추상화된 형태 그 자체로 조형예술에 응용될 수 있다<sup>26)</sup>.

실루엣을 담기 위한 촬영 방법으로 본인을 중심으로 흰 원단을 앞에 두고 뒤쪽에 조명을 설치 하여 카메라가 담는 모습이 그림자의 형태로만 보여 질 수 있도록 하였다.

본인의 신체를 실루엣으로 표현함에 있어 여러 가지 동작들은 또 다른 언어이자 표현이며 몸의 특징을 보여주는 행위라고 생각된다. 실루엣만으로 드러나는 ‘나’는 얼굴의 표정이나 생김새가 배제된 것으로 몸의 움직임을 통한 느낌을 더 강하게 표현해 준다.

인간의 신체에는 그의 감정, 심리, 생각 등 내면적 요소와 함께 삶의 과정이 드러난다. 이것은 미적 대상으로서의 단순히 신체의 외형적 요소에 그치지 않고, 훨씬 더 깊이 있고 체계적인 정신세계를 밖으로 드러내는 이유이다. 인간을 구성하는 궁극적인 존재로서의 "몸"으로 인식함에 있어 형이상학적인 인식의 틀에서 벗어나 신체의 형상 속에서 근본적인 사고를 찾으려는 노력일 것이다.<sup>27)</sup>

---

26)그림자나비가 되어 날아간 나비 그림자 -연세대학교 영상대학원 방송영화전공 정승희 2005.7 석사학위 논문

신체는 분명 자아의 실체이며 인간은 누구나 자신의 심상을 외부 세계에 표출해 보이고 싶어 하는 욕구를 가지고 있다. 이것은 신체가 외부 세계와 내부의 정신세계를 매개하는 대상임을 의미한다. 즉 신체는 두 세계를 잇는 매개체로서 거기에는 사물의 세계가 존재하는 동시에 내면세계의 여러 표정들이 내포되어 있다. 신체 자체가 하나의 존재표현이며 살아 있는 구성물인 것이다. 28)

실루엣 사진은 신체의 표현 즉, 인간이 자아를 인식하는 과정에서 ‘몸’으로 표현되는 심상의 표출로서의 의미를 갖는다. 이는 환경과 나 사이에서 이루어지는 교감들을 표현하는 작업에서 메시지(message)를 전달하는 몸짓과 언어로 쓰였다.

본인의 드로잉과 실루엣을 가지고 포토샵 프로그램을 이용하여 작업을 진행하였다.

### **\*자아의 표현**

(그림-1)들여다 보다

내 안의 나를 들여다보는 자아성찰의 모습을 실루엣으로 이야기 한다. ‘나’라는 주머니 속에 담긴 것들을 찾는 과정의 표현으로 이야기의 출발점이 된다.

(그림-2) 나, 나를 만나다.

나와 나의 ‘소통’을 의미한다. 때때로 스스로를 이해하지 못하고 책망하고 후회하는 나 스스로를 본다. 마주 보고 있는 모습은 나와 나 사이의 대립과 거울 속의 나 자신을 대하듯 나 스스로를 바라보고 있는 관점을 나타낸 것이다. 마

---

27) 박은정 <자화상으로의 신체 표현 연구> 성신여자 대학교 석사학위 논문. 2000.pp.3

28) 앞의 주와 같음. pp.6

음의 갈등과 어느 한 마음이 주체가 되는 설득의 과정을 거치며 이해하는 과정을 표현한 것이다.

실루엣 안쪽을 채우고 있는 것은 색으로 표현한 나의 에너지를 의미한다.  
스스로를 미워하지 않고 이해하고 사랑함으로써 소통이 이루어진다.

(그림- 3)꿈의 도시로.

꿈의 도시는 향기와 빛으로 가득하다. 본인이 꿈꾸고 살고자 하는 공간이자 자아가 가지고 있는 세상을 보는 관점이기도 하다. Green의 나는 자연의 일부로서의 체온을 가진 생명체로서 세상과 함께 어우러지길 바란다.

(그림 -4)꽃, 봉우리.

‘피어나다’의 의미로서 나 자신을 꽃 봉우리로 표현한 것이다. 세상에 태어나 성장의 과정을 거치며 점점 더 발전해 가는 모습을 꽃과 향기로 비유하였다. 나의 자아는 꽃피우고 색을 가지고 향기를 퍼뜨린다.

(그림-5) 바알간, 열정

붉은 것은 꽃 봉우리 이기도 하고 불꽃이기도 하다. 가슴의 뜨거운 열정을 표현하고자 하였다. 작고 웅크린 여자아이의 모습을 하고 있지만 내 안에는 강렬하고 뜨거운 무언가로 가득 차 있고 그것은 나에게 우뚝 설 수 있는 힘이 되어준다.

(그림 6)그 속에 내가 있다.

세상이라는 Pocket안에 내가 있다. 나의 시작은 자연이었고 한 부분으로서 그들의 보호를 받고 느끼며 살아간다. 나를 둘러싼 자연에 대한 느낌을 표현하였다.

