



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](#)

김 경 희 교수 지도  
박사학위 청구논문

중국 이족(彝族) 복식의 문양과  
해체주의 특성을 활용한 3D 패션  
디자인 콘텐츠 연구

2025

성신여자대학교 대학원  
의류학과  
이 사 함

중국 이족(彝族) 복식의 문양과  
해체주의 특성을 활용한 3D 패션  
디자인 콘텐츠 연구

김 경 희 교수 지도

이 논문을 박사학위 논문으로 제출함

2025년 4월

성신여자대학교 대학원  
의류학과  
이 사 함

# 인 준 서

이사함의 박사학위 논문으로 인준함

2025년 6월

심사위원장 \_\_\_\_\_ 김 미 영 \_\_\_\_\_ (인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ 이 경 \_\_\_\_\_ (인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ 정 윤 경 \_\_\_\_\_ (인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ 김 서 영 \_\_\_\_\_ (인)

심 사 위 원 \_\_\_\_\_ 김 경 희 \_\_\_\_\_ (인)

성신여자대학교 대학원

## 논문개요

21세기 디지털 전환은 인간의 삶의 방식뿐만 아니라 전통 문화유산의 보존과 재생산 방식까지 근본적으로 변화시키고 있다. 특히 인공지능, 메타버스, 실시간 렌더링과 같은 첨단 기술은 현실과 가상의 경계를 허물며 창작 환경의 혁신적인 변화를 가져오고 있으며, 패션 산업 역시 디지털 전환을 적극적으로 수용하여 중국 소수민족 복식을 새로운 시각으로 재구성하고 있다.

이러한 맥락에서 본 연구는 중국 소수민족인 이족(彝族)의 복식이 지닌 조형적 특성과 문양의 상징성을 심층적으로 고찰하고, 이를 해체주의의 철학적 특성과 디지털 기술과의 융합을 통해 새롭게 해석하여 창의적인 3D 가상 패션디자인 콘텐츠를 창출하는 방법을 제시하고자 하였다.

연구의 내용과 방법은 다음과 같다.

첫째, 문헌과 시각자료를 토대로 중국 이족의 전통 복식과 문양에 대한 심층적인 분석을 수행하고, 이를 통해 이족 복식의 고유한 조형적 특성과 문양의 상징적 의미를 도출하여 디자인 개발을 위한 기초 자료로 정리하였다.

둘째, 문헌 및 시각자료를 바탕으로 이족 복식의 지역별 특징과 문양의 상징적 의미를 분석하여 조형적 특성을 도출하고, 이를 기반으로 10개의 독창적 문양과 4개의 복합 문양을 개발하였으며, 해체주의 디자인 특성과 결합하여 이족 복식의 특성과 해체주의 특성을 융합한 새로운 디자인 조형 방법을 제안하였다.

셋째, 설정된 디자인 방법과 개발된 문양을 활용하여 이족 복식의 형태적 특징을 기반으로 CLO 3D를 이용해 12벌의 가상 패션디자인 작품을 제작하

였다. 작품 제작 과정에서 CLO 3D를 통한 복식 모델링, 가상 시뮬레이션, 재질 표현과 렌더링을 수행하였다.

넷째, 가상 패션 콘텐츠의 시각적 완성도를 높이기 위해 CLO 3D의 애니메이션 기능을 활용하여 복식 애니메이션을 제작하였으며, 블렌더를 통해 가상 무대를 구축하고 애니메이션 콘텐츠와 결합하여 최종 디지털 패션 콘텐츠로 완성하였다.

본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 중국 이족 복식의 조형성과 문양의 상징성을 해체주의적 디자인 접근을 통해 창의적으로 재해석할 수 있는 이론적이고 실천적인 디자인 방법론을 제시하였다.

둘째, CLO 3D와 블렌더를 활용한 디지털 패션 콘텐츠 제작의 파이프라인을 체계적으로 제시함으로써, 향후 전통문화 기반의 디지털 콘텐츠 창작 방법론과 실천적 응용 가능성을 보여주었다.

셋째, 연구를 통해 제시된 가상 패션디자인 콘텐츠는 디지털 환경에서 전통문화 콘텐츠가 지닌 창의적 잠재력을 활성화하는 데 기여하며, 향후 디지털 패션디자인 연구와 콘텐츠 제작 분야에서 실질적인 참고 자료와 방향성을 제공할 것으로 기대된다.

본 연구는 해체주의 디자인 이론과 중국 이족 복식의 전통적 조형성을 결합하고, CLO 3D 및 블렌더를 활용하여 창의적인 디지털 패션 콘텐츠 제작 방법을 제시하였다. 또한, 중국 소수민족 문화의 현대적 해석과 디지털 기술의 융합을 통해 새로운 디자인 표현 방식을 탐구함으로써, 중국 소수민족 복식문화의 지속 가능한 발전 가능성을 보여준 점에서 의의가 있다. 본 연구의 결과가 향후 중국 소수민족 문화 기반 디지털 패션 콘텐츠 제작과 관련된 후속 연구 및 실무에서 유용한 참고 자료가 되기를 기대한다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서 론 .....	1
1. 연구의 목적 및 의의 .....	1
2. 연구의 내용 및 방법 .....	4
II. 이론적 배경 .....	7
1. 이족 복식의 문양 .....	7
2. 해체주의 .....	44
3. 3D 패션 콘텐츠 .....	62
III. 이족 복식과 해체주의 특성을 활용한 3D 패션 디자인 콘텐츠 제작 .....	72
1. 중국 이족복식의 조형 특성 .....	72
2. 중국 이족 복식 문양의 조형 특성 및 디자인 개발 .....	79
3. 중국 이족 복식의 특성과 해체주의 특성의 따른 디자인 조형 방법 .....	88
4. 중국 이족 복식의 가상착의 디자인 콘텐츠 제작 .....	92
IV. 작품 디자인 .....	99
1. 디자인 개요 .....	99
2. 작품 제작 .....	102
V. 결 론 .....	184

## 참 고 문 헌

## ABSTRACT

## 표 목 차

<표 1> 이족복식의 지역별분류 및 특징 .....	26
<표 2> 이족복식문양 식물문양의 사례 .....	29
<표 3> 이족복식문양 동물문양의 사례 .....	31
<표 4> 이족복식문양 길상문양의 사례 .....	33
<표 5> 이족복식문양 가하학문양의 사례 .....	35
<표 6> 이족복식문양 생산생활문양의 사례 .....	37
<표 7> 패션에 나타난 해체주의 특성 및 디자인 특성 .....	61
<표 8> 이족복식 의복구성의 조형 특성 .....	78
<표 9> 이족복식 의복구성의 조형 특성 .....	87
<표 10> 이족 복식의 특성과 해체주의 특성의 따른 디자인 조형 방법 .....	90
<표 11> CLO 3D를 활용한 이족 복식의 디지털 복식 설계 및 애니메이션 제작 과정 .....	95
<표 12> 블렌더를 활용한 가상 무대 구성과 복식 애니메이션 시각화 절차 .....	98
<표 13> 디자인 계획표 .....	101
<표 14> 작품1의 디자인요소 .....	104
<표 15> 작품1의 도식화 .....	106
<표 16> 작품2의 디자인요소 .....	111
<표 17> 작품2의 도식화 .....	112
<표 18> 작품3의 디자인요소 .....	118
<표 19> 작품3의 도식화 .....	119
<표 20> 작품4의 디자인요소 .....	128
<표 21> 작품4의 도식화 .....	128
<표 22> 작품5의 디자인요소 .....	133
<표 23> 작품5의 도식화 .....	134
<표 24> 작품6의 디자인요소 .....	139
<표 25> 작품6의 도식화 .....	140

<표 26> 작품7의 디자인요소 .....	146
<표 27> 작품7의 도식화 .....	147
<표 28> 작품8의 디자인요소 .....	153
<표 29> 작품8의 도식화 .....	154
<표 30> 작품9의 디자인요소 .....	160
<표 31> 작품9의 도식화 .....	161
<표 32> 작품10의 디자인요소 .....	166
<표 33> 작품10의 도식화 .....	167
<표 34> 작품11의 디자인요소 .....	173
<표 35> 작품11의 도식화 .....	174
<표 36> 작품12의 디자인요소 .....	179
<표 37> 작품12의 도식화 .....	180

## 그림 목 차

<그림 1> 량산지역 여성복 I .....	14
<그림 2> 량산지역 여성복 II .....	14
<그림 3> 량산지역 여성복 III .....	14
<그림 4> 량산지역 여성복 VI .....	14
<그림 5> 량산지역 여성복 V .....	14
<그림 6> 량산지역 여성복 VI .....	14
<그림 7> 추송지역 여성복 I .....	16
<그림 8> 추송지역 여성복 II .....	16
<그림 9> 추송지역 여성복 III .....	16
<그림 10> 추송지역 여성복 VI .....	16
<그림 11> 추송지역 여성복 V .....	16
<그림 12> 추송지역 여성복 VI .....	16
<그림 13> 오몽산지역 여성복 I .....	18
<그림 14> 오몽산지역 여성복 II .....	18
<그림 15> 오몽산지역 여성복 III .....	18
<그림 16> 오몽산지역 여성복 IV .....	18
<그림 17> 홍하지역 여성복 I .....	20
<그림 18> 홍하지역 여성복 II .....	20
<그림 19> 홍하지역 여성복 III .....	20
<그림 20> 홍하지역 여성복 IV .....	20
<그림 21> 홍하지역 여성복 V .....	20
<그림 22> 홍하지역 여성복 VI .....	20
<그림 23> 원난서부 지역 여성복 I .....	22
<그림 24> 원난서부 지역 여성복 II .....	22
<그림 25> 원난서부 지역 여성복 III .....	22

<그림 26> 원난서부 지역 여성복 IV .....	22
<그림 27> 원난서남 지역 여성복 I .....	25
<그림 28> 원난서남 지역 여성복 II .....	25
<그림 29> 원난서남 지역 여성복 III .....	25
<그림 30> 원난서남 지역 여성복 IV .....	25
<그림 31> 원난서남 지역 여성복 V .....	25
<그림 32> 원난서남 지역 여성복 VI .....	25
<그림 33> Marrknull 2025 S/S .....	49
<그림 34> Maison Margiela 2019 F/W .....	49
<그림 35> Vivienne Westwood 2016 F/W .....	49
<그림 36> Comme des Garçons 2021 S/S .....	49
<그림 37> Phillip Lim 2019 S/S .....	53
<그림 38> Sacai 2018 F/W .....	53
<그림 39> Sacai 2018 F/W .....	53
<그림 40> Maison Margiela 2020 F/W .....	53
<그림 41> COMME des GARÇONS 2020 S/S .....	56
<그림 42> COMME des GARÇONS 2025 F/W .....	56
<그림 43> COMME des GARÇONS 2025 S/S .....	56
<그림 44> Maison Margiela 2025 S/S .....	56
<그림 45> Thom Browne 2017 F/W .....	60
<그림 46> COMME des GARÇONS 2020 F/W .....	60
<그림 47> Maison Margiela 2019 F/W .....	60
<그림 48> Rokh 2025 S/S .....	60
<그림 49> 작품1 앞 .....	106
<그림 50> 작품1 뒤 .....	107
<그림 51> 작품1 3D 가상 패션쇼 .....	108
<그림 52> 작품2 앞 .....	113
<그림 53> 작품2 뒤 .....	114
<그림 54> 작품2 3D 가상 패션쇼 .....	115

<그림 55> 작품3-1 앞 .....	120
<그림 56> 작품3-1 뒤 .....	121
<그림 57> 작품3-2 앞 .....	122
<그림 58> 작품3-2 뒤 .....	123
<그림 59> 작품4 앞 .....	128
<그림 60> 작품4 뒤 .....	129
<그림 61> 작품4 3D 가상 패션쇼 .....	130
<그림 62> 작품5 앞 .....	135
<그림 63> 작품5 뒤 .....	136
<그림 64> 작품6 앞 .....	141
<그림 65> 작품6 뒤 .....	142
<그림 66> 작품6 3D 가상 패션쇼 .....	143
<그림 67> 작품7 앞 .....	148
<그림 68> 작품7 뒤 .....	149
<그림 69> 작품7 3D 가상 패션쇼 .....	150
<그림 70> 작품8 앞 .....	155
<그림 71> 작품8 뒤 .....	156
<그림 72> 작품8 3D 가상 패션쇼 .....	157
<그림 73> 작품9 앞 .....	162
<그림 74> 작품9 뒤 .....	162
<그림 75> 작품10 앞 .....	168
<그림 76> 작품10 뒤 .....	169
<그림 77> 작품10 3D 가상 패션쇼 .....	170
<그림 78> 작품11 앞 .....	175
<그림 79> 작품11 뒤 .....	176
<그림 80> 작품12 앞 .....	181
<그림 81> 작품12 뒤 .....	182
<그림 81> 작품12 3D 가상 패션쇼 .....	183

# I. 서 론

## 1. 연구의 필요성 및 의의

21세기 디지털 전환은 인간의 삶의 방식뿐만 아니라 문화유산의 보존과 계승, 재 확장 재생산 방식등 근본적인 변화를 초래하고 있다. 인공지능, 메타버스, 실시간 렌더링 등의 디지털 기술은 현실과 가상을 넘나드는 새로운 창작 환경을 제공하고 있으며, 패션 산업 또한 이를 적극적으로 수용하고 있다. 특히 CLO 3D와 같은 가상착의 시스템은 전통 복식을 온라인상에서 3D로 재구성할 수 있는 디지털 환경을 구축하였으며, 이는 단순한 시각적 복원에 그치지 않고 문화의 재해석과 창의적 콘텐츠 생산이라는 측면에서도 의의가 있다.

중국 소수민족 중 하나인 이족은 고대부터 지속적인 이주와 지역 간 이동을 겪으며 다양한 문화적 축적을 형성해 왔다. 이러한 역사적 배경 속에서 이족 복식은 단순한 의복을 넘어 민족의 정체성과 미적 감각을 반영하는 문화적 산물로 자리매김하였으며, 청대에 들어 이족의 대규모 이동이 마무리되고, 사천성, 윈난성, 귀주성, 등지에 정착함에 따라 지역 사회 환경의 영향을 깊이 받게 되었으며, 이로 인해 복식에도 뚜렷한 변화가 나타나기 시작하였다.

이에 따라 이족 복식은 단순한 의복을 넘어 민족의 정체성과 미적 감각을 반영하는 문화적 산물로 자리매김하였으며, 특히 청대 이후 정착한 각 지역의 특성을 반영하여 지역성과 상징성을 동시에 내포한 독자적인 복식 양식을 형성하게 되었다. 특히 원 명 청 시대를 거치며 이족은 정치·경제적으로 크게 발전하였고, 고유한 지리·역사적 조건에 따라 각 지역과 지계(支系)별

로 뚜렷한 복식 차이를 형성하였다. 동일한 지계라도 거주 지역에 따라 상이한 복식 특징이 나타났으며, 이는 명·청대 문헌에서 특히 두드러지게 확인된다.<sup>1)</sup>

이족 복식 문양은 중국 소수민족 복식 문화 속에서도 중요한 구성 요소로서, 풍부한 상징성과 뚜렷한 표현 특성을 지니며 독특한 민족적 정체성을 반영할 뿐만 아니라, 복식 분야를 넘어 이족 문화를 담은 공예품과 문화상품 등 다양한 영역에 활용되어 중국 전통 장식 문양의 미학적 특성과 문화적 함의를 잘 반영하는 양식으로 평가된다.<sup>2)</sup> 그러나 한편으로, 시대의 흐름과 디지털 환경의 급속한 변화는 이족 복식 문화의 보존과 전승에 새로운 과제를 던지고 있다.

이족 복식의 문양과 조형은 현재 보존과 계승에 어려움을 겪고 있으며, 시대의 변화 속에서 점차 가시성을 잃어가고 있다. 특히 고유한 상징성과 정체성을 지닌 전통 복식이 현대 사회에서 설 자리를 잃어가는 현실은 그 보존 방식에 대한 새로운 접근을 요구하고 있다. 이러한 어려움은 현대 디지털 기술의 발달과 함께 해체주의적 시각을 통해 새로운 해결 가능성을 모색할 수 있다.

급속히 변화하는 디지털 환경과 산업화의 흐름 속에서 중국 소수민족 복식문화는 점차 가시성을 잃어가고 있으며, 이를 현대적 언어와 방식으로 재해석하는 시도는 여전히 부족한 실정이다. 특히 디지털 기술을 기반으로 한 가상복식 콘텐츠 제작은 아직 초기 단계에 머물러 있으며, 중국 소수민족 복식문화의 정체성을 유지하면서도 현대적 감각으로 풀어내는 디자인적 접근이 필요하다.

해체주의는 기존의 고정된 질서와 형식을 해체하고 전통적 규범을 재구성함으로써 새로운 시각과 조형적 가능성을 제시하는 철학적 사조로, 패션 디

---

1) 鐘仕民 周文林(2008). 中國彝族服飾. 云南美術出版社. p. 4.

2) 王淑慧(2022). 彝族傳統紋樣在現代女裝設計中的表達運用. 青島大學. 碩士學位論文. p. 1.

자인에서도 구조 분해, 비대칭, 탈중심성 등의 표현 기법을 통해 혁신적인 형태를 이끌어 내는 방법론으로 활용되고 있다.

이러한 해체주의의 특성은 현대 사회 속에서 점점 사라지고 있는 이족 복식의 조형성과 문양의 상징적 가치를 현대적인 관점에서 재해석하고, 나아가 디지털 환경에서 이를 효과적으로 시각화하고 확장시키기 위한 새로운 접근 방식을 제공한다. 특히 이족 복식의 독특한 구조와 문양을 디지털 기술과 결합하여 3D 패션 디자인 콘텐츠로 재창출함으로써, 소수민족 복식문화의 지속 가능한 계승과 함께 현대 패션 산업에서 전통 문화 요소의 활용 가능성을 확대하고 그 중요성을 부각시키는 데 본 연구의 목적과 필요성이 있다.

해체주의는 기존의 고정된 질서와 형식을 해체하고, 전통적 규범을 재구성함으로써 새로운 시각과 조형적 가능성을 제시하는 철학적 사조로 이해된다. 다양한 요소들의 재조합을 통해 새로운 시각과 가능성을 탐색하는 열린 조형적 접근 방식이라 할 수 있다.<sup>3)</sup>

또한 이족 복식 문양을 현대 디자인에 적용하는 것은 민족 고유의 시각적 상징성을 현대적 감각으로 재해석하는 시도일 뿐 아니라, 민족문화 자산의 현대 사회 내 활용 가능성을 넓히는 실질적 방안이 될 수 있다. <sup>4)</sup> 나아가, 전통과 현대의 융합을 통해 민족 정체성을 계승하면서도 새로운 디자인 가치를 창출하는 계기로 작용한다.