(그림 7)바람 곁의 나

바람, 혹은 시간속의 나의 모습을 형상화 한 것이다. 이것은 두 번째 주제인 향기에 둘러싸인 나의 모습이기도 하다.

(그림- 8)슬픔에 관한 기억

내 안의 어두움, 슬픈 기억들을 상징화 한 것이다. 내가 가지고 있는 아픔, 슬픈 기억들이나 상처들은 어둠 속의 나로 상징화 된다. 어둠에 묻힌 실루엣은 고개를 숙이고 있다.

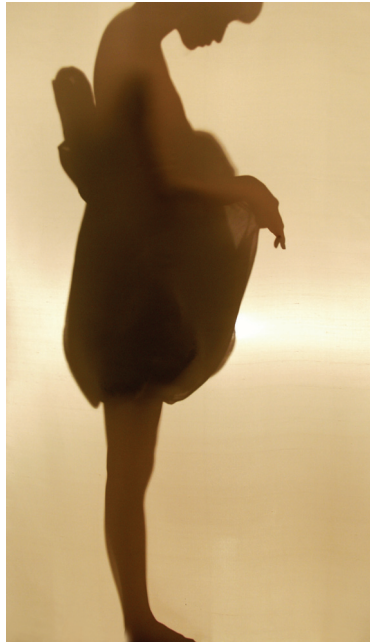
아픈 기억은 그와 비슷한 상황을 만났을 때 예상치 않게 툭 툭 튀어나와 슬픔을 느끼게 한다. 어둠속의 꽃들은 아프고 힘들었던 그 시절의 나를 위로해 주었던 희망이다. 그 꽃들이 있었기에 그 시절을 견딜 수 있었고 지금의 내가 있다. 내가 가지고 있는 어둠의 기억은 점차 그 형태를 잃어간다. 다만 그때의 경험으로 강해진 자아는 더 많은 꽃을 가슴에 그럴 줄 안다.

(그림 9) 옹크리다

나무는 나의 터를 상징한다. 세상에 향해 뻗어내고 있는 나의 가지와 나의 영역이다. 나무속의 옹크린 나는 세상에 대한 방어 자세이다. 나는 가끔 내 안으로의 도피하고 그 공간은 나에게 가장 안전하다.

(그림 10)Touch my hand

‘만지고 싶다’, ‘닿고 싶다’는 욕구는 호기심과 호감에 의해 생기는 어린아이 같은 순수한 감정이다. 사람의 체온을 전하는 일이란 손을 내밀기만 하면 되는 간단한 일이다. 손을 잡는 것은 친근함의 표현 이외에 체온을 나누는 따뜻한 일이다. 함께 있고 싶을 때, 말하지 않아도 전해지는 감성의 통로로서의 손과 손의 접촉이다.



(그림-1)들여다보기



(그림-2)나, 나를 만나다



(그림-3)꿈의 도시로



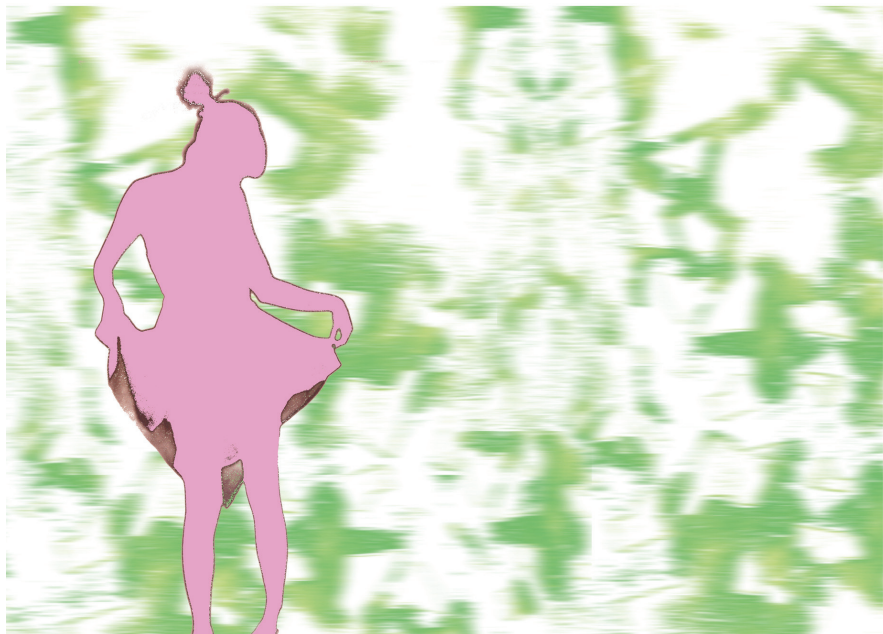
(그림-4)꽃, 봉우리



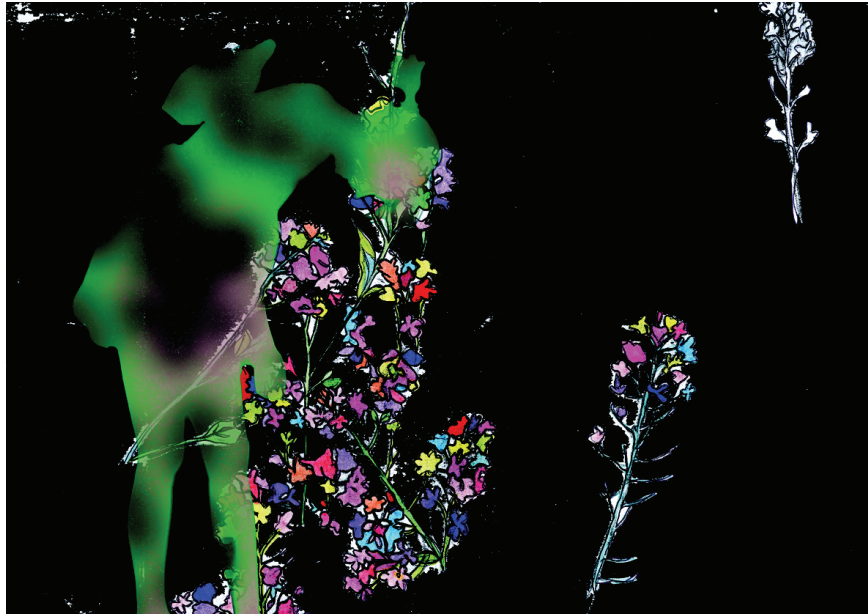
(그림-5)바알간, 열정



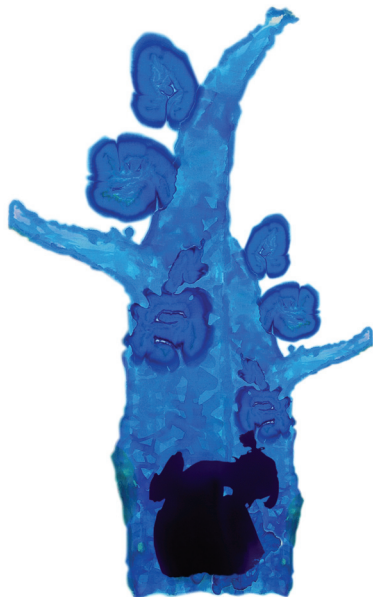
(그림-6)그 속에 내가 있다.



(그림-7)바람결의 나.