본 연구는 중국 소수민족인 이족 복식에 의복구성과 문양의 상징적 의미를 고찰하고, 이를 해체주의 특성 및 디지털 기술과 결합함으로써 새로운 3D 패션디자인 콘텐츠 창출 방법을 제시하는 데 의의가 있다. 특히, 이족복식의 형태적 특성과 문양의 조형성 특성을 분석하고, 해체주의 특성과 접목

---

3) 김재원(2014). 현대미술에 영향을 미친 해체주의의 조형적 특성, 한국디자인문화학회지, 20(1), pp. 183-197.

4) 등초(2021). 중국 서남지역 소수민족 복식 문양의 현대 디자인 응용에 관한 연구. 조선대학교 대학원. 박사학위논문. p. 66.

하여 디자인 조형 방법을 도출함으로써 중국 소수민족문화와 현대, 아날로그와 디지털의 경계를 넘는 창의적 패션디자인 방식을 탐색하고자 한다.

또한, CLO 3D 가상착의 시스템을 활용하여 이족 복식 기반의 디자인을 디지털 공간에서 구현하고자 한다. 이를 통해 가상 전시 프로세스를 구성함으로써 복식문화의 현대적 재해석과 확장 가능성을 제시하는 것을 목적으로 한다. 나아가, 이러한 연구 과정을 통해 실질적인 3D 패션 가상화 콘텐츠 제작 파이프라인을 정립하고, 패션디자인 분야에서 전통문화 콘텐츠의 디지털 전환 및 활용 가능성에 대한 실천적 자료를 제공하고자 한다.

## 2. 연구의 목적 및 내용

본 연구는 이족 복식과 문양의 디자인 특성을 분석하고, 해체주의의 시각에서 새로운 조형 방법을 도출한 후, CLO 3D를 활용한 가상화 콘텐츠 제작 파이프라인을 구축하여 이족 복식을 기반으로 한 3D 디지털 패션디자인을 구현하고자 한다.

본 연구의 내용 및 방법은 다음과 같다.

첫째, 문헌 자료와 시각 자료를 바탕으로 중국 소수민족 중 하나인 이족의 전통 복식에 대해 선행 연구를 수행하고, 지역에 따라 복식의 특징과 구성 방식을 정리한다. 또한, 이족 복식 문양을 심층적으로 고찰하여 그 상징적 의미를 분석하고, 이족 복식 및 문양이 지닌 고유한 조형성 특성을 도출함으로써 이후 디자인 방법 개발의 이론적 기반을 마련한다.

둘째, 도출된 조형성 특성을 바탕으로 총 10개의 문양을 개발하고 이를 조합하여 디자인한 후, 복합 문양 4개를 개발한다. 또한, 이족 복식의 조형 특성과 해체주의 특성을 결합하여 두 특성을 융합한 디자인 조형 방법을 제안한다.

셋째, 위의 조형 특성과 디자인 방법을 바탕으로 해체주의 특성을 접목한 12벌의 3D 가상 패션 디자인을 개발한다. 디자인에는 새롭게 개발한 4개의 복합 문양을 적용하고, CLO 3D를 활용하여 복식 모델링, 시뮬레이션 및 렌더링을 수행한다.

넷째, CLO 3D의 실시간 패션쇼 기능을 활용하여 애니메이션을 추출하고, 블렌더를 통해 가상 무대를 제작한 후 이를 복식 애니메이션과 결합하여 최종 디지털 가상 작품으로 완성한다. 이를 통해 전통 복식의 디지털 표현 가능성을 확장하고자 한다.

본 연구는 중국 이족 복식에 나타난 의복 구성과 문양의 상징적 특성을

고찰하고, 이를 해체주의 조형 언어 및 디지털 기술과 융합하여 새로운 3D 가상 패션디자인 콘텐츠를 창출하는 데 목적이 있다. 특히 이족 복식의 전통적 조형성과 문양의 시각적 특진을 분석하고, 해체주의의 미학적 특성과 접목한 디자인 조형 방법을 도출한 뒤, CLO 3D 기반의 가상착의 시스템을 통해 디지털 환경에서의 실질적 구현 가능성을 제시하고자 한다. 이를 통해 전통 복식과 현대 디지털 기술의 융합 가능성을 모색하며, 향후 전통문화 보존 및 확장의 새로운 방향성을 제시하는 데 기여하고자 한다.

또한, 3D 가상 패션디자인의 제작 과정을 체계적으로 정리함으로써 향후 전통문화와 디지털 기술의 융합을 시도하는 연구자 및 디자이너에게 실질적인 참고 자료를 제공하고, 디지털 패션디자인의 미래 지향적 비전과 방향성을 제시하고자 한다.

## Ⅱ. 이론적 배경

### 1. 이족 복식의 문양

#### 1) 이족의 기원 및 문화

##### (1) 이족의 기원

이족은 중국에서 여섯 번째로 큰 소수민족이며 가장 오래된 민족 중 하나로 여겨지며, 이족의 기원에 대해서는 다양한 견해가 존재하는데 현대에서 가장 널리 알려진 학설은 ‘씨강론(氏羌說)’과 ‘족원의 토착론(族源之土著)’이다.<sup>5)</sup>

‘씨강론’에 따르면, 이족은 고대 강족(羌族)이 남쪽으로 장기간 이동하며 발전하는 과정에서 남서부 원주민 부족과 지속적으로 융합되어 형성 되었고,<sup>6)</sup> ‘족원의 토착론’은 이족의 조상이 윈난성 등 남서부 지역의 원주민이며, 역사적 변천 속에서 지속적인 문화와 외부 민족과의 융합을 거쳐 현재의 이족이 형성되었다고 본다.<sup>7)</sup>

이족은 오랜 세월 동안 점차적으로 집단을 형성하였으며, 약 10,000년 전에는 본격적으로 종족의 형태를 이루었고, 이 과정에서 원시 부족 문화의 기초가 확립되었다.<sup>8)</sup>

이족의 선조들은 윈난성 북동부 지역에 위치하였으며, 윈난성은 이족 언

5) 中國西南民族研究學會編(1987). 西南民族研究2 彝族研究專輯. 四川民族出版社. p. 251.

6) 彝族簡史編寫組(2009). 彝族簡史. 云南人民出版社. p. 10.

7) 彝族文化網絡博物館.: <http://www.yizuren.com/survey/gyyz/33113.html>. (검색일: 2024. 02. 01.)

8) 彝族簡史編寫組(2009). op. cit. p. 11.

어로 ‘레니부르크(Lenyibo)’ 또는 ‘로니부르크(Lonibo)’로 불렸고, 구이저우(Guizhou)는 특정 지역을 지칭하는 명칭으로 사용되었으며 역사적으로 가장 큰 인구 분화 과정을 겪었다.<sup>9)</sup>

한자 문헌에서 이족 역사가 최초로 기록된 것은 <사기>이며 기록에 따르면 기원전 2세기경 이족의 선조로 여겨지는 ‘곤(坤)’과 ‘수(叟)’ 부족이 다두강(大渡河) 남쪽과 진사강(金沙江) 양안에서 활동하였고 충도(邛都), 덴츠(滇池), 덴둥북(滇東北) 등지에서 점차 유목 경제에서 농경 사회로 전환하기 시작하였다.<sup>10)</sup>

서한(西漢) 시대에 이족 선조들은 ‘곤명인(昆明人)’으로 불렸으며 동한(東漢) 시대에는 ‘수(叟)’, 남북조 시대에는 ‘찬(爨)’이라 불렸고 송나라(宋朝) 시기에는 ‘오만(烏蛮)’과 ‘백만(百蛮)’이 대리(大理) 정권을 수립하였으며, 원나라(元朝) 시기에는 중앙왕조가 ‘로로스 선위 도사(羅羅斯宣慰都司)’를 설치하여 이족을 관리하였다.<sup>11)</sup>

명나라는 원나라의 토사 제도(土司制度)를 계승하면서 이족 지역 내 사회·경제적 불균형 문제를 해결하기 위해 명나라 정부는 특별 유관(流官), 토류겸설(土流兼設), 전임토관(專任土官) 등 세 가지 유형의 토사 시스템을 구축하였다.<sup>12)</sup> 청나라 시기에는 중앙정부가 직접 임명하였으며, 개토귀류(改土歸流)<sup>13)</sup> 정책으로 노예제 사회를 봉건 사회로 전환하려 하였으나, 일부 지역에서는 노예제가 유지되었고 량산(涼山) 지역의 흑의족(黑彝族) 거주지는 20세기 초까지도 ‘라라 독립국(羅羅獨立國)’이라 불렸다.<sup>14)</sup>

9) 김미성(2014). 중국 윈난성 홍하하니족이족자치주 이족 여성복식 연구 -원양현홍하현석병현을 중심으로 구명여자대학교 대학원. 석사학위논문. p. 13.

10) 馬錦衛(2010). 彝文起源及其發展考論. 西南大學. 博士學位論文. p. 2.

11) 太麗琮(2011). 瀾滄江流域彝族歷史源流與族稱探究. 保山學院學報, (06). p. 54.

12) 普忠良(2013). 中國彝族 (中華民族文化叢書). 寧夏人民出版社. p. 22.

13) 개토귀류: 원나라 이후에 중앙 집권 체제를 강화하기 위하여 취하던 정책. 서북·서남의 변경 지역을 다스리던 토사(土司)를, 중앙에서 임명한 벼슬아치인 유관(流官)이 다스리게 함으로써, 소수 민족의 중국화에 힘썼다. (네이버국어사전: 개토귀류. (검색일: 2024. 04. 14.))

14) 장수희(2023). 중국 소수민족 이족 남성 복식 특성을 활용한 남성복 디자인. 한양대학교 대학원. 석사학위논문. p. 6.

현재의 ‘이족’은 역사적 발전 과정에서 지속적으로 성장하고 다양한 민족과 융합하면서 형성된 인류 공동체로서 공동의 생활 방식과 경제 구조를 공유하고 있으며 ‘이족’이라는 공식 명칭은 1949년 신중국 건국 이후 각기 다른 계통의 집단을 통합하는 기준으로 명명되었다.<sup>15)</sup>

## (2) 이족의 문화

중국의 2021년 제7차 인구조사에 따르면 이족 총인구는 983만 명이며 윈난성(雲南省), 쓰촨성(四川省), 구이저우성(貴州省)에 거주하는 이족 인구가 전체의 90%를 차지한다.<sup>16)</sup> 또한 후난성(湖南省), 후베이성(湖北省), 간쑤성(甘肅省), 산시성(山西省), 베이징(北京) 등지에도 일부 이족 인구가 분포하고 있다.<sup>17)</sup>

이족은 티베트어족 티베트버마어군(藏緬語族)에 속하는 독자적인 언어와 문자를 보유하고 있으며, 방언은 여섯 개의 주요 구역으로 나뉘지만 같은 방언 내에서도 생활 방식과 사용 습관에 따라 차이를 보인다. 학자들에 따르면, 이족은 선사시대부터 중국 남서부의 윈난, 귀주(貴州) 고원 지역에 정착해 독자적인 문자를 창조하였다.<sup>18)</sup>

이족 문자의 기원에 대해서는 여러 기록이 존재하여 ‘서남이족(西南彝志)’ 권9에는 형변 아루가 이족의 상형문자를 창조했다고 기록되어 있으며, 귀주성 서북 지역의 역사에 따르면 한 노인이 6종의 가금류와 6종의 가축을 그려 기록하였고, 나이와 달을 각각 나무와 돌에 표시하면서 12지지의 기원이 되었다.<sup>19)</sup> 선진(先秦) 시대에는 이미 문자의 기본적인 체계를 갖추었으며,

---

15) 周琼(2000). 彝族源流淺論, 楚雄師專學報, (02), pp. 16-20.

16) 중국 국가통계: <https://www.stats.gov.cn/sj/pcsj/rkpc/7rp/indexch.htm>. (검색일: 2024. 03. 14.)

17) 易謀遠(2007). 彝族史要(上). 社會科學文獻出版社. pp. 10-11.

18) 阿里瓦薩(2011). 彝族文字起源初探, 中央民族大學學報哲學社會科學版, (01), p. 50.

19) 沙馬打各(2023). 中華文化同根同源的歷史見証, 中國民族教育. 漢彝文字, (12), p. 59.

한나라(漢朝) 시기에는 보다 성숙한 문자 체계를 형성하였다.<sup>20)</sup>

한편, 이족의 종교는 조상 숭배를 중심으로 한 다신교(多神敎) 형태를 이루었는데, 전통 신앙을 바탕으로 지역에 따라 도교와 불교, 기독교 및 천주교 등 다양한 종교를 수용하였으며, 특히 청대 이후 쓰촨성 량산에서는 전통 신앙이 유지된 반면, 윈난성과 구이저우성 등지에서는 외래 종교의 영향이 점차 확대되었다.<sup>21)</sup>

이족의 전통 신앙은 원시적인 토tem 숭배, 자연 숭배, 조상 숭배, 영웅 숭배의 신앙에서 점차 체계화된 종교 형태로 발전해왔다.<sup>22)</sup> 특히 호랑이를 중심으로 한 토tem 숭배, 불과 물을 신성시하는 자연 숭배, 조상 제사와 영혼을 기리는 의례는 오늘날까지 지속적으로 전승되고 있다.<sup>23)</sup>

햇불축제와 새해는 이족 전통 명절 중 가장 널리 알려진 공통 명절이지만, 이 외에도 지역마다 고유의 이족 명절이 존재한다.<sup>24)</sup> 청나라 시기의 <임안부지(臨安府志)>에 따르면, 이족은 음력 6월 24일을 햇불축제로, 12월 24일을 새해로 정하고 하늘에 제를 올리는 의례를 거행하였다.

<개화부지(開化府志)>와 <대리부지(大理府志)> 등의 문헌에 따르면 이족은 사시 제사와 명절 음식을 통해 공동체적 유대를 강화하였으며, 불을 생명의 상징으로 여겨 이를 기리는 햇불축제를 통해 신령에 대한 경외와 풍요를 기원하였다.<sup>25)</sup>

이족의 불에 대한 신앙은 불을 조상과 신을 위한 제사에 사용하는 신성한 존재로 인식하고 악을 쫓는 기능을 수행하며, 생활의 필수 요소로서 의식주 전반에 활용되었다.<sup>26)</sup> 이러한 믿음은 ‘도자날(賭則節)’, 즉 ‘상환의 날’에서

20) 安清宁(2021). 貴州省彝文傳承与發展研究. 西南民族大學. 碩士學位論文. p. 9.

21) 王天璽, 張鑫昌(2012). 中國彝族通史第三卷. 云南人民出版社. p. 484.

22) 彝族人网: <http://www.yizuren.com/yistudy/yxyjxx/48736.html>. (검색일: 2024. 02. 21. )

23) idib. (검색일: 2024. 02. 21. )

24) 普忠良(2013). op. cit. p. 116.

25) 王昌富(1994). 涼山彝族禮俗. 四川民族出版社. p. 45.

26) 殷爽(2024). 云南彝族火把節及其文化內涵, 文化產業, (18), p. 10.

기원하며, 횃불축제는 조상과 신에게 복을 기원하는 전통 제사이자 민족 정체성을 표출하는 핵심 축제로 자리 잡았다.<sup>27)</sup>

축제 기간 중 낮에는 미인 대회, 씨름, 투우, 투양 등의 전통 경기가 펼쳐지며, 밤에는 남녀노소가 횃불을 들고 마을, 산, 논밭을 돌며 불을 밝히고, 마지막에는 모두가 한자리에 모여 불빛 아래에서 노래하고 춤추며 축제를 마무리한다.<sup>28)</sup>

## 2) 이족복식의 문양

### (1) 이족의 복식

이족의 복식은 이족 고유의 문화와 정신을 반영하여 생태환경, 지리적 위치, 생산방식 및 심미적 인식의 차이로 인해 뚜렷한 지역적·심미적 특성을 나타낸다. <sup>29)</sup>

이족의 복식은 지역에 따라 량산지역(涼山地區), 추송지역(楚雄地區), 우펑산지역(烏蒙山地區), 홍하지역(紅河地區), 윈난 서부지역(滇西地區), 윈난 서남지역(滇西南地區)으로 나눌 수 있으며, 지역 방언에 따라 이낙식(依諾式), 성사식(聖扎式), 소저식(所底式), 용천강식(龍川江式), 무정식(武定式), 대요식(大姚式), 위령식(威寧式), 반룡식(盤龍式), 완양식(元陽式), 건수식(建水式), 석명식(石屏式), 외산식(巍山式), 경동식(景東式), 문서식(文西式), 미륵식(彌勒式), 로난식(路南式) 등 총 16개의 복식 방언 지역으로 구분된다.<sup>30)</sup>

뿐만 아니라 이족의 복식의 활용에 따라 성별, 연령, 명절 복식, 일상 복식, 혼례 복식, 상복, 종교 복식 등으로 구분되며, 복식의 재료, 형태와 장식

27) 謝橋 辛勇(2023). 涼山彝族火把節的文化內涵與生命教育價值探析, 哈爾濱職業技術學院學報, (03), p. 98.

28) 殷爽 徐嘉銘(2024). 彝族火把節：以“火”之名的民俗盛宴, 雲端, (48), p. 24.

29) 肖青 張雨霞(2023). 西南地區彝族女性服飾的時尚演變與發展. 西部皮革, (15), p. 22.

30) 武光麗(2007). 彝族服飾圖案藝術研究. 昆明理工大學. 碩士學位論文. p. 13-18.