(그림-8)슬픔에 관한 기억

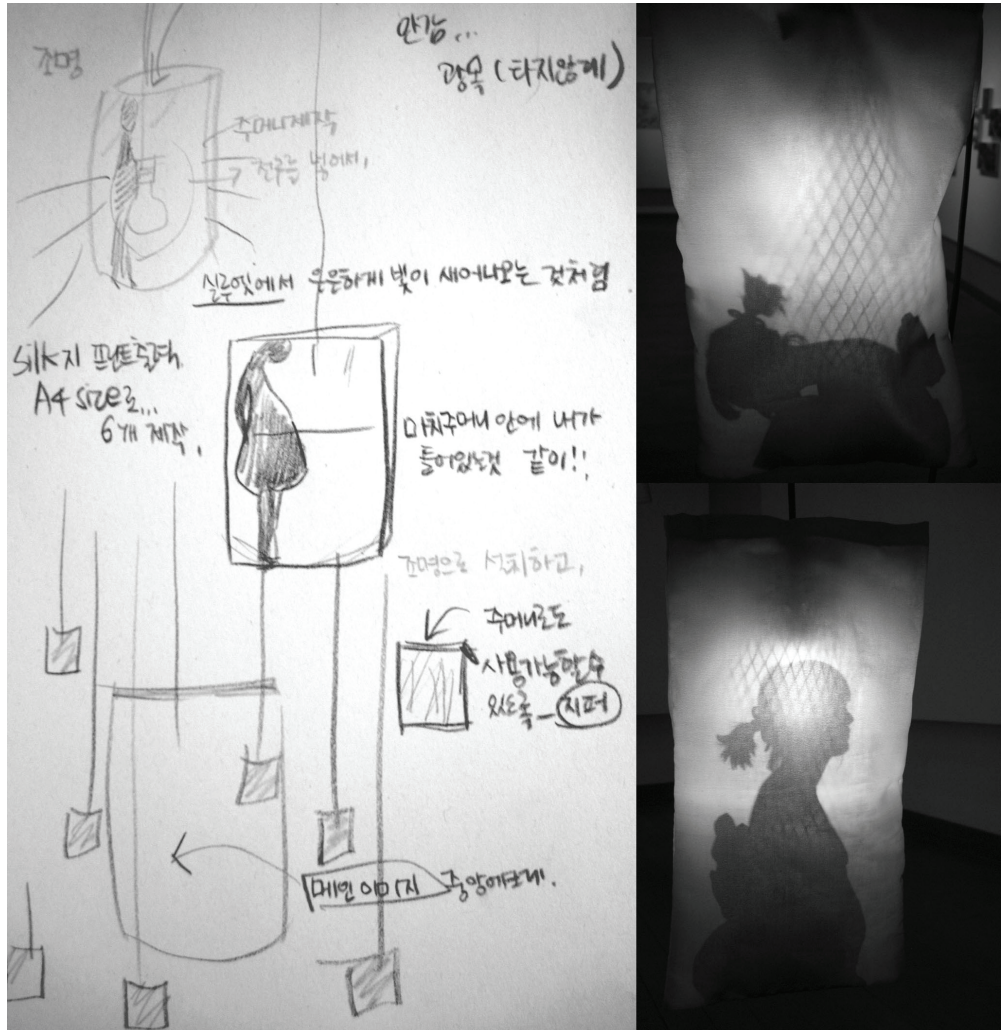


(그림-9)웅크리다



(그림-10)Touch my hand

\*Design process



실루엣 촬영후 포토샵으로 편집한 이미지들을 원단에 DTP하고 주머니로 제작하였다. 빛을 담는 주머니로의 변신을 위하여 안쪽에 들어갈 조명의 안전한 설치를 위해 안감으로는 열에 강한 광목을 사용하고, 주머니의 입체감과 모양을 위해 철망으로 전구를 동그랗게 감싸 넣었다. 나 자신은 환경이라는 주머니에 담겨 있고 동시에 빛을 할하는 하나의 주머니이기도 하다.

[작품2]나의 색,'입다'.



minidress/silk/dyeing

## [작품2]나의 색, '입다.'

‘색들의 형상과 의미란 개념에 의해 고착 되어 사라지기 직전의 이미지들의 흐름이고 개념적인 의미가 아니라 감동, 인상, 기억으로서의 의미이다.<sup>29)</sup>’

‘색채는 형태처럼 공간의 한 영역이 아니다. 그것은 하나의 진동이다. 색채는 사고가 개입할 필요도 없이 직접적으로 화가의 본성을 반영해준다.<sup>30)</sup>’

색은 작가의 본성을 반영한 이미지이 표현 방법이다.

나의 ‘색’이란 곧, 내 안에 품고 있는 것들을 이미지로 나타내 줄 것이라 생각했다. 그것은 곧 나의 취향이자 개성의 표출이다.

아무런 스케치 없이 즉흥적인 느낌을 silk에 산성염료로 염색하였고 열처리 한 후 의상으로 제작하였다.

즉흥적으로 그려진 그림은 내 안에 내포된 이미지들을 꾸밈없이 보여주는 작업이라 생각되었다. 계산되어지지 않은 색의 표현이지만 모두 어우러진다.

나의 ‘색’은 생동감 있는 채도 높은 색들로 그려졌다.

의상의 제작은 나의 색을 ‘입는다’는 점에서 의미를 가진다.

나로부터 표출되어진 색은 의상으로서 또 한 번 나를 표현 해 줄 것이다.

‘나의 몸 안의 것을 꺼내어 나의 몸 밖을 감싼다.’

---

29) 이수균 역, 만리오브루자틴 (색, 역사와 이론을 중심으로 )미진사 1996, p7

30) 김화영 역, 르네위그 (예술과 영혼)서울 열화당 1979 p188

## 4)마케팅 전략

앞의 세 가지 주제로 진행된 작업을 가지고 하나의 이야기가 담긴 브랜드로서의 상품성을 모색하고 그에 맞는 마케팅 전략을 구상해 보고자 한다. 이 장에서는 작업으로서의 텍스타일 디자인을 제품으로 제작하고 이를 판매하게 될 경우 작업과 제품을 함께 하는 브랜드로서의 발전을 모색하고자 하였다.

### (1)스토리 마케팅

#### ①이야기가 있는 브랜드

브랜드의 홍수 속에 살고 있는 현대사회에서 브랜드는 소비자의 마음속에 자리하고 있는 어떤 회사나 제품에 대한 무언의 기대와 약속이다. 여기서 소비자의 감성을 이끌어내는 이야기에 브랜드 제품을 연결 지어 꾸준히 출시한다면 엄청난 힘을 발휘할 것이 분명하다.

브랜드는 엄청난 영향력을 지닌 이야기라는 전파를 타고 우리의 생활 깊숙이 파고들기 때문이다. 삶을 이야기하는 브랜드는 인간의 감성과 상상력을 자극하여 소비자로 하여금 흥미와 몰입을 이끌어내어 친밀한 관계를 맺을 수 있다. 요즘 들어 브랜드 스토리가 더욱 각광받는 것은 소비자들이 미니홈피와 블로그 UCC (사용자가 직접 제작한 콘텐츠를 말한다. 사용자가 상업적인 의도 없이 제작한 콘텐츠를 온라인상으로 나타낸 것이다.)등을 통해 이야기 생산에 익숙해졌기 때문이다<sup>31)</sup>. 이는 이야기가 있는 브랜드가 더 많은 볼 거리와 들을 거리를 제공하고 더 쉽게 다가 갈 수 있으며 감성을 자

---

31) 이예림 <아트 마케팅을 통한 브랜드 가치제고 연구> 홍익대학교 석사학위 논문 2006,p 2 참조

극 시키기에 유리하다는 결론을 내릴 수 있게 한다.