방식 및 장식 기술에서도 큰 차이를 보이고 있다.<sup>31)</sup>

현대 사회의 경제 발전과 생산 방식의 변화 속에서 이족 복식은 일부 전통 요소를 유지하면서도 현대적 소재와 디자인을 적극적으로 수용하며 변화하고 있으며 이러한 복식 문화의 전승과 보호를 위해 2014년에는 국무원의 승인을 받아 제4차 국가무형문화유산 대표목록에 등재되었다.<sup>32)</sup>

### ① 량산지역

량산 지역 이족의 일상복은 일반적으로 오йм 상의나 대금 상의를 입고 주름치마를 하의로 착용하며, 남녀노소 모두 전통 망토 찰이와(擦爾瓦)를 공통적으로 착용하였다.<sup>33)</sup>

량산 지역 이족의 복식은 이낙식, 성사식, 소저식으로 나눌 수 있다.<sup>34)</sup>

이낙식 여성복의 겉옷은 대금(對襟)<sup>35)</sup>와 사여(斜襟)의 두 가지로 나뉜다. <그림 1, 2>의 복식을 보면 상의는 여러겹으로 이루어져 있으며, 화려한 색상과 독특한 문양이 특징이다. 상의를 보면 겉옷 안에 입는 옷은 소매가 좁고, 옷깃, 밑단, 소매부리 부분에는 다양한 문양을 도화(挑花)<sup>36)</sup>와 자수 같은 수공예 기법으로 장식하였다.<sup>37)</sup>

성사식의 여성 복식은 감견(坎肩)<sup>38)</sup> 형태의 외투가 주로 사용되고, 꽃 문

31) 普忠良(2013). op. cit. p. 38.

32) 肖青 張雨霞(2023). op. cit. p. 22.

33) 彝族文化網絡博物館: <http://www.yizuren.com/tradition/yzctfshwh/41972.html>. (검색일: 2024. 03. 08. )

34) 馮敏(1990). 涼山彝族服飾藝術, 民族研究, (01), p. 48.

35) 대금: 한족과 일부 소수민족의 전통 상의 여밈 방식으로, 가슴 중앙에서 여미는 형태를 말한다. 오늘날 중국의 중산복과 현대 양복의 대부분은 이러한 대금 여밈 방식에 속한다.(중국 소수민족 복식 민속원 2002 p. 275. )

36) 도화: 서남지역 소수민족지구에서 행해지는 자수법의 하나로, 흑색이나 백색을 바탕으로 하고 주로 화훼나 동물문을 위주로 자수하며, 두건, 요대, 등에 사용한다. (중국 소수민족 복식 민속원 p. 275. )

37) 李蘭(2009). 涼山彝族服飾藝術研究, 電影文學, (16), p. 147.

38) 삼견: 삼견, 배심, 배자, 마갑, 배의 등으로 불리는 이 상의는 오늘날 회족, 마이족, 만족 등에서 자주 착용되는 소매가 없는 전통 상의이다.(중국 소수민족 복식(2002) 민속원. p. 272. )

양으로 장식되며, 소매와 칼라 부분에는 새하얀 토끼털이 부착되어 있다.<sup>39)</sup>

성사식 여성 복식의 주름치마는 전체적으로 윗부분이 좁고 아래로 갈수록 넓어지는 사다리꼴 형태로 윗부분에는 일자형 주름이 촘촘히 잡혀 있으며, 연령에 따라 착용 방식이 달라 14세 이전에는 3마디로 구성된 치마를 입고 (그림 3), 14세가 되면 5마디로 구성된 치마로 바꾸는 '환군(換裙)'이라는 성인 의례를 거친다(그림 4).<sup>40)</sup>

소저식의 여성복은 <그림 5, 6>과 같이 엉덩이까지 오는 청색의 대금(對襟) 겹옷을 착용하고, 그 안에는 반비(半臂)<sup>41)</sup> 형식의 흑색 입령형 대금을 받쳐 입는다.<sup>42)</sup> 하의는 주름치마를 착용하며, 소녀는 청백색을 입고, 기혼 여성은 흑색, 적색 또는 황색을 착용한다.<sup>43)</sup>

---

39) 戰放 孟慶波(2022). 試論彝族傳統服飾典型樣式及文化特征, 服裝設計師, (06), p. 89.

40) 歐陽詩維(2021). 涼山彝族依諾方言區阿鐵家支服飾調研與創新設計探索. 四川師範大學, 碩士學位論文. p. 18.

41) 반비(半臂): 중국 수나라 내관들이 입던 옷으로, 처음에는 긴 소매를 줄인 것이었으나 당(唐)에 이르러 소매 길이를 더욱 짧게 하여 반비라 했다고 한다. (베이버 지식백과: 반비. (검색일:2024. 05. 04.))

42) 박춘순(2022). 민속원. 중국 소수민족 복식. p. 121.

43) 李明(2021). 涼山彝族服飾藝術意蘊及傳承發展策略的研究. 西南大學, 碩士學位論文. p. 26.



<그림 1> 량산지역  
여성복 I  
(이낙식)

출처: 溫浩東(2019). 彝族  
服飾紋樣. 四川民族出  
版社. p. 81.



<그림 2> 량산지역  
여성복 II  
(이낙식)

출처: 溫浩東(2019). op. c  
it. p. 8.



<그림 3> 량산지역  
여성복 III  
(성사식)

출처: 溫浩東(2019). op.  
cit. p. 10.



<그림 4> 량산지역  
여성복 VI  
(성사식)

출처: 溫浩東(2019). op.  
cit. p. 110.



<그림 5> 량산지역  
여성복 V  
(소저식)

출처: 溫浩東(2019). op.  
cit. p. 87.



<그림 6> 량산지역 여성복  
VI  
(소저식)

출처: 中國織藝委員會(2005). 中  
國織綉服飾全集第5卷少數民  
族服飾卷. 天津人民美術出版  
社. p. 505.

## ② 추슌지역

추슌지역은 이족 부족들의 주요 이동 경로로 다양한 지역 문화가 혼재되어 있어<sup>44)</sup> 복식의 형태가 370종에 이를 정도로 매우 다양하다.<sup>45)</sup> 이 지역은 농경을 기반으로 하여 상의는 짧고 몸에 밀착되며, 바지를 주로 착용하고 일부만 치마를 입는 특징을 보인다.<sup>46)</sup>

추슌지역의 복식은 용천강식, 대요식, 무정식으로 나뉜다.<sup>47)</sup>

용천강식 여성복은 <그림 7, 8>과 같이 입령(立領)<sup>48)</sup> 상의에 수제 매듭 단추를 사용하고, 사각형 또는 원형 칼라는 옷과 연결되어 있으며, 네크라인에는 은장신구로 장식되었고, 가장자리는 색실로 꾸며져 전체적으로 색채가 풍부하고 장식용 자수 문양이 화려하다.<sup>49)</sup>

무정식의 이족 여성 복식은 <그림 9, 10>과 같이 오른쪽으로 여미는 긴 소매의 대금 양식을 따르며, 은 장신구와 다양한 자수 문양으로 장식한다.<sup>50)</sup> 중년 및 노년층 여성은 명절에는 문양이 만은 의례복을 착용하고, 평소에는 간결한 형식의 청색 상의에 양피괘(羊皮褂)를 걸쳐 보온 기능을 강화한다.<sup>51)</sup>

대요식의 여성복은 <그림 11>과 같이 입령 대금 상의와 긴 바지를 착용하며, 삼층으로 구성된 앞치마에는 다양한 자수 문양이 장식되어 있다.<sup>52)</sup> 이 복식은 주로 적색과 청색의 실크로 제작되며, <그림 12>와 같이 상의 가장자리는 흑색, 황색, 적색 등의 색 띠로 장식되어 있다.<sup>53)</sup>

44) 付伊洁(2016). 彝族區域服飾文化淺, 輕紡工業与技術, (45), p. 43.

45) 彝族文化網絡博物館: <http://www.yizuren.com/tradition/yzlsydd/42450.html>. (검색일: 2024. 04. 21. )

46) 喬涵(2023). 楚雄彝族刺繡文化的傳承与創新發展研究. 東華大學, 碩士學位論文. p. 16.

47) 박춘순(2022). op. cit. p. 127.

48) 입령(立領): 치과어나 몽골포에서 보이는 목둘레에 세운 깃을 말한다. 입령 중에서 높은 것을 고령이라 한다.(중국 소수민족 복식(2002) 민속원. p. 25. )

49) 戴洛卿(2022). 直苴彝族服飾文化的保護与創新發展. 云南藝術學院. 碩士學位論文. p. 60.

50) 郭俊杰(2023). 云南楚雄彝族服飾造型研究. 北京服裝學院. 碩士學位論文. p. 10.

51) 張譯勻(2019). 楚雄州祿丰縣嘰拉村彝族女性服飾探究, 紅河學院學報, 17(01), p. 32.

52) 박춘순(2022). op. cit. p. 127.

53) 楚雄圖書館 彝族服飾概說三: <https://tinyurl.com/2febvt85>. (검색일: 2024. 04. 14. )



<그림 7> 추송지역  
여성복 I  
(용천강식)  
출처: 溫浩東(2019). op.  
cit. p. 101.



<그림 8> 추송지역  
여성복 II  
(용천강식)  
출처: 溫浩東(2019). op.  
cit. p. 239.



<그림 9> 추송지역  
여성복 III  
(무정식)  
출처: 溫浩東(2019). op.  
cit. p. 105.



<그림 10> 추송지역  
여성복 VI  
(무정식)  
출처: 溫浩東(2019). op.  
cit. p. 91.



<그림 11> 추송지역  
여성복 V  
(대요식)  
출처: 鐘仕民 周文林(2008). op. cit. p. 70.



<그림 12> 추송지역  
여성복 VI  
(대요식)  
출처: 溫浩東(2019). op.  
cit. p. 237.

### ③ 우명산지역

우명산지역의 복식은 현재 량산 지역의 복식과 유사하지만, 명나라 시기의 개토귀류 정책의 영향을 받아 큰 변화를 겪었으며, 이후 오랜 시간 동안의 발전을 통해 독자적인 형태를 형성하게 되었다.<sup>54)</sup>

우명산지역의 의복은 위령식과 반룡식으로 나뉜다.<sup>55)</sup>

위령식 여성복은 기존의 짧은 상의와 주름치마를 개량하여 현재는 장삼으로 변화하였다.<sup>56)</sup> <그림 13, 14>를 보면 장삼의 형태는 치파오와 유사하고, 일반적으로 짙은색 바탕의 우임 구조와 입령을 특징으로 하며, 길이는 약 130cm이다. 청색이나 흑색 천에 수를 놓아 구름, 꽃, 동전 등 다양한 문양으로 장식하며, 특히 등 부분의 문양이 더욱 풍부하고,<sup>57)</sup> 흰색 또는 자수 앞치마를 두르며 뒤쪽에는 자수 리본이 길게 늘어진다.<sup>58)</sup>

반룡식 여성복은 대금 오임 상의에 장식 문양이 적고, 흑색 앞치마를 착용하는 것이 특징이다. (그림 15, 16)<sup>59)</sup>

오명산지역 여성의 머리장식은 매우 아름답고 복잡하며, 흰색 작은 버클이 달린 삼각형의 좁은 천을 이마 위에 여러 겹 감고, 너비 약 7cm의 긴 천으로 머리를 원반 모양으로 만든 후, 그 위에 날염된 천을 덧대고, 네 줄의 리본을 사람 인(人)자 형태로 귀 옆에 감아 이마를 지나도록 하여 최종적으로 이를 원반형 두건에 고정하는 방식으로 구성된다.<sup>60)</sup>

54) 鐘仕民 周文林(2008). op. cit. p. 238.

55) 普忠良(2013). op. cit. p. 41.

56) 田恬(2018). 威宁彝族回族苗族自治县彝族服飾紋樣研究. 貴州民族大學. 碩士學位論文. p. 8.

57) idib. p. 8.

58) 普忠良(2013). op. cit. p. 41.

59) 박춘순(2022). op. cit. p. 123.

60) 付伊洁(2016). op. cit. p. 41.



<그림 13> 오몽산지역  
여성복 I  
(위령식)  
출처: 瀾浩東(2019). op.  
cit. p. 264.



<그림 14> 오몽산지역  
여성복 II  
(위령식)  
출처: 中國織藝委員會(2  
005). op. cit. p. 53  
1.



<그림 15> 오몽산지역  
여성복 III  
(반룡식)  
출처: 鐘仕民 周文林(2008).  
op. cit. p. 70.



<그림 16> 오몽산지역  
여성복 IV  
(반룡식)  
출처: 鐘仕民 周文林(2008).  
op. cit. p. 140.

#### ④ 홍하지역

홍하지역의 이족들은 주로 농업과 임업에 종사하기 때문에 복식은 실용성과 장식성을 고려하여 소재는 견고하고 내마모성이 뛰어나며 구조는 넓고 편안한 특징을 가지고 있다.<sup>61)</sup>

홍하지역의 이족 복식은 대표적으로 완양식, 건수식, 석병식으로 나뉜다.<sup>62)</sup>

<그림 17, 18>과 같이 완양식 여성의 상의는 대금형의 긴 소매 짧은 저고리로, 소매는 좁고 꽃무늬나 기하학 문양으로 장식된다.<sup>63)</sup> 은포가 장식에 사용되며, 자수에 사용되는 천은 젊은 여성은 흰색, 노년층은 흑색을 선호한다.<sup>64)</sup> 하의는 흑색 바지로 바짓부리 중간에 청색 면포를 덧대어 장식하며, 허리띠로 고정하고 전체적인 장식은 단순하다.<sup>65)</sup>

<그림 19, 20>은 건수식 여성복으로 넓은 대금형 상의와 A자형 치마 또는 통이 넓은 바지를 착용하며, 납결염색 및 묶음염색 등 전통 염색 기법을 사용하여 전체적으로 색상이 우아하고 채도가 낮은 것이 특징이다.<sup>66)</sup> 머리장식은 두건을 머리 위에 고정하고 앞뒤에 은포를 장식하며, 가운데는 자수로 꾸미고 테두리에는 붉은 리본을 늘어뜨린다.<sup>67)</sup>

석병식 여성복은 <그림 21, 22>와 같이 한족의 장삼과 유사한 긴 상의와 넓은 바지를 착용한다. 그러나 한족의 장삼은 앞뒤 옷깃의 길이가 동일한 반면, 이족의 장삼은 앞 옷깃이 짧고 뒷 옷깃이 길며, 왼쪽과 오른쪽 패널의 너비도 다르고, 오른쪽 옷깃 안쪽에는 허리 아래까지 자수가 놓여 있다.<sup>68)</sup>

61) 朱含露 楊景秋(2021). 彝族服飾的地域特征及其形成原因, 大眾文藝, (21), p. 72.

62) 張季琴(2021). 探析紅河型元陽式彝族服飾圖案之美, 西部皮革, 43(19). p. 107.

63) 劉海青(2011). 云南紅河地區彝族傳統服飾的類型及其圖紋探究, 南寧職業技術學院學報, 16(01), p. 16.

64) 余靜平(2011). 古風犹存的紅河彝族服飾, 新西部(下旬.理論版), (03). p. 48.

65) 박춘순(2022). op. cit. p. 124.

66) 劉玉莹(2021). 彝族傳統服飾典型樣式及文化特征探究. 浙江理工大學. 碩士學位論文. p. 13.

67) 陳高華 陳吉軍(2002). 中國紡織出版社. 中國服飾通史. p. 640.

68) 黃學敏(2018). 云南紅河型石屏式彝族傳統服飾研究. 北京服裝學院. 碩士學位論文. p. 28.



<그림 17> 홍하지역  
여성복 I  
(완양식)  
출처: 溫浩東(2019). op.  
cit. p. 170.



<그림 18> 홍하지역  
여성복 II  
(완양식)  
출처: 溫浩東(2019). op.  
cit. p. 175.



<그림 19> 홍하지역  
여성복 III  
(건수식)  
출처: 溫浩東(2019). op.  
cit. p. 8.



<그림 20> 홍하지역  
여성복IV  
(건수식)  
출처: 鐘仕民 周文林(20  
08). op. cit. p. 67.



<그림 21> 홍하지역  
여성복 V  
(석병식)  
출처: <https://lyc.dl100.cc/2285>.



<그림 22> 홍하지역  
여성복 VI  
(석병식)  
출처: 溫浩東(2019). op. ci  
t. p. 176.

⑤ 원난서부지역

원난서부지역은 쾌적한 기후와 발달한 상업 환경로 인해 정치, 경제의 중심지가 되었으며, 다민족 문화로 인해 이족 복식이 더욱 다양하게 나타났다.<sup>69)</sup>

원난서부지역의 복식은 외산식과 경동식 두 종류로 나뉜다.<sup>70)</sup>

외산식 이족 여성의 일상복은 청색 또는 흰색 상의를 입고 흑색 앞치마를 착용한다.(그림 23, 24)<sup>71)</sup> 미혼 여성은 보통 흑색 천을 사용한 의복을 착용하고 자수 모자를 쓰며, 결혼 후 여성의 복식은 더욱 정교하고 화려하다.<sup>72)</sup> 젊은 여성들은 일반적으로 은모<sup>73)</sup>와 은 귀걸이를 착용하며, 결혼 후에는 은 모를 착용하지 않고 머리를 작은 탑 모양으로 말아 흑색 베일이나 흑색 천 두건으로 감싼다.<sup>74)</sup>

<그림 25, 26>은 경동식 여성복으로 이 복식에서 나타난 장삼은 앞이 짧고 뒤가 긴 오йм식이며, 주로 남색 계열 천을 사용하고, 중노년층은 어두운 색조로 연령에 맞는 품위를 나타낸다.<sup>75)</sup>

쓰마오 지역 여성들은 상의 끝단에 기하학 문양을 장식하고, 머리에 은포와 띠로 꾸미는 것을 선호한다. 징둥현과 인근 지역에서는 적색과 녹색의 짧은 상의에 흑색 바탕의 자수 앞치마를 착용하여 시각적 대비와 장식성을 동시에 추구한다.<sup>76)</sup>

69) 李鈺 王羿(2023). 云南巍山彝族女性服飾百年流變探究, 西部皮革, 45(23) p. 24.

70) 박춘순(2022). op. cit. p. 126.

71) 巍山彝族回族自治縣彝學學會編(2006). 云南人民出版社. 巍山彝族服飾, p. 52.

72) 叶輝 郭威(2021). 大理巍山彝族服飾文化的變遷與發展, 長春師範大學學報, (06), p. 179.

73) 은모: 은식 모자로 모양은 모자이지만 은을 두드려 만든 것으로, 장식에는 조, 수, 어, 화초 도안이 있다.(박춘순(2022).op. cit. p. 269.)

74) 鐘茂蘭 范朴(2006). 中國少數民族服飾. 中國紡織出版社. p. 103.

75) 박춘순(2022). op. cit. p. 126.