브랜드 스토리란 브랜드에 강력한 감성 바이러스인 이야기를 녹여낸 것이다. 다시 말해 , 사람들이 쉽게 이해할 수 있는 이야기 방식을 브랜드에 접목시킨 것이다. 소비자들은 독특한 이야기를 가진 브랜드에 돈을 아끼지 않으며, 그 순간만큼은 자신의 선택이 옳다고 믿는다. 소비자는 스스로 브랜드에 담긴 이야기이다. 이야기의 힘이 오랫동안 지속되면 될수록 소비자가 브랜드에 느끼는 친밀감과 호감도는 높아지게 되며 주변인들의 관심까지 이끌어 내는 중요한 역할을 하게 된다.

브랜드 그 자체는 제품과 소비자의 중간적 존재이지만 , 브랜드 속의 이야기는 양자 간의 관계 맺기를 위한 도구; 가 된다. 그러므로 브랜드스토리는 소비자와 제품과의 커뮤니케이션 관계를 올바르게 형성하기 위해 서로를 강력하게 연결시키는 역할을 한다<sup>32)</sup>.

## ②브랜드의 이미지와 개성

한 사람의 개성이 그 개인을 구성하는 여러 가지 차원의 개별적 특성들이 결합되어 형성되는 것처럼 브랜드 개성(Brand Personality)도 한 브랜드가 연상시키는 모든 요소들이 결합되어 나타나는 개념이다. 이러한 맥락에서 앨런(Allen)과 올슨(Olson)은 브랜드 개성을 ‘한 브랜드에 대한 내면적 특징들이 서술되어 나타나는 특별한 의미들의 집합’이라고 정의 하였다.

브랜드 개성은 적극성, 상호의존성, 반복성, 교환성 등을 통해 형성된 내용들을 함축하는 것으로, 관계 역학적 관점에서 볼 때 모든 소비자들에게 공유되고 있는 요소이다. 따라서 고객-소비자 라는 외부 영역의 관계에서 나타나는 개념이 브랜드 개성이다. 그러나 중요한 것은 브랜드 개성이 브랜드

---

32)김훈철, 장영철, 이상훈 저 [브랜드 스토리 마케팅] 멘토르. 2006.p.19

이미지와는 확연히 구별되는 개념이라는 것이다. 브랜드 이미지는 브랜드 개성보다 광의의 개념으로 소비자가 브랜드에서 연상하는 편인이가 결과의 내용, 과거의 판매촉진이나 명성, 동료 집단의 가 등을 모두 포함한다는 점에서 브랜드 개성과는 분명한 차이점이 있다<sup>33)</sup>.

### ③ 브랜드 포지셔닝

브랜드 포지셔닝이란 소비자의 기억 속에 남는 느낌을 말한다.

따라서 브랜드 포지셔닝은 상품을 생산 또는 판매하는 기억이 소비자의 기억 속에 남기하고자 노력하는 모든 활동을 의미한다.

브랜드 포지셔닝의 궁극적인 목적은 브랜드 이미지를 기업이 원하는 방향, 즉 기존의 브랜드 이미지를 확장, 강화, 분산하는 데 있다. 그러므로 기업이 원하는 포지션을 창출하기 위해서는 먼저 브랜드 아이덴티티와 브랜드 이미지를 비교하여 문제점을 발견하여야 한다. 결국 브랜드 포지셔닝은 브랜드 아이덴티티와 브랜드 이미지를 비교하여 브랜드 포지션의 방향을 설정하고 아울러 브랜드 아이덴티티를 둘러싸고 있는 여러 가지 연상 요소들 중에서 경쟁 브랜드보다 우수한 이점을 가진 연상 요소를 소비자들에게 주장하는 것이다<sup>34)</sup>.

### ④ 라이프 스타일에 따른 Target의 설정

목표고객을 설정하는 것은 시장을 세분화 하여 보다 효과적인 디자인과 마케팅을 하기 위한 것이다 목표고객 설정 후, 목표 고객의 성향과 라이프 스타일의 분석을 통하여 올바른 브랜드 개발이 이루어질 수 있도록 한다. 라

---

33) 손권일 저, <브랜드아이덴티티 경영정신.>2003, p229

34) 앞의 주와 같음.p241-242

이프 스타일은 소비자의 재화와 서비스의 구매 및 소비에 영향을 미치며, 시장 세분화와 제품 포지셔닝을 상세하고 풍부하게 하는 유용한 기준을 제공할 수 있다. 또한 소비자의 생활 의식 동향을 예측하고 효과적인 상품 개발 및 마케팅 전략 수립을 가능케 한다<sup>35)</sup>.

미래라이프스타일의 흐름

독신증가 (Rise of the Singletons)

자신을 위한 선물구매(Self-Gifting)

메트로섹슈얼 산업 호황(Catering to Metrosexuals)

비만방지 캠페인 강화 (Anti-Globesity campaigns)

정신적 압박(Anchoring)

분주한 생활(99Lives)

수준 높은 생활(Being Alive)

환상 모험(Fantasy Adventure)

약간의 탐닉(Small Indulgence)

연소화(Down-aging)

여성적 사고(Female Think)

탈 남성화(Mancipation)

자기중심(Egonomics)

까다로운 소비자 (Vigilante Consumer)

(Eyro Rscg Worldwide 조사 -미래생활 트렌드 조사 (출처:삼성 디자인 넷))

미래의 생활분석을 알아본 결과, 전반적으로 개인 중심의 생활 바탕이 밀

---

35) 박지혜 <라이프 스타일에 따른 브랜드 개성 선호에 대한 연구>연세대학교 경영학과 석사논문  
2002. p.28~29

바탕에 깔려있고 조직보다는 한 개인의 삶의 질이 더 중요하게 생각하는 가치관이 확립되었다는 것을 알 수 있다.

현대인들은 유행에 민감하고 고급스런 소비 생활에 집중 되어있지만, 누군가와 진심으로 교감하고 서로 많은 것을 나누는 삶을 원한다.

라이프 스타일이란 용어는 일반적으로 소비자들 간의 차이를 특징 지우는 독특한 활동, 관심, 견해 등의 양상을 지칭한다. 라이프 스타일은 사람들의 활동(active), 흥미(interests), 의견(opinions)으로 표현되며, 같은 소득계층에 속해 있더라도 사람에 따라 전혀 다른 라이프 스타일을 추구할 수 있다. 이는 소비자의 소비행동과 밀접한 관계를 가지기 때문에 마케팅 관리에 있어 중요한 개념이다. 이에 따라 기업은 과거의 대량 마케팅(mass marketing)에서 목표 마케팅(target marketing)으로 마케팅 전략을 바꾸고 있다.

더 이상 마케팅은 상품을 판매하는 것만을 대표하는 개념이 아니라 오히려 시장(market), 곧 소비자(consumer)의 마음을 읽고 소비자와의 관계를 유지하게 해주는 개념인 것이다. 이것은 최근 중요시되는 관계 마케팅의 중요성을 반영하며, 고객과의 '관계'가 중요함을 의미한다.

정보사회는 오히려 너무 많은 정보를 제공해 사람들의 스트레스를 야기하고 혼란을 유발하기도 한다. 소비자들이 원하는 것은 더 이상 물질적 풍요가 아닌 브랜드를 통한 감동과 체험이다. 이에 따라 상품을 고르는 기준도 객관적인 기준이 아닌 주관적인 기준으로 바뀌게 되었고 소비자들은 자신들의 꿈을 실현시켜 주고, 원하는 라이프스타일을 만끽할 수 있게 해 줄 수 있는 경험을 브랜드를 통해 찾기를 희망한다.

## (2)아트 마케팅

제품의 성능이나 기능에 대한 평가 주체는 이성이다. 다른 유사 제품들과

비교했을 때 성능 면에서의 차이가 점점 적어지게 되면, 제품 선택의 판단 주체는 감성 쪽으로 옮겨간다.

산업 분야에서는 전통적으로 제품의 디자인이나 생활공간의 설계 등이 감성을 중시하는 영역이다. 소비자의 감성에 호소하는 디자인, 감성이 풍부한 공간 등이 추구되어 제품화, 구체화되기 쉽고, 그 효과가 단시간 내에 잘 드러나는 영역이기 때문이다. 감성은 제품의 본래 기증이 충분히 확보된 후에 추가되며, 보조적인 부분과 깊은 관련을 맺고 있다. 그러한 이유로 다른 산업 분야보다 디자인을 중요시 여기는 패션 분야에서 가장 먼저, 그리고 가장 활발하게 감성의 영역이 도입되었고 뒤에 설명할 아티스트의 감성을 빌린 공동 작업이 일어나게 되었다. 패션에서 가장 먼저 시작되었지만 현재는 생활공간에 대한 제품류와 가전류, 아파트, 인테리어 등까지 확대되어 활발하게 진행되고 있다. 사회의 다변화와 소비자들의 다양한 욕구는 여러 형태의 타겟 마케팅과 함께 아트 마케팅 같은 소비자들의 감성을 자극하는 감성 마케팅을 낳았다.

아트 마케팅(art marketing)은 문화마케팅의 한 종류로서, 전시 및 공연, 기타 예술 활동을 통한 마케팅을 의미한다. 21세기는 감성과 문화가 화두이며 기업 역시 사회적 트렌드에 따라 마케팅 전략을 수정한다. 아트 마케팅은 소비자들의 다양한 니즈(needs)에 따라 소비자들의 감성을 자극하는 감성 마케팅의 한 종류로 볼 수 있다.

이는 소비자들의 보다 높아진 문화적 욕구를 충족시키면서도 기업의 이미지 제고라는 긍정적인 효과를 가져 올 수 있는 마케팅 전략이다. 오늘날의 아트 마케팅은 예술가를 후원하고 한 번에 큰 이슈만을 일으키고 끝나는 이벤트 적 성격을 지닌 전통적인 방식에서 벗어나 보다 다양한 방식으로 변화하고 있으며 과욕, 리미티드 에디션(limited edition), 슝 디자인 등을 통해 사람들의 생활 속으로 들어오고 있다. 소비자로 하여금 아트라는 매개체를 통하여 자신의 질적인 삶을 만족 하게끔 하며 동시에 브랜드의 가치를 높이

는 적극적인 마케팅으로 아트 마케팅이 활용되고 있는 추세인 것이다.