76) 楚雄圖書館 彝族服飾概說三: [http://www.cxstsg.org.cn/apifile\\_read.aspx?id=5699&appid=67&rid=0](http://www.cxstsg.org.cn/apifile_read.aspx?id=5699&appid=67&rid=0). (검색일: 2024. 04. 14. )



<그림 23> 윈난서부 지역  
여성복 I  
(외산식)  
출처: 鐘仕民 周文林(2008).  
op. cit. p. 108.



<그림 24> 윈난서부 지역  
여성복 II  
(외산식)  
출처: 鐘仕民 周文林(2008).  
op. cit. p. 50.



<그림 25> 윈난서부  
지역 여성복 III  
(경동식)  
출처: 中國織藝委員會(200  
5). op. cit. p. 608.



<그림 26> 윈난서부 지역  
여성복 IV  
(경동식)  
출처: 鐘仕民 周文林(2008). o  
p. cit. p. 100.

## ⑥ 원난서남지역

원난서남지역은 해발 고도가 낮고 지형이 완만하여 이 지역의 이복은 보온성과 해충 차단 기능이 상대적으로 약하지만, 색상과 복식 구성에서 더 다양한 양식을 보이며, 문양은 기하학 문양 또는 복합 문양이 많이 사용되어 복식 형식이 복잡하고 다양하다.<sup>77)</sup>

원난서남지역의 복식은 문서식, 미륵식, 로난식 세 가지로 세분화할 수 있다.<sup>78)</sup>

<그림 27, 28>은 문서식 여성 복식으로 기본 형태는 배꼽 길이의 대금형 상의를 입고, 상의의 중앙과 소매부리에는 자수가 장식되어 있으며, 하의로는 주름치마를 착용하고 삼각형 자수 문양과 납결염색 기법이 많이 활용된다.<sup>79)</sup>

중년 및 노년 여성의 복식 양식은 동일하며, 상의는 주로 남색이나 청색 계열을 사용하고, 하의는 짙은 청색 바지 또는 주름치마를 착용한다.<sup>80)</sup> 문서식의 일부 지역에서는 전통적인 관두의 복식을 유지하고 있으며, 이 복식은 주로 축제나 의식 때 착용한다.<sup>81)</sup>

미륵식 여성 복식은 대금 상의와 앞치마로 구성되며, 주로 도화 기술을 활용하여 밝은색 바탕에 붉은 꽃 문양을 대칭으로 자수한다.<sup>82)</sup> 또한 깃 부분에는 은포를 박아 만든 회자형 문양을 비롯해 다양한 꽃문양과 식물문양이 풍부하게 장식되어 있다.(그림 29)<sup>83)</sup>

미륵식 여성 복식은 상의가 ‘큰 옷’과 ‘작은 옷’으로 구성되며 ‘큰 옷’은

77) 朱含露 楊景秋(2021). op. cit. p. 72.

78) 소화옥 김양희(2000). 중국 소수민족과 복식. 경춘사. p. 115.

79) 余鳴(2003). 云南彝族‘白倮’支系服飾文化探源, 文藝研究, (01), p. 105.

80) 郭呈怡(2016). 文山州少數民族服飾圖案研究. 昆明理工大學. 碩士學位論文. p. 17.

81) 普忠良(2013). op. cit. p. 41.

82) 中國織藝委員會(2005). op. cit. p. 574.

83) 陳高華 陳吉軍(2002). op. cit. p. 639.

‘작은 옷’ 위에 덧입는 오йм형의 넓은 소매로 팔꿈치까지 내려오는 형태이며 두 겹옷의 옷깃과 소매에는 풍부한 문양이 장식되어 있고, 대부분 이차 연속 배열로 배치된다.(그림 30)<sup>84)</sup>

<그림 31, 32>는 로난식 여성 복식으로 안에 자수가 놓인 속옷을 착용하고, 그 위에 오йм 대금형 상의는 다양한 자수 문양과 은 장신구로 장식하고 하의로는 긴 바지나 긴 치마를 입으며, 앞치마는 대부분 직사각형 형태에 꽃과 식물 문양이 수놓아져 있다.<sup>85)</sup> 이 지역 여성들은 청색과 흰색 계열의 옷을 즐겨 입으며, 상의는 무릎까지 오는 길이에 소매가 넓고, 앞치마는 한 쪽을 걷어 올려 벨트의 오른쪽에 고정시키고, 왼쪽에는 직사각형의 솔을 매치하여 전체적으로 실용성과 장식성이 조화를 이루는 복식 구성을 나타낸다.<sup>86)</sup>

이족 복식의 지역별 주요 특징을 정리한것은<표 1>과 같다.

---

84) 李慧(2021). 云南省弥勒市彝族阿哲服飾研究. 云南藝術學院. 碩士學位論文. p. 40.

85) 陳高華 陳吉軍(2002). op. cit. p. 637.

86) 中國織藝委員會(2005). op. cit. p. 568.



<그림 27> 윈난서남  
지역 여성복 I  
(문서식)  
출처: 鐘仕民 周文林(2008). op. cit. p. 125.



<그림 28> 윈난서남  
지역 여성복 II  
(문서식)  
출처: 中國織藝委員會(2005). op. cit. p. 590.



<그림 29> 윈난서남  
지역 여성복 III  
(미류식)  
출처: 溫浩東(2019). op. cit. p. 176.



<그림 30> 윈난서남  
지역 여성복 IV  
(미류식)  
출처: <http://www.biftmuseum.com/collection/info?sid=445&colCatSid=2>



<그림 31> 윈난서남  
지역 여성복 V  
(로난식)  
출처: 溫浩東(2019). op. cit. p. 170.



<그림 32> 윈난서남  
지역 여성복 VI  
(로난식)  
출처: 溫浩東(2019). op. cit. p. 201.

<표 1> 이족복식의 지역별분류 및 특징

지역 별분 류	세분 형식	특징	지역별 분류	세분 형식	특징
량산 지역	이낙식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대금 와 사여 2가 지 겉옷</li> <li>• 안에 옷이의 소매가 좁은 양식</li> </ul>	오몽산 지역	위령식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고령이나 입령 오른섭 장산</li> <li>• 주름치마</li> </ul>
	성사식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 겉옷은 감건을 많이 착용</li> <li>• 소매칼라 부분에 토끼털로 장식</li> <li>• 주름치마 착용</li> </ul>		반룡식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 고령이나 입령 오른섭 장산</li> <li>• 주름치마</li> <li>• 백색 두건</li> </ul>
	소적식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청색 대금 겉옷</li> <li>• 반비형식의 흑색 대금 입령상의</li> <li>• 주름치마를</li> </ul>		완양식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 짧은 지고리</li> <li>• 좁은 소매</li> <li>• 긴 바지</li> </ul>
추송 지역	용천강식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 입령 상의</li> <li>• 상의 앞뒤 길이 통일</li> <li>• 칼라는 옷과 연결</li> </ul>	홍하 지역	건수식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 대금형 상의</li> <li>• A자형 치마와 바지</li> </ul>
	대요식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 입령 대금 상의</li> <li>• 긴바지</li> <li>• 앞치마를 착용</li> </ul>		석병식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 장산</li> <li>• 넓은 바지</li> </ul>
	무정식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 오임의 와 긴 소매 대금상의</li> <li>• 긴 바지</li> <li>• 은포과 자수 문양</li> </ul>	원난 동남 지역	문서식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 배꼽 위치까지의 대금</li> <li>• 주름치마</li> <li>• 관두의</li> </ul>
외산식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 청색 또는 흰색 상의</li> <li>• 흑색 앞치마</li> </ul>	미륵식		<ul style="list-style-type: none"> <li>• 오임 대금 상의</li> <li>• 앞치마</li> <li>• 도화를 많이 사용</li> </ul>	
원난 서부 지역	경동식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 앞은 짧고 뒤는 긴오임 장산</li> <li>• 앞치마를 착용</li> </ul>		로난식	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 오임 대금 상의</li> <li>• 바지나 치마</li> <li>• 앞치마를 착용</li> </ul>

## (2) 이족복식의 문양

복식 문양은 이족 복식 문화의 중요한 기반일 뿐만 아니라, 정교한 조형성과 더불어 그 안에 내포된 상징적 의미가 복식의 독특한 미적 가치를 형성하는 핵심 요소로 작용한다.<sup>87)</sup>

이족 복식 문양은 종류가 풍부하고 문화적 의미가 깊으며, 디자인이 아름답고 정교하며 색채는 선명하고 다양하여 이족의 역사적 발전, 종교적 신념, 민속 풍속을 시각적으로 구현한다.<sup>88)</sup>

복식 유형별로 보면 량산지역에서는 양뿔문양, 솔모양문양이 가장 흔하며, 우명산지역은 비교적 단순한 띠문양이 옷 가장자리에 장식되고, 흥허지역 복식에는 꽃, 새, 나비, 봉황, 호랑이, 원숭이 등의 토템을 변형한 장식 문양이 나타난다.<sup>89)</sup> 윈난서남지역의 복식에서는 단정하고 간결한 기하학적 문양이 주를 이루며, 윈난 서부 지역 복식은 변형된 말잎문양, 거미문양, 호피문양 등이 독특하게 나타나고, 특히 꽃문양의 시각적 존재감이 가장 두드러진다.<sup>90)</sup>

이러한 문양은 분산과 재구성, 추상화, 정제, 일반화 및 연상 기법을 통해 창조하며, 대부분 길상적인 의미를 담아 이족 사람들이 바라는 풍요롭고 이상적인 삶에 대한 열망을 반영한다.<sup>91)</sup> 이족 복식에 나타난 문양은 사람들이 숭배해 온 자연물을 집약하여 문화적 상징으로 형성되었다.<sup>92)</sup>

따라서 본 장에서는 이족 복식에 나타난 문양을 식물 문양, 동물 문양, 길상 문양, 기하학 문양, 생산 생활 문양 형태로 나누어 설명하고자 한다.

87) 武光麗(2007). op. cit. p. 21.

88) 周屹 王夢柯(2023). 涼山彝族服飾紋樣在插畫中的應用研究, 天南, (02), p. 44.

89) 施燾(2023). 穿在身上的文化符號: 雲南彝族服飾圖案的文化特征分析, 鞋類工藝與設計, 3(21), p. 7.

90) idib. p. 7.

91) 夏在希(2023). 四川民族服飾圖紋研究與現代應用--以大涼山彝族服飾創新設計項目式課程為例, 藝術家, (03), p. 12.

92) 周屹 王夢柯(2023). op. cit. p. 44.

## ① 식물문양

다양한 주제 중에서 식물 문양은 가장 많이 사용되는 유형으로 의복에서 넓은 면적을 차지하고, 특히 꽃은 이족 복식에서 중요한 모티브로 활용되었다.<sup>93)</sup> 특히, 복식에는 마영화, 동백꽃, 국화꽃 등이 나타났으며, 이러한 꽃문양과 함께 덩굴, 풀 등의 식물 문양이 조화를 이루기도 하였다.<sup>94)</sup>

마영화는 이족 복식에서 가장 많이 나타나는 식물 문양 중 하나로 행운과 아름다움을 상징하고, 사람들에게 평안을 가져다주며, 복을 비는 꽃신으로 숭배하였기 때문에 복식에 장식하였다.<sup>95)</sup>

동백꽃은 아름다울 뿐만 아니라 가뭄과 추위에 강하여 이족 지역에서 흔히 볼 수 있는 꽃으로<sup>96)</sup> 이족 복식에는 사랑을 상징한다.<sup>97)</sup> 이족의 복식에서 동백꽃과 마영화를 동시에 사용하는 경우가 많은데, 이 경우 마영화의 면적이 더 넓으며, 동백꽃은 부차적인 위치를 차지한다.<sup>98)</sup>

국화 문양은 평안, 건강, 부(富)를 상징한다.<sup>99)</sup> 이족은 국화 문양을 주로 사실적으로 표현하고, 문양을 복식의 밑단, 가슴 앞부분 및 가방에 주로 사용하였다. 또한 국화 문양을 단독으로 활용하기도 하고, 다른 식물 문양과 조합하여 문양을 다채롭게 구성하기 하였다.<sup>100)</sup>

이족 복식에 나타난 마영화 문양, 동백꽃 문양, 국화 문양을 추출하면 <표 2>와 같다.

---

93) 劉玉莹(2021). op. cit. p. 15.

94) 淳紫钰(2023). 彝族傳統服飾紋樣在現代服裝設計中的運用與創新, 西部皮革, 45(11), p. 102.

95) 周子楷(2023). 大理巍山琢木郎村彝族服飾圖案象征性的研究与設計, 鞋類工藝與設計, 3(17), p. 13.

96) 陳亮(2012). 云南楚雄彝族服飾圖案藝術研究. 昆明理工大學. 碩士學位論文. p. 51.

97) 劉玉莹(2021). op. cit. p. 16.

98) 武光麗(2007). op. cit. p. 26.

99) 王淑慧(2022). op. cit. p. 16.

100) 陳亮(2012). op. cit. p. 52.

<표 2> 이족복식문양 식물문양의 사례

	사례1	문양사례1	사례2	문양사례2
마영화문양				
동백꽃문양				
국화문양				

## ② 동물문양

이족 복식 문양 중 동물 문양은 이족 사람의 생산 활동과 관련이 있으며, 이러한 문양들은 동물에 대한 숭배 사상을 담고 있다.<sup>101)</sup> 동물의 일부 신체 윤곽과 형태를 추출하여 단순화하고 과장된 예술 형식으로 표현함으로써 간결하면서도 우아한 동물 문양을 만들어 복식에 적용하였다.<sup>102)</sup>

나비는 산란이 많고 번식 능력이 뛰어나기 때문에 민족의 번영을 상징한다.<sup>103)</sup> 이족 복식에 나타난 나비 문양은 추상적인 기하학적 형태나 실제 묘사와 같이 사실적으로 표현하며,<sup>104)</sup> 나비의 날개를 대칭으로 표현하고, 그 주변을 마영화가 둘러싸고 있어 독특한 구조적 형태를 가진다.<sup>105)</sup>

양은 이족의 중요한 토템 중 하나로 축산업의 핵심 자원으로<sup>106)</sup> 쓰촨성 대량산과 소량산 지역은 양을 풍요과 부의 상징으로 여김으로써 양뿔 문양이 복식에 광범위하게 나타났다.<sup>107)</sup>

이족은 초기 유목 생활에서 정착 농경 사회로 진입하면서 소를 숭배하게 되었다.<sup>108)</sup> 이에 이족 복식에서는 소의 신체 일부에서 영감을 받은 '소 눈물' 모티프가 널리 사용되었는데, 이는 유목 생활을 영위했던 선조들에 대한 회상과 재해를 물리치고 악령을 쫓기를 바라는 의미를 가지고 있다.<sup>109)</sup>

이족 복식에 나타난 나비 문양, 양 문양, 소의 눈물 문양을 추출하면 <표 3>과 같다.

---

101) 鐘仕民 周文林(2008). op. cit. p. 16.

102) 周屹 王夢柯(2023). op. cit. p. 45.

103) 程瀟(2020). 師宗彝族服飾圖案研究. 西南大學. 碩士學位論文. p. 19.

104) 武光麗(2007). op. cit. p. 27.

105) 馮藝璇(2020). 基于楚雄地區彝族民間紋樣的文創產品設計研究. 雲南師範大學. 碩士學位論文. p. 17.

106) 安莹(2012). 彝族典型紋樣研究. 昆明理工大學. 碩士學位論文. p. 32.

107) 陳亮(2012). op. cit. p. 56.

108) 馮藝璇(2020). op. cit. p. 9.

109) 閔曉玥(2021). 符号學視角下涼山彝族服飾圖案研究. 四川師範大學. 碩士學位論文. p. 20.

<표 3> 이족복식문양 동물문양의 사례

	복식1	문양사례1	복식2	문양사례2
나비문양				
양문양				
소눈문양				

### ③ 길상문양

중국 전통 문화에서 길상을 상징하는 문양은 사물에 대한 은유를 통해 독창적인 민족 색채로 발전해 왔다.<sup>110)</sup> 길상문양은 일반적으로 '귀(貴)', '부(富)', '수(壽)', '희(喜)'의 네 가지로 요약되며, '귀'는 권력과 명예, '부'는 재물과 풍년, '수'는 장수와 건강, '희'는 결혼, 우정, 다산을 의미한다.<sup>111)</sup>

길상 문양의 주제는 식물, 동물, 인물, 문자, 도구 등 5가지 범주로 나뉘며, 이족 사회의 미의식과 신앙 체계를 반영한다.<sup>112)</sup>

이족 복식에 나타나는 길상 문양의 '수' 자를 문양 요소로 광범위하게 활용하며, 이러한 문자 문양은 단순한 장식을 넘어 깊은 문화적 상징성을 내포하고 있다. <sup>113)</sup>수자 문양은 주로 모자나 의복의 일부에 자수되어 사용되며, '복수연면(福壽延綿), 생명 불식(生命不息)'에 대한 염원을 표현한다.<sup>114)</sup>

또한 반줄 문양은 선이 교차하며 연속되는 형태로<sup>115)</sup> 구조가 간단하여 다른 문양과 함께 사용되며,<sup>116)</sup> 봉황은 오색 깃털을 지닌 상서로운 조류로 덕·의·인문을 상징한다. 이족 사람들은 봉황을 사령의 하나로 여겼으며<sup>117)</sup> 오늘날 날까지도 봉황 문양을 길상의 상징으로 사용하고 있다.<sup>118)</sup>

이족 복식에 나타난 만자 문양, 반줄 문양, 봉황 문양을 추출하면 <표 4>와 같다.

110) 高子涵(2021). 楚雄永仁彝族女性服飾色彩研究. 云南藝術學院. 碩士學位論文. p. 24.

111) 武光麗(2007). op. cit. p. 30.

112) 王双賀(2024). 中國傳統吉祥圖案的發展与分類. 新楚文化, (07), p. 47.

113) 王淑慧(2022). op. cit. p. 129.

114) 胡宁(2010). 楚雄彝族服飾特点及應用研究. 昆明理工大學. 碩士學位論文. p. 84.

115) 溫浩東(2019). op. cit. p. 317.

116) 陳亮(2012). op. cit. p. 58.

117) 박옥련(2000). 한국전통복식문양사. 형설출판사. p. 101.

118) 施燾(2023). op. cit. p. 8.

<표4> 이족복식문양 길상문양의 사례

	복식1	문양사례1	복식2	문양사례2
반줄문양				
봉황문양				
수자문양				

#### ④ 기하학 문양

이족 복식에서 나타난 기하학 문양은 주로 장식적 효과를 목적으로 하여 점, 선, 면, 원, 뿔 등의 기본 도형과 변형 형태로 나타난다.<sup>119)</sup> 기하학적 문양은 형태적으로 대부분 2차 연속 또는 4차 연속 방식으로 구성되며, 전체적으로 규칙적이면서도 생동감있게 표현된다.<sup>120)</sup>

팔각꽃 문양은 하나의 원 중심점을 기준으로 여덟 개의 사각형이 회전하며 배열된 형태로, 여덟 개의 각을 지니기 때문에 '팔각꽃'이라 불린다.<sup>121)</sup> 이 문양은 상하·좌우가 대칭으로 안정적인 구조를 지니며, 단독으로 사용하거나 다른 문양과 조합하여 창의적이고 다양한 변화를 줄 수 있다.<sup>122)</sup>

마름모 문양은 도화 기법을 통해 삼각형, 팔각형, 원형 등의 형태로 구성되며 다양한 위치에서 조합되어 나타나고, 크기와 형태가 겹치는 경우도 많아 변형이 다양하다.<sup>123)</sup>

회자문의 형태는 한자 '회(回)'와 유사하여 '회자문'이라 불리며, 다양한 배열 방식으로 변화되어 이족 복식에 장식되며 장수와 번영을 상징한다.<sup>124)</sup> 회자문은 주로 장식용으로 사용되며, 복잡한 문양에서는 시각적 밀도를 조절하여 시각 효과를 극대화할 수 있고, 복식 전체에 풍성함과 조화를 더해 미적인 완성도를 높인다.<sup>125)</sup>

이족 복식에 나타난 팔각꽃 문양, 마름모 문양, 회자문을 추출하면 <표 5>와 같다.

119) 淳紫鈺(2023). op. cit. p. 101.

120) 趙茜子(2021). 彝族服飾紋樣在現代服裝設計中的運用--以“幾何紋”爲例, 西部皮革, 43(01), p. 93.

121) 范成宏業(2019). op. cit. p. 7.

122) 馮藝璇(2020). op. cit. p. 16.

123) 武光麗(2007). op. cit. p. 22.

124) 王祿 (2023). 祿勸撒營盤彝族納蘇支系刺繡紋樣在文創產品設計中的應用. 昆明理工大學. 碩士學位論文. p. 16.

125) 李楠(2019). 楚雄彝族服飾元素在文創產品中的設計應用. 昆明理工大學. 碩士學位論文. p. 19.

<표 5> 이족복식문양 기하학문양의 사례

	복식1	문양사례1	복식2	문양사례2
팔각꽃 문양				
마름모 문양				
회자문 양				

## ⑤ 생산 생활 문양

이족은 그들의 생활과 밀접하게 연결된 용품이나 도구를 문양으로 표현하기도 하였다. 예를 들어 노동 생산 도구인 낫이나 칼, 일상생활용품, 물이나 불과 같은 요소 등이 있다.<sup>126)</sup>

화염 문양은 이족의 불 숭배 사상과 연관되며, 이는 추운 환경 속에서 생활과 생산에 불은 필수적이기 때문이다.<sup>127)</sup> 화염 문양에서 가장 두드러지게 나타나는 색상은 적색으로 이 색은 사람들에게 정서적인 따뜻함과 열정을 전달할 뿐만 아니라 신체적 온기와 보호의 기능을 상징한다. <sup>128)</sup>

또한 중국 고대의 동전은 화폐이자 부의 상징으로 이를 복식의 문양으로 채택하여 이족 사람들의 아름답고 풍요로운 삶에 대한 열망을 표현하는 동시에 전통적 화폐 문양을 계승하여 현대까지 이어져 내려오고 있다.<sup>129)</sup>

낫은 농경 사회에서 필수 도구 중 하나로서 이를 단순화, 도상화하여 복식 문양으로 발전하였으며, 이는 이족 복식에서 가장 흔히 나타나는 문양 중 하나다.<sup>130)</sup> 날카로운 낫 문양은 악을 물리치고 평안을 기원하는 의미를 내포하고 있으며, 소매, 옷자락, 어깨 등 다양한 부위에 다른 문양과 함께 사용되고, 추승 지역 이족 복식에서 자주 나타난다<sup>131)</sup>

이족 복식에 나타난 화염 문양, 동전 문양, 낫 문양을 추출하면 <표 6>과 같다.

---

126) 瞿天鳳(2011). 石林彝族撒尼人刺繡象征文化研究. 云南大學. 博士學位論文. p. 91.

127) 戴平(1990). 中國民族服飾文化研究. 上海人民出版社. p. 51.

128) 安莹(2012). op. cit. p. 20.

129) 溫浩東(2019). op. cit. p. 330.

130) 王祿(2023). op. cit. p. 17.

131) 溫浩東(2019). op. cit. p. 310.

<표 6> 이족복식문양 생산생활문양의 사례

	복식1	문양사례1	복식2	문양사례2
화염문양				
동전문양				
낮문양				

### (3) 이족 복식의 색채

복식의 색채는 시각적 언어로서 사람들의 생산과 생활의 정서적 감수성과 숨겨진 의미를 사실적으로 재현한다.<sup>132)</sup> 사람들의 색채 선택에 영향을 미치는 주요 요인은 사회문화적 요인과 생물학적 요인으로 나눌 수 있으며, 전자는 풍습, 생활 방식, 도덕 신앙 등을 포함하고, 후자는 민족 활동과 유전적 소질 등을 포함한다.<sup>133)</sup>

이족의 복식 색채는 자연과 사회 인문요소의 영향을 받아 생산과 생활, 천연 염색, 종교 등 색채에 의미를 부여하는 관련 요소를 포함하여 이족의 전통 복식 색채의 사용 및 발전 과정에서 역사성과 전승성을 지닌다.<sup>134)</sup>

또한, 이족 복식의 색채 변화는 연령대에 따라 뚜렷하게 나타나며, 유아기의 복식은 대부분 간결하고 밝은 색상을 사용하며, 성인이 된 후부터 50세까지는 가장 다양한 색채를 사용하고, 노년기에는 파란색과 검은색을 주로 사용하여 전체적인 색상이 더욱 수수하고 어두워진다.<sup>135)</sup>

이족의 복식은 흑, 청, 적, 황의 네 가지 색을 중심으로 구성되며, 흑과 청은 외복의 바탕색으로 사용하고, 적과 황은 순도가 높은 색으로 대비 효과를 통해 시각적 강렬함을 준다.<sup>136)</sup>

흑색은 이족이 지역을 불문하고 공통적으로 사용하는 색상으로, 모자부터 옷, 허리를 두르는 천까지 다양하게 사용하였다.<sup>137)</sup> 이족 사람들의 미적 인식에서 흑색은 특별한 문화적 지위를 가지며, 복식의 기본 색조로 흑색 외에도 청색, 남색, 녹색 등 어두운 색조가 사용하였는데, 이러한 계열의 색상은 흑색의 연장 또는 표현 방식이라 할 수 있다.<sup>138)</sup> 이족 사람들이 흑색을 좋

---

132) 王淑慧(2022). op. cit. p. 85.

133) 鄭宇翔(2017). 論彝族服飾色彩特征与審美觀, 美術大觀, (09), p. 78.

134) 斯憶(2020). 中國少數民族服飾色彩總體特征研究. 浙江理工大. 碩士學位論文. pp. 38-39.

135) 鮑冬麗(2012). 涼山彝族色彩象征分析. 中央民族大學. 博士學位論文. p. 17.

136) 閔曉玥(2021). op. cit. p. 23.

137) 鄭宇翔(2017). op. cit. p. 79.

아하는 이유는 토지에 대한 숭배에서 비롯되며, 흑색 토지는 농경 사회의 최소한의 조건이자 의복과 음식의 근원으로 여기기 때문에 흑색에 대한 숭배는 단순한 색상의 선호를 넘어 특별한 의미를 지닌다.<sup>139)</sup>

적색은 불과 태양을 상징하는 색채로 불은 생명과 따뜻함을 상징하고, 태양과 같은 일월성신을 숭배함으로써 광명과 풍년을 기원하는 의미에서 의복에 적색을 활용하였다.<sup>140)</sup> 또한 이족의 복식에 녹색, 청색, 백색 등의 색상도 나타나는데, 이러한 강한 대비의 색채 조합은 문양을 더욱 선명하고 생동감 있게 만들고, 그들만의 독특한 색채 미감과 예술적 감각을 잘 보여준다<sup>141)</sup>.

이족이 사는 지역에서는 남초가 풍부하게 자생하며, 남초는 산소가 충분한 환경에서 발효를 거쳐 다양한 푸른 색조를 생성할 수 있어 천연 염료로 사용되었다.<sup>142)</sup> 자연염색을 거친 남색은 색상이 자연스럽고 쉽게 탈색되지 않는 특징을 지니고 있어 이족 복식의 주요 색상 중 하나를 사용되었다.<sup>143)</sup>

이처럼 이족 복식의 색채는 장식 문양과 결합하여 색채의 층위감을 극대화하며, 이는 이족 사람들의 생산 활동, 물질관, 그리고 사상까지 반영하는 중요한 시각적 요소라 할 수 있다.<sup>144)</sup>

胡源(2022)<sup>145)</sup>의 연구에 따르면, 이족 복식 색채는 지역마다 공통점과 차별성을 함께 지닌다. 특히 량산지역에서는 흑색과 청색을 기본색으로, 적색, 황색, 녹색을 활용하여 생명력과 강렬한 대비를 강조하는 반면, 윈난 서남부 지역의 복식은 부드러운 분홍, 자색 등의 색채를 선호하여 여성적이고 섬세한 지역적 특성을 나타낸다고 밝혔다.

---

138) 江麗俐(2025). 云南富宁縣彝族傳統服飾形制及紋樣特征研究. 服裝設計師, (03), pp. 54-59.

139) 曲比阿果(1999). 彝族的三色文化. 西南民族學院學報(哲學社會科學版), (3), p. 15.

140) 周屹 王夢柯(2023). op. cit. p. 44.

141) 齊樂菲 南春紅(2025). 淺論涼山彝族服飾紋樣的藝術特点与文化傳承. 服裝設計師, (04), p. 56.

142) 斯憶(2020). op. cit. p. 40.

143) 鮑冬麗(2012). op. cit. p. 48.

144) 王淑慧(2022). op. cit. p. 85.

145) 胡源(2022). 涼山彝族服飾的色彩研究与應用. 四川農業大學. 碩士學位論文.

鮑冬麗(2012)는 이족 복식의 색채가 주로 흑색과 청색을 바탕색으로 하며, 적색과 황색을 보조색으로 사용한다고 분석했다. 또한 녹색과 자주색 등을 부분적으로 강조색으로 활용함으로써 전체적으로 강한 시각적 대비와 다채로운 색채 구성을 형성한다고 지적했다.

王淑慧(2022)<sup>146)</sup>는 이족 복식 색채의 특징으로 시각적 충격과 문화적 상징성을 강조하였다. 흑색, 황색, 적색 등의 조합은 이족의 전통적 토탑 및 상징 체계로부터 기원하여, 민족 고유의 질서성과 상징적 의미를 나타내는 것으로 분석하였다.

朱亞同(2022)<sup>147)</sup>의 연구에서는 이족 복식 색채가 연령별로 뚜렷한 차이를 보인다고 분석하였다. 즉, 아동복에는 백색과 적색이 많고, 청년층은 더욱 화려하고 밝은 색을 선호하며, 노년층은 청색과 흑색 같은 차분한 색채를 주로 사용하여 연령에 따른 색채 사용의 차별성을 보여준다고 하였다.

龍飛(2013)<sup>148)</sup>의 연구는 이족 복식의 전통적인 색채 체계를 다섯 가지 기본 색상인 흑색, 적색, 황색, 청색, 백색으로 명확히 정리하였다. 이 색상들은 각각 존귀, 생명, 번영, 길상, 순결을 상징하며, 이족 복식이 민족 정체성과 영적 가치를 시각적으로 표현하는 수단임을 밝혔다.

斯憶(2021)<sup>149)</sup>은 이족 복식의 장식 색상으로 적색과 황색을 중심으로 하여 흑색, 청색, 녹색을 보조로 활용한다고 설명하였다. 이를 통해 이족의 미학적 특성인 '강렬한 시각적 리듬감'과 '색채의 조화성'을 잘 드러낸다고 강조하였다.

高子涵(2022)<sup>150)</sup>은 추슁 지역의 이족 여성 복식을 실제로 조사한 결과를 토대로 분석하였다. 추슁 지역 여성 복식은 주로 흑색과 남색이 전체적 배

---

146) 王淑慧(2022). op. cit.

147) 朱亞同(2022). 楚雄彝族自治州刺繡的色彩譜系研究. 昆明理工大學. 碩士學位論文.

148) 龍飛(2012). 彝族色彩的解析與應用. 重慶大學, 碩士學位論文.

149) 斯憶(2020). op. cit.

150) 高子涵(2021). op. cit.

경 색상으로 사용되며, 문양의 주요 색상으로는 채도가 높은 붉은색과 분홍색을 선호하고, 녹색과 황색은 세부 포인트 장식으로 사용된다고 제시하였다.

본 연구에서는 이족 복식의 색채를 문양 디자인의 시각적 요소로 활용하였다. 사용된 색채는 주로 전통 복식 이미지 자료의 시각적 분석을 통해 도출된 것으로, 대표적인 색채 체계를 추출하고 이를 문양 조형과 조화롭게 결합함으로써 전통 색채 미학을 반영하는 동시에 시각적 완성도를 높이고자 하였다.

#### (4) 이족 복식의 조형적 특성

이족 복식은 구조적 설계 및 조형 배치에 있어 독창적인 구성 논리와 장식적 체계를 보여준다. 선행연구에서는 구조 모듈, 장식 배열, 형식 규칙, 동적 표현 등의 측면에서 이족 복식의 조형 특성을 다각도로 고찰하고 있으며, 본 절에서는 관련 구조적 특성에 대한 이론적 근거를 정리하고자 한다.

이족 복식은 구조적 설계 측면에서 뚜렷한 모듈화 조합 특성을 드러내며, 과학적이고 미적인 구성 방식을 지닌다. 복식 구조는 주로 직사각형 또는 정사각형의 재단 조각을 기본 단위로 하여, 상의 몸판, 소매, 깃 등 여러 부위의 결합을 통해 기하학적이고 평면적인 조합 논리를 구현한다.<sup>151)</sup> 이러한 구조 방식은 재단과 봉제 측면에서 효율적일 뿐만 아니라, 의복 생산의 실용성을 높이고, 의복 제작 과정에서의 재료 절약과 기능성에 대한 이족의 지혜를 반영한다.<sup>152)</sup>

또한 장식적인 측면에서도 이족 복식은 모듈화된 디자인 원리가 폭넓게 활용된다. 예컨대, 깃, 소매, 앞섶 등의 부위에는 테두리 장식, 단추, 은 장신

---

151) 李明(2021). op. cit. p. 19.

152) 黃學敏(2018). op. cit. p. 27.

구, 자수 문양 등이 일정한 단위로 배치되며, 이러한 장식 요소들은 국부적으로 명확한 조형 단위를 형성하는 동시에 전체적으로 조화롭고 통일된 형태를 이룬다.<sup>153)</sup> 이러한 구조와 장식의 모듈화 설계를 통해 이족 복식은 시각적 균형감과 확장성을 실현하며, 일상생활의 실용성과 함께 민족 복식의 심미적 표현력을 강화하고 있다.<sup>154)</sup>

이족 복식은 구조와 장식 양식에서 강한 리듬성을 드러내며, 복식과 신체 움직임 간의 밀접한 융합을 보여준다. 대표적인 예로 여성의 백접치마를 들 수 있다. 주름치마는 묶어서 건조하는 방식으로 제작되며, 인위적인 반복 결속과 건조 과정을 통해 밀집되고 규칙적인 주름 구조를 형성한다.<sup>155)</sup> 전체적으로 주름은 위가 좁고 아래가 넓은 나팔형태로, 착용자가 걸을 때마다 치맛자락이 흔들리며 물결처럼 리드미컬한 움직임을 만들어낸다.<sup>156)</sup> 이러한 동적 형태는 복식과 신체의 상호작용을 강화하며, 이족 복식만의 '동적 심미성'을 표현한다.

이족 복식은 구조와 장식 형식에서 광범위하게 반복성의 조형 특성을 드러내며, 특히 백접치마와 솔 형태의 복식 요소인 찰이와(擦爾瓦)에서 뚜렷하게 나타난다.<sup>157)</sup> 주름치마는 하단 부분에 조밀한 주름 구조가 형성되어 있으며, 전통적인 수공 주름 형성 및 고정 기법을 통해 반복적으로 형태를 잡는다.<sup>158)</sup> 상하로 구분된 규칙적이고 균형 잡힌 주름 배열이 완성되어 시각적으로 강한 반복감을 형성한다. 이러한 주름은 층층이 누적어 이족 미학에서 중시하는 '질서와 대칭'의 조형 철학을 반영한다.<sup>159)</sup>

이족의 전통 망토인 '찰이와'는 길게 늘어진 줄무늬 직조와 솔 장식, 그리

---

153) 陸滢玉(2020). 涼山彝族女性服飾文化研究. 西南民族大學. 碩士學位論文. p. 26.

154) 王淑慧(2022). op. cit. p. 12.

155) 歐陽詩維(2021). op. cit. p. 18.

156) 李明(2021). op. cit. p. 39.

157) 蔣曉雪 金冬(2019). 淺談閩南文化在交互文創的設計與應用 戲劇之家, (18), pp. 186-190.

158) 歐陽詩維(2021). op. cit. p. 18.

159) 劉相君 李若輝(2021). 涼山彝族傳統服飾藝術特征及現代化傳承研究. 藝術研究, (06), p. 90.