예술이 가진 가치를 브랜드로 도입하여, 사람들로 하여금 제품을 구입하는 것이 아니라 작품을 구입한다는 느낌을 주어 제품을 소유하는 것에서 더 나아가 예술 작품을 소유하는 느낌을 줄 수 있다면 브랜드의 가치는 높아질 뿐 만 아니라 가격의 프리미엄까지 얻을 수 있다.

기능적 디자인에서 벗어나 소비자는 디자인을 통한 물리적 감성적, 지적 만족을 추구하고 이러한 소비자의 다양하고 차별화된 요구를 디자인이 충족시켜줄 것이다. 남들이 갖고 있지 않은 독특한 형태의 제품을 갖게 될 경우 소비자는 심리적인 만족감을 얻게 된다.

최근 들어 주 5일 근무제에 따른 라이프스타일의 변화는 사람들의 자아개발 욕구와 더불어 문화적 욕구를 가속화 시키고 있다. 이러한 변화에 따라 기업도 소비자의 요구에 맞춘 기업 활동을 필요로 하게 된다.

사람들의 문화적 욕구에 발맞추어 기업도 문화에 관심을 돌리게 되었고, 기업의 핵심 자산인 브랜드 역시 문화와 연관 지어 진화하고 있다. 아트마케팅은 필연적인 추세다.

20세기 초의 브랜드는 단순히 상품이나 서비스를 식별하는 수단에 불과했었다. 그러나 시간이 흐르면서 브랜드는 품질과 신뢰성을 대변하는 것으로 변화하였고 더불어 소비자에게 어떤 ‘보증’같은 것을 제공하게 되었다.

소비자들은 이제 더 이상 ‘기능성 소비’가 아닌 ‘기호성 소비’를 하게 되었다. 기호적 소비란 상품의 주요 기능보다도 상품이 갖는 이미지나 스토리를 누리는 데 초점을 둔다 소비자들은 좀 더 부유해지게 되었고 자신들의 삶을 충족해 주는 서비스와 그들의 열망을 대변해주는 무엇인가를 찾기 시작했고 그 해답을 브랜드에서 찾기 시작했다.

이제는 단순히 먹고 사는 것이 문제가 아닌 자아실현의 욕구를 추구하게 되자 브랜드는 좀 더 강력하고 시각적인 효과를 가진, 성공의 의미까지 갖게 되었다. 사람들은 브랜드에 자신의 모습을 투영하게 되었고 자신의 가

치관과 라이프 스타일을 보여주는 대상이라는 의미를 부여하기 시작했다.<sup>36)</sup>

아트 마케팅은 제품 자체의 가치를 넘어 제품이 줄 예술성을 부여함으로써 제품과 사용자의 감성적 상호교감을 이끌어내는 데 목적이 있는 감성 마케팅 전략인 것이다.

### (3) 'The Pocket'의 마케팅

앞서 살펴본 현대사회의 흐름에 따르면 브랜드는 상품의 정보와 경쟁사의 차별성이 아니라 소비자와 공감 할 수 있는 스토리의 형태로 전해져야 한다는 것을 알 수 있다. 잘 만들어진 스토리와 그것을 재미있고 감동적으로 전달해줄 매개체를 가지고 소비자의 머리와 가슴을 동시에 공략하는 브랜드 마케팅이 절실히 필요한 시점이다. 즉 소비자의 깊은 내면세계를 이해하고, 감동시키는 브랜드만이 성공 할 수 있다.

앞으로의 시장은 꿈과 감성이 지배하고, 소비자는 머리보다 가슴으로 상품을 선택한다.

이에 'The Pocket'은 스토리가 있는 아트샵의 개념으로 소비자들에게 다가가고 싶다.

---

36) 이예림<아트 마케팅을 통한 브랜드 가치제고 연구>홍익대학교 석사학위 논문2006. 참조

### Ⅲ. 결론

본 연구에서 Pocket이란 둘러싸거나 어떤 것을 담고 있는 것들을 총칭하는 추상적인 개념으로 정의 된다. 무엇을 보호하고, 담고, 꺼내는 pocket의 기능을 감성적인 이미지로 풀어내고자 했다.

또한 모두가 함께 나누는 태양과 공기, 처음 생명을 가진 공간으로서의 공통점을 찾고자 했다. 이를 받아들이는 자아에 따라 각기 다른 해석을 갖겠지만, 결국 자아란 것도 인간 모두에게 주어진 공평한 의식이라고 해석하였고 이 역시 Pocket의 의미와 연결 시켰다

세 가지 주제를 정하고 텍스타일 디자인으로 발전 시켜 이를 제품이나 작품으로 제작하고 누구나 공감 할 수 있는 디자인을 개발하고자 하였다.

본인에게 있어서 Pocket은 따뜻한 가슴을 가진 사람들이 살아가는 공간이며 우주라는 큰 울타리(Pocket) 속에서 함께 공유하는 것으로 해석 되었다.