고 중심축을 따라 반복적으로 배열된 자수 문양 등을 통해 반복성이 뚜렷하게 드러난다.<sup>160)</sup> 이러한 조형 방식은 시각적으로 통일성과 안정감을 제공하며, 복식 전체의 조형적 균형을 형성하는 데 기여한다.<sup>161)</sup>

이족 전통 복식은 구조 디자인과 문양 구성에서 대칭의 조형 미학을 폭넓게 반영하고 있다. 전반적인 복식은 좌우 대칭 구성을 기본 원리로 하며, 특히 상의, 허리 장식, 머리 장식, 소매 끝 장식 등은 중심 축을 기준으로 문양이 좌우로 대칭 배치되는 경우가 많아 시각적 균형감과 질서감을 부여한다.<sup>162)</sup>

예를 들어, 량산 지역의 중장년 이족 여성 복식에서는 대칭성이 특히 두드러진다. 재단 방식과 장식 문양의 배치 모두 엄격한 축 대칭 원칙에 따라 구성되며, 이는 복식의 구조적 안정성과 형식미를 강조할 뿐 아니라 문화적 의례성과 시각적 균형감을 전달한다.<sup>163)</sup> 또한, 연구에 따르면 이족 자수 허리띠 문양은 대부분 좌우 대칭으로 구성되며, 장식 문양은 명확한 형태미와 질서감을 나타내는 대표적 특성으로 평가된다.<sup>164)</sup>

따라서 관련 연구를 종합하면, 이족 복식의 구조적 특성은 다중 단위의 결합 구성, 축 방향의 대칭 배열, 장식 요소의 반복 배열, 착용 및 동작과의 상호작용을 통한 시각적 리듬감 등의 측면에서 뚜렷하게 드러나며, 이는 후속 디자인 기법 도출에 이론적 토대를 제공한다.

---

160) 李明(2021). op. cit. p. 71.

161) 李楠(2019). op. cit. p. 22.

162) 李明(2021). op. cit. p. 71.

163) 陸滢玉(2020). op. cit. p. 38.

164) 劉玉莹(2021). op. cit. p. 46.

## 2. 해체주의

### 1) 해체주의의 개념

해체주의는 후기 구조주의의 연장선상에서 형성된 개념으로, 기존의 구조와 가정 속에 내재된 모순을 드러내기 위하여 사물 또는 담론을 철학적으로 해체하는 접근 방법이다.<sup>165)</sup> 여기서 말하는 '해체(deconstruction)'란 단순히 사물의 파괴를 뜻하는 것이 아니라, 대상에 대한 철저한 분석과 비판적 재구성을 거쳐 새로운 해석의 가능성을 드러내는 과정을 의미한다.<sup>166)</sup> 이러한 해체의 사고방식은 구조주의와의 단절이 아니라, 오히려 구조주의 내부에서 촉발된 자율적이고 역동적인 전환의 흐름으로 이해될 수 있다.

이 과정에서 기존에 확고했던 중심은 해체되고, 의미는 고정된 것이 아니라 유동적인 특성을 나타내게 된다. 따라서 언어 역시 불변하는 안정적 기초체계로 인식되는 것이 아니라, 끊임없이 변화하며 다양한 의미를 생성하는 불안정한 체계로 간주된다.<sup>167)</sup>

20세기 후반에 등장한 해체주의는 후기 구조주의의 문학 이론에서 발전한 대표적인 비평 이론으로, 특히 '탈중심화', '경계 해체', '의미의 불확정성' 등의 핵심 개념을 공유하며 다양한 학문 분야의 이론적 기초로 자리 잡고 있다.<sup>168)</sup>

해체는 경계를 명확히 정의하기 어려운 특성을 지니며, 디자인 분야 전반, 특히 패션에서 기존 가치의 전복과 경계 허물기의 방식으로 꾸준히 표현되

---

165) 윤숙원(2010). 해체주의 탈현상을 응용한 니트웨어 디자인 연구 성신여자대학교대학원 박사학위논문. p. 5.

166) Culler, Jonathan(1982). On Deconstruction: Theory and Criticism after Structuralism. Ithaca: Cornell University press, 1982. p. 30-33.

167) Dosse, François(1992). L'histoire du structuralisme. Tome 2 : Le chant du cygne paris: La Découverte, p. 36-41.

168) 진영선 박소형(2021). 업사이클링 패션의 조형적 특성 연구 : 해체주의 관점을 중심으로. 조형디자인연구 24(4). p. 176.

어 왔다.<sup>169)</sup>

패션은 공간, 움직임, 인체라는 세 가지 요소를 바탕으로 하며, 공통된 기본 구조 위에 소재, 형태, 구조 등을 목적에 따라 가공·변형하여 완성된다.<sup>170)</sup> 해체주의는 패션 영역에 접목되면서, 구체적인 표현 매체로서 다양한 요소를 조합하게 된다.

패션에서 '해체'라는 용어는 1989년 《Details》 잡지에서 빌 커닝햄(Bill Cunningham)이 처음 사용한 것으로 알려져 있으며, 이는 레이 카와쿠보(Rei Kawakubo), 장 폴 고티에(Jean-paul Gaultier), 마르탱 마르지엘라(Martin Margiela)와 같은 디자이너들의 작업에서 구체화되었다<sup>171)</sup>.

1980년대 일본의 아방가르드 디자이너들 또한 '해체' 개념을 적극 수용하여, 전통적 의복 형식에 대한 반발을 표현하고자 의복의 구조 자체를 해체하는 방식으로 창의적인 시도를 전개하였다.<sup>172)</sup>

1980년대 말부터 시작된 전 세계적인 경제 불황은 지속적인 정신 노동자들의 실직을 초래하였고, 이는 낙관적이고 과시적이던 소비자들에게 경제적 불안을 야기하였다.

현대 패션에서 해체주의 패션에 대한 본격적인 논의는 마르탱 마르지엘라(Martin Margiela)의 1989 - 1990년 F/W 파리 컬렉션을 기점으로 시작되었다. 이 시기 '해체(deconstruction)'라는 개념은 전통적 패션 형태에 대한 반란의 상징으로 사용되었으며, 해체주의 패션은 노출, 파괴, 해체, 풀어헤침 등 부정성의 미학을 기반으로 한 예술 사조의 영향을 받은 디자인 접근 방식으로, 의복의 구성 원리와 조형 체계를 해체하는 디자인으로 해석된다<sup>173)</sup>

---

169) 김소희 김윤(2017). 긍정적 해체주의 패션에 나타난 디자인 특성 연구 - 2014년 이후 컬렉션을 중심으로, 한국패션디자인학회지, (17.4), p. 70.

170) 허진영(2014). 윤리성을 기반으로 해체의 방법을 적용한 패션디자인. 이화여자대학교 대학원. 박사학위논문. p. 70.

171) 이영재(2000). 1990년대 스트리트 패션에 나타난 해체주의 경향. 경희대학교 대학원. 박사학위논문. p. 23.

172) 조정미(2003). 포스트모더니즘이 20세기 패션에 미친 영향, 服飾文化研究, (11). p. 937.

173) 한민재 양은경(2021). 해체주의 패션의 표현 특성을 응용한 한복 디자인 개발 3D 디지털

비비안 웨스트우드(Vivienne Westwood)의 혼란스럽고 강렬한 탈정치적 핑크 스타일은 해체주의의 대표적인 사례로, 이는 전통적 체계성과 단일성을 부정하는 동시에, 과거 유산과 한계에 대한 어떠한 극복의 시도 없이 무의미와 종말론을 내포하는 허무주의적 성격을 띠고 있다는 점에서 해체주의의 철학적 특성을 잘 보여준다.<sup>174)</sup>

2010년 이전의 해체주의 패션은 해체적 분리와 재조합, 이질적 소재와 아이템의 결합, 성별 경계의 해체, 속옷의 겉옷화, 신체의 왜곡과 파괴, 무채색의 활용, 전통 가치의 부정, 구제 의복과 재활용 소재의 사용 등 다양한 표현 양상을 포함하고 있다. 이러한 특성은 디자이너들에 의해 각기 다른 문화적 요소와 결합되어 차별적으로 구현되었다.<sup>175)</sup>

20세기 이후 패션에 나타난 해체주의는 끊임없는 실험과 시도를 통해 미래지향적 발전 가능성을 모색해 왔으며, 단순한 조형 해체를 넘어서 현대 디자이너들의 창의성과 시대 담론을 반영하는 철학적 디자인 전략으로 발전해 왔다.<sup>176)</sup>

## 2) 해체주의의 특성

본 연구에서는 자크 데리다의 해체주의 개념을 기반으로, 패션 디자인에서 나타나는 조형적 표현 방식을 이론적으로 고찰하고자 한다. 해체주의의 특성중에 차연, 상호텍스트성, 의미의 불확정성, 탈현상의 관점을 중심으로, 각각이 패션 조형에서 어떻게 시각화되는지를 구체적으로 분석하고자 하며, 이는 <표 7>과 같이 정리된 개념적 틀을 바탕으로 서술된다.

---

패션 디자인 작품 제작을 중심으로, 복식문화학회, (29.1). pp. 65-86.

174) 김홍중 (1990), 자크 데리다와 해체 그리고 예술의 독해공간, 論文集, (2). p. 90.

175) 김소희 김윤(2017). op. cit. p. 70.

176) 이아름(2022). 한국적 이미지를 활용한 해체주의 패션 디자인 개발연구-조선시대 기와를 중심으로. 동서대학교 대학원. 박사학위논문. p. 69.

## (1) 차연

차연은 기본적으로 ‘차이’의 의미를 내포하면서 ‘다르다’, ‘지연하다’, ‘연기하다’와 같은 복합적 의미를 지닌다. 이는 공간적 차이에 시간적 개념을 도입하여<sup>177)</sup> 의미의 확정이 지속적으로 지연되고, 이 과정에서 기존의 시간과 공간 개념 자체가 해체되는 상태를 뜻한다.<sup>178)</sup>

차연은 본래적 존재를 확인할 수 없는 상태로, 모든 사건이나 의미는 과거의 흔적과 미래의 가능성들이 상호 연결된 체계 내에서 지속적으로 연쇄 작용을 통해 생성된다. 이때 현재는 과거와 미래 사이의 관계 속에서 파생되며, 시간을 지연시키는 능동적 의미와 그 지연을 기다리는 수동적 의미가 동시에 존재하게 된다<sup>179)</sup>. 또한 공간적 차이를 만들어내는 능동적 측면과 기존 구조 사이의 간격이라는 수동적 측면도 동시에 발견할 수 있다.<sup>180)</sup>

이를 통해 차연은 기호의 고정된 의미를 유보함으로써 근본적 의미가 부재함을 드러내고, 모든 의미가 고정되지 않고 끊임없는 해석의 흐름 속에 있음을 시사한다.<sup>181)</sup>

<그림 33>은 고전적 요소와 미래적 장치를 결합하여 시간의 대비를 드러낸다. 상의는 레이스와 궁정풍 소재로 고전미를, 팔과 다리는 금속 구조로 미래적 이미지를 표현하였다.

시간과 공간의 차연을 시각적으로 표현하는 방식으로는 의복의 끝단을 마감하지 않거나 솔기선을 외부로 노출시키는 아웃심 기법이 활용된다. 또한 페이딩, 패치워크 등의 기법을 통해 탈색, 변색, 울 폴림과 같은 효과를 의

177) 변성찬(2005), 웅진지식하우스. How to read Derrida. p. 64.

178) idib. p. 64.

179) 이한나 이연희(2019). 현대 남성 패션에 나타난 해체주의 ‘차연’적 표현 특성, 服飾文化研究 (27.3). pp. 222-238.

180) 최은희(1998). 해체주의 건축의 시공간개념 표현특성에 관한 연구. 연세대학교 대학원. 석사학위논문. p. 40.

181) 권혜숙(2007). 패션에 나타난 해체주의 모드와 특성 - 선행연구를 중심으로-, 패션 비즈니스 (11.5). p. 113.

도적으로 연출함으로써, 시간의 흐름과 물리적 흔적을 시각화한다.(그림 34)

이러한 표현은 해체주의 미학의 일환으로, 푸어룩(poor look)이나 빈티지 룩(Vintage look)과 같은 혼성적이고 시대를 초월한 스타일을 형성하는 데 기여한다<sup>182)</sup>

또한 흔적의 차연은 빈곤의 미학을 활용하여 오히려 부와 시간의 흔적을 시각적으로 드러내는 방식으로 표현된다.<sup>183)</sup> 이러한 스타일은 상류와 하류 문화 간 경계를 허물며, 상호 차이를 있는 그대로 수용하거나 상대 문화를 흔적으로 수용하는 방식으로 전개된다.<sup>184)</sup> <그림 35>은 프린트 티셔츠와 반짝이는 시스루 스커트를 레이어드하여 일상성과 화려함을 결합하고, '빈곤의 미학' 속 흔적의 아름다움을 드러낸다.

일상의 흔적이 사치적 체계에 개입하며 상류와 하류 문화의 경계를 허물고, 계층 간의 시각적 차이를 형성한다.

복식의 시각적 구조는 의도적인 불균형과 조형적 불안정을 통해 어울리지 않을 것 같은 이질적 요소들이 결합되며, 이를 통해 새로운 역동성과 긴장감을 지닌 이미지가 창출된다. 또한, 이러한 표현은 공간과 시간의 분리에 따른 이중적 개념을 시각적으로 환기시키며, 복합적인 잔상 효과를 유도하는 해체주의적 특성을 내포한다. (그림 36)<sup>185)</sup>

---

182) 허진영(2014). op. cit. p. 76.

183) 윤숙원(2010). op. cit. p. 39.

184) idib. p. 39.

185) 이아름(2022). op. cit. p. 73.



<그림 93> Marrknull  
2025 S/S  
출처: <https://art.cfw.cn/news/374388-1.html>



<그림 94> Maison Margiela  
2019 S/W  
출처: <https://tinyurl.com/dafba53x>



<그림 95> Vivienne Westwood  
2016 F/W  
출처: <https://www.vogue.com.cn/shows/Vivienne-Westwood-Red-Label/>



<그림 96> Comme des Garçons  
2021 S/S  
출처: <https://www.vogue.com.cn/shows/comme-des-garcons/2021-ss-RTW/>

## (2) 상호텍스트성

상호텍스트성은 텍스트가 폐쇄적이거나 고정된 의미를 지닌 개체로서가 아니라, 역사적이고 사회적인 맥락 속에서 다른 텍스트와 지속적으로 관계 맺으며 의미가 확장된다는 것을 의미한다. 이는 텍스트가 서로 인용하거나, 병합하고, 변형되는 과정을 통해 무한히 의미가 확장되는 것으로 나타난다.<sup>186)</sup>

해체주의 관점에서 볼 때, 하나의 텍스트는 단순히 언어적 객체가 아니라 다른 작품들과 지속적으로 영향을 주고받는 관계망 속에서 존재한다. 포스트모더니즘의 예술가들은 이러한 상호텍스트성을 활용하여 장르의 경계를 의도적으로 허물고, 작품 간의 인용, 참조, 대립 등을 통해 새로운 의미와 해석의 가능성을 탐구하였다.<sup>187)</sup>

데리다에 따르면 세계의 모든 관계는 복합적이고 다층적인 연결망 속에서 지속적으로 변화하고 발전하며, 텍스트 역시 독립적이지 않고 상호 중첩된 형태로 존재한다.<sup>188)</sup>

패션 디자인에 적용된 상호텍스트성은 복식 외부의 이질적 기호 체계, 예술, 정치, 젠더, 계층, 시간성 등의 관계성을 시각화하며, 고정된 복식 규범과 코드 사이의 경계를 허문다.<sup>189)</sup> 예를 들어, 전통복과 스트리트웨어, 실용복과 예복, 남성복과 여성복 등 서로 다른 용도와 기능의 아이템을 혼합하거나, 특정 시대, 계층문화에 속한 요소를 병치함으로써 복식의 의미를 재구성하는 방식으로 표현된다.

---

186) 김성찬(2016). 효제문자도의 그래픽디자인 요소로서 해체적 성향 연구. 서울과학기술대학교, 대학원. 박사학위논문. p. 29.

187) 고수화(2021). 현대도자에 표현된 해체주의 조형 특성 연구. 단국대학교 대학원. 박사학위논문. p. 48.

188) 김혜영 이신영(2006). 현대패션에 나타난 해체주의 특성에 관한 연구. 생활과학, 9(0). pp. 113-130.

189) Ibid. p. 115.

상호텍스트성이 단지 스타일의 혼성에 머무르지 않고, T.P.O. 개념(시간, 장소, 상황)과 함께 활용될 때, 복식 구조와 외형의 규범성을 해체할 수 있다고 주장하며, 복식 내외부의 코드들이 시각적 긴장과 미적 충돌을 일으키는 기제로 작용함을 강조하였다

시스루한 이너웨어형 상의와 구조적인 팬츠를 결합함으로써 속옷과 일상복의 경계를 흐리며 T.P.O. 복식 규범을 전복한다.(그림 37) 또한, 계절성과 무관한 가볍고 노출된 소재의 사용은 복식의 상호텍스트성을 시각적으로 구현한다.

복식 스타일링에서 나타나는 상호텍스트성은 서로 다른 목적과 용도를 지닌 아이템들을 결합함으로써 구현된다. 예를 들어, 작업복에 모피를 결합하거나 속옷을 겉옷 위에 착용하는 방식은 기존의 복식 규범을 전복하며, 전혀 다른 이미지와 의도적인 부조화를 연출함으로써 새로운 미적 긴장감과 해체주의적 의미를 창출한다.<sup>190)</sup>

<그림 38>은 정장 재킷에 모피, 니트, 셔츠 등의 서로 다른 목적과 용도를 지닌 복식 요소를 결합하여 기존의 착장 규범을 전복하고 의도적인 부조화를 형성한다. 이러한 상호텍스트성의 구성 방식은 새로운 미적 긴장감을 창출하며, 해체주의 복식의 의미 재구성을 구현한다.

기능성이 강한 패딩 아우터와 체크 스커트, 니트 레깅스 등 다양한 아이템을 결합하여 복식의 용도와 착장 환경의 경계를 해체한다.(그림 39)

구조의 왜곡과 시각적 충돌을 통해 강한 미적 긴장감을 형성하며, 상호텍스트적 구성 방식과 해체주의적 의미를 함께 담아낸다.

이를 통해 인간이 설정한 조화의 기준에 대한 근본적인 의문을 제기하며, 기존의 규범적 틀을 탈피하여 자유로운 혼합과 대비를 시도하고, 이를 통해 새로운 미적 시각과 해석의 가능성을 제시한다.

---

190) 윤숙원.(2010). op. cit. p. 48.

소재의 상호텍스트성은 산업기술의 발전에 따라 서로 이질적이거나 극단적으로 상반된 소재들이 결합되어 사용되는 현상을 의미하며, 이는 기존의 상식적 틀을 넘어서는 새로운 사고방식과 개성의 표출로 이어진다. 이러한 표현은 재료 간 경계를 해체함으로써 복식디자인에서 창의성과 실험성을 강화하는 해체주의적 전략으로 작용한다.<sup>191)</sup>

모직, 시스루, 가죽, 금속, 퍼 등의 이질적 소재를 결합하여 소재 간 기능적 경계를 해체한다. (그림 40) 이러한 소재의 상호텍스트성 표현은 복식에 실험성과 시각적 긴장감을 극대화하며, 해체주의 디자인에서 소재 논리를 해체하는 전략으로 작용한다.

---

191) 권진영(2010). 패션 트렌드 컬러와 해체주의 패션 컬러의 비교 분석. 홍익대학교 대학원. 석사학위논문. p. 15.



<그림 97> phillip Lim  
2019 S/S  
출처: [https://k.sina.com.cn/article\\_6512708375\\_184300b1700100eqrb.html?utm\\_source=chatgpt.com](https://k.sina.com.cn/article_6512708375_184300b1700100eqrb.html?utm_source=chatgpt.com)



<그림 98> Sacai  
2018 F/W  
출처: [https://www.vogue.com.cn/shows/sacai/photo\\_16536e18ddec744b.html?index=36](https://www.vogue.com.cn/shows/sacai/photo_16536e18ddec744b.html?index=36)



<그림 99> Sacai III  
2018 F/W  
출처: [https://www.vogue.com.cn/shows/sacai/photo\\_16536e18ddec744b.html?index=36](https://www.vogue.com.cn/shows/sacai/photo_16536e18ddec744b.html?index=36)



<그림 100> Maison  
Margiela  
2020 F/W  
출처: <https://www.vogue.com.cn/shows/Maison-Martin-Margiela/2020-aw-RTW/>

### (3) 의미 불확정적성

의미의 불확정성은 특정한 환경이나 요구에 따라 끊임없이 다른 해석이 가능한 상태를 의미하며, 단순한 불확실성이라기보다는 결정되지 않은 모호한 상태로 정의된다<sup>192)</sup>. 해체주의는 이러한 불확정성을 본질로 삼으며, 다양한 의미들이 상호작용하고 충돌하면서 단일하고 절대적인 해석이 아닌 복수의 해석 가능성을 전제로 한다.<sup>193)</sup>

해체주의 관점에서는 절대적 개념은 존재하지 않으며, 모든 개념은 상대성과 불완전성을 전제로 구성된다. 따라서 의미는 고정되지 않고 지속적으로 유동하며, 그 모호성과 잠정성을 인정하고 수용함으로써 해석의 다층성과 확산 가능성을 열어준다<sup>194)</sup>.

데리다는 “주관은 허구적 구조물에 불과하며, 우리가 실제로 믿는 모든 것은 실재가 아니라 그것과 유사한 것일 뿐이다”라고 언급하며, 의미란 고정불변한 것이 아니라 환경과 맥락에 따라 달리 해석될 수 있는 유동적인 구조임을 강조하였다<sup>195)</sup>.

의미의 불확정성은 고정된 척도나 절대적인 기준 없이, 해석의 가능성이 무한히 열려 있는 상태를 지향하는 개념으로, 이는 해체주의 복식디자인에서 특히 두드러지게 나타난다<sup>196)</sup>. 해체주의 패션은 이러한 공간 개념을 ‘열린 공간(open space)’으로 재해석하며, 기존의 인체를 밀착하여 감싸는 복식 구조에서 벗어나 인체를 노출시키거나, 피복 요소들을 분리된 구조로 배치함으로써 물리적·심리적 공간의 확장을 유도한다. 이는 복식을 단순한 신체

---

192) 김성찬(2016). op. cit. p. 31.

193) 김현미(2001). 현대 패션에 나타난 해체주의 메이크업 특성. 제주대학교. 대학원. 석사학위 논문. p. 12.

194) 장유리(2015). 데리다 해체주의를 표현한 바디아트 제작. 성신여자대학교 대학원. 석사학위 논문. p. 13.

195) 허진영(2014). op. cit. p. 54.

196) 권혜숙(2007). op. cit. p. 114.

피복의 수단이 아닌, 신체와 환경 사이에 새로운 관계를 구축하는 장치로 인식하게 한다.<sup>197)</sup>

<그림 41>은 상체는 간결하고 노출된 크롭 베스트를 통해 전통적인 밀착 구조를 해체하며, 신체의 드러남과 자유로움을 강조한다. 하의는 입체적인 플리츠 장식과 드레이프 스커트의 분리된 레이어 구조로 구성되어, 복식 구조의 재조합과 공간적 층위를 드러낸다.

의미의 불확정적의 세계관을 반영하는 해체주의 복식은 고정된 척도나 절대적인 기준 없이, 무한히 열린 공간 구성을 통해 유연성과 비결정성을 지향하며, 일정한 규칙이나 보편적인 형식을 따르지 않는다. 이러한 디자인 접근은 다양한 소재가 인체 위에 적용될 때 자연스럽게 드러나는 잠재적 형태의 가능성을 강조하며, 복식의 조형성을 고정되지 않은, 유동적인 구조로 재해석한다.<sup>198)</sup>

<그림 42>는 비대칭적인 입체 주름과 느슨한 구조를 통해 전통적인 밀착 구조를 해체하고, 경계 없는 '열린 공간' 실루엣을 형성한다. 복식 요소는 더 이상 신체 선을 강조하지 않으며, 신체와 외부 공간 사이에서 자유롭게 흐르는 관계를 구축하며 의미의 불확정성을 시각화한다.

착장 방식에서 나타나는 의미의 불확정성은 복식의 형태가 제작 단계에서 고정되는 것이 아니라, 인체에 착용된 이후에야 비로소 완성된다는 개념에서 출발하며, 이는 일본 전통 복식의 조형 원리에서 그 기원을 찾을 수 있다. 일본 전통 복식은 '두르기', '묶기', '매기' 등의 유동적인 착장 방식을 통해 형태를 구성하며,<sup>199)</sup> 이러한 방식은 복식의 형식성과 기능성을 탈구조화하고, 착용자의 행위와 해석에 따라 형태가 달라지는 독창적이고 해체주의적인 디자인으로 확장되었다(그림 43) (그림 44).

197) 김아진 도규희(1999). 해체주의 조형성에 따른 패션디자인의 연구, 경일대학교 논문집. p. 8.

198) 이미자(2009). 해체주의 표현기법과 메이크업에 관한 연구: 2000~2008년 4대 컬렉션을 중심으로. 한성대학교 대학원. 석사학위논문. p. 19.

199) 허진영(2014). op. cit. p. 80.



<그림 101> COMME de  
s GARÇONS  
2020 S/S

출처: <https://www.vogue.com.cn/shows/comme-des-garcons/2020-ss-RTW/>



<그림 102> COMME de  
s GARÇONS  
2025 F/W

출처: <https://www.vogue.com.cn/shows/comme-des-garcons/2025-a-w-RTW/>



<그림 103> COMME de  
s GARÇONS  
2025 S/S

출처: <https://www.vogue.com.cn/shows/comme-des-garcons/2025-ss-RTW/>



<그림 104> Maison  
Margiela  
2019 S/S

출처: <https://www.vogue.com.cn/shows/Maison-Martin-Margiela/2019-ss-CTR/>

#### (4) 탈현상

탈현상은 존재와 부재, 실제와 허구, 구상과 추상 등 서구 철학의 이분법적 개념 체계를 해체하고, 기존 질서를 전복하여 새로운 구성 방식을 제안하는 해체주의적 사유이다.<sup>200)</sup> 탈현상의 특성은 탈중심, 탈구성, 불연속, 세가지 개념으로 분류할 수 있다<sup>201)</sup>.

탈구성은 전통적 구조를 지탱하던 구성 원리를 임의성과 무작위성으로 해체하며, 형식을 왜곡하거나 과장하여 기하학적으로 재해석함으로써 기존의 통일성과 전체성을 전면적으로 부정한다. 이 과정은 기존 구조의 근원을 해체하고 변형시켜 새로운 개방적 공간을 창출하는 방식으로 나타난다<sup>202)</sup>.

탈중심은 인간 합리성에 대한 비판으로 감성을 강조하고 무의식의 세계를 강조하여 소외를 극복하려는 시도이며, 기존 가치와 형식을 붕괴하고 새로운 미를 창조하여 탈중심화된 열린 사고를 촉진한다<sup>203)</sup>. 새로운 구조체계를 일정하게 정의하지 않고 왜곡하는 대신, 기존 구조의 개념을 새롭게 생각하고, 그것을 뒷받침하고 있는 모든 가치를 다양하게 재해석하는 과정이다<sup>204)</sup>. 이는 외부에서 붕괴시키는 것이 아니라 내부에서 해체하는 과정이다<sup>205)</sup>.

불연속은 내부와 외부의 연속적 관계를 해체하고, 통일성과 일체성을 부정하는 구성 방식이다<sup>206)</sup>. 이는 전통적 연속성 개념을 거부하며, 다양한 이질적 요소들의 혼합, 중첩, 삽입, 왜곡 등의 표현 기법을 통해 의복의 내부

---

200) 윤숙원.(2010). op. cit. p. 14.

201) 강려원(2021). 해체주의를 적용한 네일 & 페디주얼리 상품디자인 개발. 영산대학교 대학원. 박사학위논문. p. 12.

202) 양세은(1992). 해체주의 관점에서 보는 조형 언어적 개념과 실내 환경 디자인에의 접근 방법에 관한 연구, 이화여자대학교 석사학위논문. pp. 10-13.

203) 김선아(2008). 현대 패션에 나타난 해체주의적 슈즈디자인의 특성, 한국패션디자인학회지 (8). p. 142.

204) 임광숙(1998). 해체 디자인의 문화적 상징성에 관한 연구. 숙명여자대학교 대학원. 석사학위논문. p. 82.

205) 이아름(2022). op. cit. p. 78.

206) 김선아(2008). op. cit. p. 142.

와 외부, 형식과 내용 사이의 경계를 해체한다<sup>207)</sup>. 해체주의 패션 디자인에 서는 이러한 불연속성을 활용하여 고정된 공간 구조와 전통적 디자인 규범을 해체하고, 새롭고 실험적인 형태를 구축하는 특징을 드러낸다.<sup>208)</sup>

해체주의 디자인은 무질서, 파괴, 형태의 왜곡, 단편화, 분열, 붕괴, 불연속성과 같은 조형적 특성을 포함하며, 이는 탈구성, 탈중심, 불연속성등의 원리를 통해 시각적으로 구체화된다. 이러한 표현은 기존의 질서와 중심을 해체하고, 구조적 안정성보다는 유동성과 파편성을 강조하는 방식으로, 해체주의 특유의 ‘탈현상’을 구현하는 핵심적인 미학 전략으로 작용한다.<sup>209)</sup>

전통적인 수트의 기능성과 구조성을 완전히 해체하고, 과장되고 판형적인 형태로 구성하여 실용적 착용이 불가능한 복식으로 표현되었다.(그림 45) 이는 탈구성 복식이 전통 형식에 대한 부정적 해석과 새로운 미학을 제시하는 방식을 보여준다.

<그림 46>은 복식 구조의 대칭성과 축선 질서를 해체하고 착용자의 인지 체계를 재구성함으로써, 인체를 더 이상 중심 기준으로 삼지 않는 탈중심적 특성을 드러낸다.중심과 주변, 규범과 일탈 사이의 위계를 해체하고, 복식의 구조적 질서를 무너뜨림으로써 새로운 조형적 가능성을 제시하는 해체주의적 표현 방식으로 해석된다.<sup>210)</sup>

복식 구조의 대칭성과 축선 질서를 해체하고 착용자의 인지 체계를 재구성함으로써, 인체를 더 이상 중심 기준으로 삼지 않는 탈중심적 특성을 드러낸다.(그림 47)

<그림 48>은 이질적인 소재의 혼합, 구조의 비연속성, 전통적인 비례 체계의 해체를 통해 ‘불연속적인 형태’의 해체주의적 특성을 보여준다. 중심

---

207) 허진영(2014). op. cit. p. 55.

208) 임안나(2025). 중국풍 패션 디자인에 나타난 신 해체주의 특성. 한양대학교 대학원. 박사학위논문. p. 95.

209) 김선아(2008). op. cit. p. 141.

210) 허진영(2014). op. cit. p. 83.

선, 상,하의, 좌우 대칭 등 기존 질서를 해체함으로써 의도적인 부조화와 시각적 긴장감을 창출한다.

불연속적인 형태는 일관되고 획일적인 연속 구조를 해체하고 이를 재구성하는 과정을 통해, 비대칭적 재단과 구성 방식으로 전개된다. 특히 앞 중심선이나 상, 하의를 기준으로 이질적인 요소들을 혼합하거나 삽입함으로써, 의도적인 부조화를 유도하고 통일성을 회피하는 해체주의적 디자인 전략으로 나타난다.<sup>211)</sup>

---

211) 이하연(2024). 조선 시대 후기 민화 책거리와 해체주의를 결합한 패션디자인 연구. 홍익대학교 대학원. 석사학위논문. p. 60.



<그림 105> Thom Browne  
2017 F/W

출처: [http://slide.fashion.sina.com.cn/slide\\_24\\_84887\\_74245.html#p=22](http://slide.fashion.sina.com.cn/slide_24_84887_74245.html#p=22)



<그림 106> COMME des GARÇONS  
2020 F/W

출처: [https://www.vogue.com.cn/shows/comme-des-garcons/photo\\_1221faf8aa7aed3d.html?index=8](https://www.vogue.com.cn/shows/comme-des-garcons/photo_1221faf8aa7aed3d.html?index=8)



<그림 107> Maison Margiela  
2019 F/W

출처: [https://k.sina.com.cn/article\\_2262824065\\_p86dff48102700m6yk.html?utm\\_source=chatgpt.com](https://k.sina.com.cn/article_2262824065_p86dff48102700m6yk.html?utm_source=chatgpt.com)



<그림 108> Rokh  
2025 S/S

출처: [https://www.vogue.com.cn/shows/rokh/photo\\_101gd44b8d1ebcd6.html?index=8](https://www.vogue.com.cn/shows/rokh/photo_101gd44b8d1ebcd6.html?index=8)

<표 7> 패션에 나타난 해체주의 특성 및 디자인 특성

해체주의 특성	구분	표현 영역	디자인 특성
차연	시간과 공간	• 과거 양식과 현대 양식의 대비를 통한 시각적 차연 표현	• 전통적 패션 형식의 시간성에 대한 해체와 재맥락화
	혼적	• 시대별 요소를 혼합한 차연적 스타일링	
상호텍스트성	T.P.O.	• T.P.O.나 계절, 성별 등 전통 복식 규범이 해체되는 현상	• 기존의 규칙과 틀을 뛰어넘어 자유롭고 다양하며 창의적인 표현을 강조
	복식 스타일링	• 작업복에 모피를 결합하거나 속옷을 겹옷 위에 입히는 등, 목적과 용도가 다른 아이템을 결합.	
	소재	• 서로 다른 성질의 극단적인 소재들이 결합되어 기존의 상식적 틀을 넘어 새로운 사고방식과 개성을 표현	
의미의 불확정성	착장 방식	• 인체를 감싸는 전통 복식 구조에서 벗어나, 신체를 드러내거나 분리된 공간을 형성하는 구성 방식	• 의복이 신체를 구속하는 것을 탈피하고, 신체의 해방과 공간의 분리를 강조
탈현상	탈구성	• 봉제를 하지 않거나 최소화하여 기존의 구성 방식을 파괴 • 의도적으로 왜곡, 과장된 형태로 전통 의복 틀을 벗어난 디자인	• 인체 중심의 구성 축을 해체하고, 구조적 위계를 탈피한 자유로운 조형 제안
	탈중심	• 인체 중심의 수직·수평 축을 해체하고, 기존 구조를 재배치하여 새로운 조형을 구성	
	불의속	• 비대칭 재단과 이질 요소 삽입을 통해 의도적인 부조화를 형성하고, 통일성을 회피하는 구성	

### 3. 3D 패션 콘텐츠

3D 패션 콘텐츠는 단순한 시각화 도구를 넘어서, 가상공간에서 스타일과 색상, 패턴의 변화를 시뮬레이션하고 상호작용할 수 있는 디지털 의복을 의미한다. 의복의 색상이나 패턴, 세부 요소가 일정 시간 후 원래 상태로 돌아가는 변형 가능한 스타일과 애니메이션 가능한 요소를 가진 디지털 의복으로 정의하며, CLO 3D와 같은 3D 시뮬레이션 시스템을 기반으로 한 가상 패션 콘텐츠의 표현 가능성과 산업적 활용 가능성을 강조한다.<sup>212)</sup>

3D 패션 콘텐츠란 3차원 공간을 기반으로 하여 사용자가 자유롭게 이동하거나 확대·축소, 회전 등의 조작이 가능한 디지털 의류 콘텐츠를 의미한다.<sup>213)</sup> 이는 실제 패션 제품 제작 전 가상 환경에서 디자인 및 제작 과정을 구현하고 검증하는 데 활용되는 기술로, IT 기술 및 디지털 미디어의 발전과 함께 주목받고 있다.<sup>214)</sup>

패션 산업은 디지털 기반으로의 전환을 추진하면서 시간 및 비용 절감과 지속 가능성 향상을 추구하고 있다. 특히 CLO 프로그램을 활용한 3D 가상착의 시스템은 의류 제작의 전 과정을 디지털로 구현함으로써 제작 과정에서 발생하는 자원과 시간을 크게 절약하고, 다양한 디자인 요소를 빠르게 비교 및 수정할 수 있는 효율적인 도구로 자리 잡고 있다.<sup>215)</sup>

3D 패션 콘텐츠는 단순히 의류 제작의 효율성을 높이는 것을 넘어, 가상 패션쇼, 가상 전시, 증강현실(AR) 및 가상현실(VR) 제품 착용 서비스 등 다

212) Kyung Hee Choi(2022). 3D dynamic fashion design development using digital technology and its potential in online platforms, Fashion and Textiles volume (9). p. 28.

213) 연구개발특구진흥재단: <https://www.innopolis.or.kr/board/view?linkId=44962&menuId=MENU00999>. (검색일: 2025. 05. 11.)

214) 김소라(2020). 디지털 기술의 융합을 통한 패션 디자인 개발에 관한 연구 -빅데이터와 3D 가상착의 프로그램을 중심으로, 상품문화디자인학연구, (62). p. 288.

215) SBS Biz 온라인 뉴스팀: <https://biz.sbs.co.kr/article/10000888240?division=NAVER>. (검색일: 2025. 05. 11.)