본 연구는 외로움과 고독감에 지친 현대인들을 포근하게 하게 안아 줄 수 있는 품(Pocket)으로 다가가 모두를 어우를 수 있는 디자인을 개발하고자 하는데 의미를 두었다.

본 논문을 준비하며 진행된 작업물들과 결과들을 보았을 때 텍스타일 디자인을 좀 더 다양한 분야에 접목 시키지 못한 것에 아쉬움이 남고, 상품성이나 판매전략에 대하여 더 공부하고 연구할 필요가 있다는 것을 깨달았다.

본인은 앞으로도 주머니 속에 넣은 손에 체온이 전해지듯, 본인의 디자인을 접하는 이들에게 따뜻함을 전할 수 있는 감성이 담긴 텍스타일과 작품을 병행하는 디자이너로 활동하고자 한다.

## 참고 문헌

### 1.국내 서적

- 김경용 <기호학이란 무엇인가> 서울 민음사, 1994, p.44  
김훈철, 장영철, 이상훈 저<브랜드 스토리마케팅>멘토르. 2006.p.19  
손권일 저, <브랜드아이덴티티 경영정신.>2003, p229

### 2.국외 번역서

- 라즐로 모홀리 나기 2000. 자닌 피들러 저 박신의 역. 열화당 .pp.4  
E.H곰브리치,(서양미술사) 최민 역,열화당 , p22  
만리오브이루자틴 (색, 역사와 이론을 중심으로 ) 이수균 역,미진사1996, p7  
르네위그 (예술과 영혼)김화영 역,서울 열화당 1979 p188

### 3.학위 논문

- 박은정-자화상으로서의 신체 이미지 연구. 성신여자대학교.2000.석사학위논문 .pp.3  
박지혜 <라이프 스타일에 따른 브랜드 개성 선호에 대한 연구>연세대학교 경영학과 석사논문2002. p.28~29  
이경은 <자연이미지의 추상적 표현 >성신여자 대학교 석사 학위 논문.1997.P/6  
이예림 <아트 마케팅을 통한 브랜드 가치제고 연구> 홍익대학교 석사학위 논문 2006,p 2 참조  
예덕희 <조선조시대 주머니 문양에 관한 고찰> 홍익대학교 대학원 석사학위 논문.1975p.10  
정미라 <감성적 공간으로서의 수집상자>성신여자 대학교 석사 학위 논문.2004년.pp.7  
정용순 <디지털 텍스타일 프린팅과 재래식 스크린 날염의 비교연구> 디자인학 연구제56호 Vol.17(2002), p365  
최유미 <조선시대 보자기문양을 활용한 디지털 텍스타일프린팅(DTP)제품디자인 연구>-섬유패션디자인정공, 석사학위 논문 2005. p44-45

### 4.학술지

- 나영주, 권오경 <여성복 텍스타일 디자인의 특성과 감성에 관한 연구>.2000.pp.1  
노은희 , 최형준 <스크린 날염과 디지털 텍스타일 프린팅 제품의 색상 비교연구> 한국 공예학회 2004. p.61  
정순목, 심리극을 통한 자아상 확립과 사회적 적응에 관한 연구. 장애아동 협회지 1970. pp.6

정승희 <그림자나비가 되어 날아간 나비 그림자> 연세대학교 석사학위 논문] 2005.7 ,p1

## 5.인터넷

네이버 국어사전 ([www.naver.com](http://www.naver.com))

두산 백과 사전 EnCyber & Encyber.com

삼성 디자인넷

[www.istpage.co.kr](http://www.istpage.co.kr)

# **ABSTRACT**

## **The Pocket**

**Kim, Ji Hye**

**Major in Fiber Design**

**Graduate School of**

**Sungshin Women's University**

Diverse demands caused by constant development of technology and progressing emotions and expectation of people today have brought wide range of applicability in textile. Textiles are used in small objects that you hold in your hands to objects that covers your whole body, and even the environment surrounding the objects. It is not an overstatement when people say that textile is being used in all categories.

As a person who designs textile for everyday objects, I wanted to design materials everyone can relate to. It has lead me to the very basic question which all human beings ask themselves. Which is the question of self-existence.

Everyone's life begins in the mother's womb. Life starts in a small bosom called mother's womb and it grows and becomes an ego that asks one self the primitive question "Where do I come from"?. This is the basic question that, not only the writer, but all human beings ask in their search for self-consciousness. We share the beginning of the life. The basic

theme for this research is based on the starting point of life which is a small and mysterious "pocket" called mother's womb.

Birth and growth, past and present, and given future. Everyone is put into a different environment. Just as the beginning, we grow and are influenced by these factors and develop one's own values.

I interpreted these environments and surroundings as "wrapping around or covering" and developed these ideas into three different themes. Light that is provided equally to every life on earth, its product Shadow, and Self-ego. I interpreted these as another environment and "pocket". I used these themes and developed them into textile design. Also, I adapted these ideas and developed them into a product or even a fixture.

The goal of this project is to give emotional meaning to human environment and human body and use "pocket" to give it a symbolic representation and design to create textile that everyone can relate to. This doesn't mean just making designs that people fancy but textiles designs that move people's feelings.