양한 형태로 소비자에게 새로운 경험을 제공하고 있다.<sup>216)</sup>

이러한 디지털 전환은 패션쇼의 이용 장벽을 낮추고, 친환경적 요소를 강화하며, 다양한 참여 경험을 가능하게 함으로써 향후 패션 산업의 방향성과 구조를 새롭게 형성할 것으로 전망된다. 특히 코로나19 이후 디지털 기술의 발전은 가상 패션쇼와 전시 등을 통해 지속 가능성과 접근성을 높이는 데 기여하고 있으며, 새로운 참여 방식을 제공함으로써 패션 산업의 미래를 재정의하고 있다. <sup>217)</sup>

3D 패션 콘텐츠의 발전은 실제 패션쇼보다 비용이 낮으면서도 디자이너의 창의적 아이디어를 구체적으로 구현할 수 있게 해주고 있다. 이는 미래 패션 산업의 새로운 콘텐츠 가능성을 제시하며 전문가들로부터 긍정적인 평가를 받고 있다.<sup>218)</sup>

3D 패션 콘텐츠의 실질적 구현을 위해서는 고도의 시뮬레이션 기능을 갖춘 3D 가상착의 프로그램이 필수적이며, 이 가운데 CLO 3D는 산업 및 학술 분야에서 가장 널리 활용되는 대표적인 도구로 평가되고 있다.<sup>219)</sup>

이에 따라, 본 장의 이하에서는 CLO 3D의 개념과 기술적 특성을 고찰하고, 이를 기반으로 한 가상착의 활용 사례 및 관련 선행연구를 중심으로 살펴보고자 한다.

## 1) CLO 3D

현대 패션 산업은 글로벌화, 제품의 고급화, 다양성과 소량 생산, 빠른 패

---

216) 손유경(2024). 포스트휴먼 특성을 활용한 SF 3D 패션디자인의 가상화 콘텐츠 표현 연구. 성신여자대학교 대학원. 박사학위논문. p. 66.

217) Issuehistory: <https://kjfo.f2z.cn/CixiSm>. (검색일: 2025. 05. 11. )

218) 우세희, 강연경외(2013). 디지털 패션쇼를 통한 3D 가상 복식 표현 연구, 멀티미디어학회 논문지, (16). 4. p. 533.

219) 김유경, 박상희 (2019), 3D 가상 패션디자인 프로그램 융합 특성 연구, 한국과학예술융합학회, (37,4). p. 4.

션 등의 추세를 직면하고 있으며, 이는 의류 제조 및 개발 과정에서 다양한 샘플 제작과 생산 체계의 신속한 전환을 요구하여 또한 인터넷 쇼핑몰의 등장과 인간 공학적 설계의 발전과 함께 3D 가상착의 시스템이 샘플 제작 및 전자 상거래 의류 구매와 같은 문제를 해결한다.<sup>220)</sup>

가상착의 CAD 시스템을 기반으로 하는 3차원 가상착의 시스템 소프트웨어는 기존 의류 CAD 시스템의 기능에 컴퓨터 그래픽 및 3차원 기술을 도입하여 3차원 마네킹에서 의류를 시뮬레이션하여 3차원 시각화를 실현하고 인체 착장 시 상태를 가상적으로 예측할 수 있는 프로그램이다.<sup>221)</sup>

CLO 3D는 (주)클로버추얼패션에서 개발한 3D 가상착의 소프트웨어로, 직관적인 인터페이스와 강력한 기능을 바탕으로 사용자가 다양한 의류 디자인을 손쉽게 구현할 수 있도록 지원한다.<sup>222)</sup> 2D 패턴 디자인과 3D 가상착의를 실시간으로 연동하여, 가상 인체 모델에 따른 의복의 피팅 상태를 정확히 확인할 수 있도록 설계되었다. 이를 통해 복식 시뮬레이션뿐만 아니라, 실시간 가상 패션쇼 기능을 활용하여 다양한 의류 디자인을 3차원 시각으로 직관적으로 구현할 수 있다.

또한 CLO 3D는 복식의 물리적 특성을 디지털화하여 재단, 강도, 밀도 등 착의에 필요한 다양한 인장성 조절 기능을 제공한다. 복식 스트레스, 투명도, 접점 확인 기능 등을 통해 가상 피팅 시스템의 활용도를 극대화할 수 있다.<sup>223)</sup>

CLO 3D 가상착의의 장점은 패턴 CAD와 별도로 직관적인 인터페이스를 통해 패턴을 직접 설계할 수 있고 정교한 드래이프 기술을 활용하여 실제와

---

220) 전성연(2018). 3차원 가상착의 시스템을 활용한 청소년 후기 여성의 보디스 원형 개발. 숙명여자대학교 대학원. 박사학위논문. p. 28.

221) 이주현(2007). 3차원 가상착의와 실제착의 비교연구. 서울대학교 대학원. 석사학위논문. pp. 7-8.

222) 주경식 정연희(2016). CLO 3D 가상착의 프로그램의 개발실 및 학계 사용현황, 패션정보와 기술, (13). p. 52.

223) 홍은희(2013). 3차원 인체형상의 평면전개에 의한 성인남성의 체형유형별 타이트 핏 토르소원형 설계. 한양대학교 대학원. 박사학위논문. p. 31.

유사한 질감을 구현할 수 있다는 점이다. 또한, 복식 피팅 과정에서 음력 분포와 변형률 분포를 시각적으로 확인할 수 있으며, 로고 프린트 및 텍스처 편집을 통해 소재와 문양의 배치 위치를 정밀하게 예측 가능하다.<sup>224)</sup>

디지털 드로잉, 패턴 CAD 및 기타 디지털 기술은 의류 산업에서 제품 기획부터 디자인, 생산 및 판매까지 모든 단계에 적용되어 수작업으로 이루어졌던 패션 산업을 대부분 디지털화하고 자동화시킨다.<sup>225)</sup>

CLO 3D 가상착의 프로그램은 초기 샘플을 대체하여 작업을 간소화하고 의류 제품 개발 비용을 줄이는 데 도움이 되며, 이를 통해 생산자와 바이어 간의 신속하고 효율적인 의사소통이 가능해져 글로벌 의류 생산 시스템에서 그 효용성이 증대되고 있다.<sup>226)</sup>

이를 활용함으로써, 의류 디자이너들은 창의적인 역량을 더욱 발휘할 수 있게 되었으며, 또한, 의류 기획 및 생산과정에서 소요되는 시간과 노력을 줄일 수 있어서, 데이터가 자동으로 생산 설비로 전송되어 생산의 신속성과 편의성을 증대시키는 이점을 얻을 수 있다.<sup>227)</sup>

CLO 3D는 의류 산업에서 실무적으로 활발히 활용되고 있으며, 대표적인 사례로는 LF의 헤지스(HAZZYS)와 세정그룹의 올리비아로렌(Olivia Lauren)을 들 수 있다. 브랜드는 디자인 및 제품 개발 단계뿐만 아니라 실제 제품 출시 과정에서도 CLO 3D를 적극적으로 활용하고 있으며, 특히 헤지스는 해당 기술을 통해 디지털 기반의 제품을 지속적으로 선보이고 있다.<sup>228)</sup>

CLO 3D 가상 디자인 기술은 헤지스에 도입되어, 의류 샘플 제작 전 과정

---

224) 최희정(2021). 3D 버추얼 시뮬레이션을 활용한 전통문화 기반의 핸드백 디자인 연구.' 석사학위논문 이화여자대학교 디자인대학원. p. 7.

225) 김은아(2020). DfD를 적용한 지속 가능한 패션디자인 연구. 경희대학교 대학원. 석사학위논문. p. 20.

226) 홍은희(2020). op. cit. pp. 1-13.

227) 천텐이(2022). 3D 디지털 클로딩 기술 기반 데님 업사이클링 패션디자인. 한양대학교 대학원. 박사학위논문. p. 123.

228) 조세일보: <https://www.joseilbo.com/news/htmls/2021/03/20210331420380.html>. (검색일: 2024. 05. 10. )

을 3D로 구현함으로써 실물 샘플 없이도 제품 개발이 가능해졌다. 이를 통해 탄소 배출과 자원 소모를 크게 줄이며 친환경 제작 방식으로 주목받고 있으며, 지속 가능성 측면에서 CLO 3D의 활용 가능성을 보여준다.<sup>229)</sup>

CLO 3D는 2024년 글로벌 패션 테크 기업들과의 협업을 통해 '에코시스템 파트너십 프로그램(Epp)'을 전개하고 있으며, 다양한 기술을 설계 시스템에 통합함으로써 사용자 워크플로우의 효율성을 제고하고 디지털 의류 생산 생태계의 구축을 가속화하고 있다.<sup>230)</sup>

CLO 3D 가상착의 기술은 국내외 여러 의류 기업에서 활용되고 있으며, 복식뿐만 아니라 신발, 가방, 장갑 등 다양한 패션 아이템의 제작에도 적용된다.<sup>231)</sup>

또한, 영화, 게임, 건축, 애니메이션 분야에서 사용되는 3차원 컴퓨터 그래픽 소프트웨어 역시 가상착의 기능을 추가하여 의류 패션 분야에 활용되고 있으나, 어패럴 CAD와의 낮은 호환성으로 인해 패턴 반영의 정확성이 떨어지는 한계가 존재한다.<sup>232)</sup>

한편, 사실적인 가상 의류 디자인과 아바타 기능을 기반으로 복식 및 패션 아이템의 피팅을 구현하고, 오프라인 매장을 대체하는 가상현실 스토어 구축에 활용되며, 이는 향후 상업성과 실용성을 높이는 데 기여하고 있다.<sup>233)</sup> 이러한 피팅 서비스는 사용자의 직접 쇼핑 경험을 제공하고 있으며, 의류 생산 및 판매 과정에서는 클라우드 기반의 3D 그래픽을 활용한 복식 데이터베이스 구축으로 이어져 다양한 분야에 응용되고 있다.<sup>234)</sup>

또한 CLO 3D는 전 세계 패션 창작자들을 위한 글로벌 오픈 플랫폼 'CL

---

229) 매일경제: <https://www.mk.co.kr/news/special-edition/9836266>. (검색일: 2024. 05. 10. )

230) Koreaherald: <https://kjfo.f2z.cn/mgfzTF>. (검색일: 2024. 05. 10. )

231) 강태석, 이동연, 김진모.(2020). CLO 3D와 Vuforia를 활용한 증강현실 기반 디지털 패션 콘텐츠 제작, 컴퓨터그래픽스학회논문지, 26(3). pp. 21-29.

232) 홍은희(2013). op. cit. p. 31.

233) 천텐이(2022). op. cit. pp. 121-123.

234) 강태석 이동연 김진모(2020). op. cit. pp. 21-29.

O-SET Connect'를 출범하여, 디지털 자산 관리와 3D 복식 콘텐츠 전시 및 가상 패션쇼 운영 기능을 제공하고 있다.<sup>235)</sup> 이를 통해 CLO 3D 기술은 단순한 제작 툴을 넘어, 디자이너 간의 협업과 창작물 유통까지 지원하는 디지털 패션 생태계로서의 가능성을 확장하고 있다.

## 2) CLO 3D에 선행연구

전통 복식은 실물 복식이 존재하지 않거나, 박물관에 일부만 소장되어 있거나, 사진 등의 2차 자료만 남아 있는 경우에는 전통복식의 전체적인 구조나 디테일을 정확히 파악하고 재현하기 어렵다. 이러한 한계 속에서 3D 가상착의 기술은 제한된 이미지 기반 자료를 토대로 문양, 소재, 실루엣 등을 시각적으로 재현하고 반복 시뮬레이션할 수 있는 대안으로 기능한다.

당하루(2023)<sup>236)</sup>의 연구는 묘족 전통 복식을 디지털화하여 가상 박물관 콘텐츠로 활용하기 위해 CLO 3D를 사용하였다. 특히 실물 복식이 거의 남아 있지 않은 상황에서 사진 자료를 기반으로 자수 문양을 복원하고, 15착장의 복식을 3D로 구현하였다. 이후 아바타 착의 테스트, 디지털 패션쇼, VR 콘텐츠 개발 등을 통해 복식의 시각적 재현과 전시에 CLO 3D가 효과적으로 활용될 수 있음을 입증하였다. 이는 실물 없이도 전통 복식의 구조와 문양을 재현할 수 있다는 점에서, CLO 3D가 민족 복식 보존 및 교육적 활용을 위한 필수적인 디지털 플랫폼으로 기능함을 보여준다.

나윤희(2021)<sup>237)</sup>의 연구는 1980년대 패션을 중심으로 가상 복식 박물관

---

235) Businesswire: [https://www.businesswire.com/news/home/20210614005716/en/CLO-Virtual-Fashion-Launches-Global-Community-for-Fashion-Creators?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.businesswire.com/news/home/20210614005716/en/CLO-Virtual-Fashion-Launches-Global-Community-for-Fashion-Creators?utm_source=chatgpt.com). (검색일: 2024. 05. 10. )

236) 당조석(2023). 소수민족 복식 가상 박물관의 구축을 위한 3D 가상복식 제작 연구. 세종대학교 대학원. 박사학위논문.

237) 나윤희(2021). 가상 복식 박물관 구축을 위한 3D 가상복식 제작 연구. 세종대학교 대학원. 박사학위논문.

구축을 위한 3D 가상복식 제작에 CLO 3D를 활용하였다. 특히 실물 복식이 존재하지 않는 상황에서 사진 기반 이미지 분석을 통해 패턴을 새롭게 설계하고, 총 15착장의 복식을 CLO 3D를 이용하여 시뮬레이션하고 렌더링하였다. 아바타 착의 비교 분석과 반복적인 수정 과정을 통해 실물과 유사한 디지털 복식을 제작하였으며, 이는 제한된 자료 환경 속에서도 CLO 3D가 복식사의 시각적 정합성과 전시 콘텐츠를 구현하는 데 필수적인 재현 도구로 기능할 수 있음을 보여준다.

한민재(2021)<sup>238)</sup>의 연구는 한국 전통 복식의 해체주의적 재해석을 위해 CLO 3D를 활용하였다. 3D 패턴 시스템과 드레이핑 기능을 통해 비대칭성과 해체적 구조를 구현하고, 실루엣 변형을 반복 시뮬레이션하였다. 특히 착의 시 나타나는 해체 조형 효과를 사전 검토함으로써 디자인 의도와 실제 구현 간의 간극을 줄였다. 이 사례는 CLO 3D가 형태 해체와 공간 배치를 통합적으로 제어할 수 있는 디자인 매체임을 보여준다.

용루루(2021)<sup>239)</sup>의 연구는 중국 소수민족 복식의 3D 디지털화를 위해 CLO 3D를 활용하였다. 전통 문양의 디지털 배치, 레이어링 테스트, 2D 패턴과 3D 복식 간의 실시간 연동을 통해 시각적 완성도를 높였으며, 총 12개 전통 복식 콘텐츠를 제작하였다. 또한 복식의 소재, 문양, 구조 요소를 조합하여 실루엣을 검토하였다.

CLO 3D는 중국 소수민족 문화의 기록과 재현에 효과적인 플랫폼으로 기능할 수 있으며, 특히 문화 요소를 현대적으로 재구성할 때 문양의 반복성, 비율, 대칭 구조를 실시간으로 시뮬레이션할 수 있는 장점을 지닌다.

유경(2022)<sup>240)</sup>의 연구는 묘족, 야오족, 부이족의 복식 요소와 납결염색 문

---

238) 한민재(2021). op. cit.

239) 용루루(2021). 3D 가상착의 기반 중국 소수민족 묘족 복식과 납염 특성을 활용한 패션디자인. 한양대학교 대학원. 박사학위논문.

240) 유경(2023). 중국 남부지역 소수민족 복식의 복식구성과 문양을 응용한 3D 디지털 패션디자인. 성신여자대학교 대학원. 박사학위논문.

양을 바탕으로 현대 복식 12개를 CLO 3D를 이용해 개발하였다. 연구자는 CLO 3D의 텍스처 매핑, 문양 재배치 기능을 적극 활용하여 디지털 룩북을 완성하였고, 실물 샘플 없이 온라인 기반 전시와 소비자 제안이 가능하다는 점을 강조하였다. 이는 CLO 3D가 실물 기반 생산 단계를 생략한 디지털 콘텐츠 유통 도구로서 기능할 수 있음을 보여주며, 특히 지역적 전통 디자인을 해외 시장에 빠르게 전달하기 위한 시각적 커뮤니케이션 수단으로서의 가능성을 제시한다.

효류이(2023)<sup>241)</sup>의 연구는 티베트족 전통 복식을 기반으로 한 3D 패션디자인 개발을 위해 CLO 3D 프로그램을 선택하였다. 해당 프로그램은 직관적인 패턴 작성 기능과 실시간 시뮬레이션을 통해 신속한 피드백이 가능하며, 아바타 기반의 복식 피팅, 3차원 가상 패션쇼 등 실물 없이도 디지털 샘플 제작을 가능하게 한다는 점에서 전통 문화 요소를 현대적으로 재해석하고 글로벌 시장에 효과적으로 전달하는 데 유효한 도구로 활용되었다.

김남희(2021)<sup>242)</sup>의 연구에서 CLO 3D를 활용한 디지털 복식 디자인 과정이 상세히 제시되었다. 본 연구는 복식 디자인의 전 과정에 CLO 3D를 적용하였으며, 2D 패턴 입력, 3D 시뮬레이션, 텍스처 매핑, 사실적인 패브릭 표현, 아바타 워킹 애니메이션, 그리고 최종 랜더링까지 일련의 디지털 워크플로우를 통해 10점의 작품을 완성하였다. 특히 CLO 3D의 실시간 시뮬레이션 기능과 패턴 수정 연동 기능은 디자인 과정에서 반복적 검토를 가능하게 하였고, 실물 샘플 제작 없이도 최종 착장 상태를 아바타를 통해 확인할 수 있었다. 또한, 다양한 소재에 따른 주름, 광택, 드레이프 등의 표현이 정밀하게 구현되었으며, 이는 3D 기술이 디자이너의 아이디어를 손실 없이 시각화하는 창작 도구로 작용할 수 있음을 시사한다.

---

241) 효류이(2023). 중국 티베트족 전통복식을 응용한 패션디자인 연구. 세종대학교 대학원. 박사학위논문.

242) 김남희(2021). 바이오 레더의 추상적 표현성을 응용한 비건 패션디자인 연구. 이화여자대학교 대학원. 박사학위논문.

천위(2024)<sup>243</sup>의 연구에서는 CLO 3D 프로그램을 활용하여 업사이클링 개념을 중심으로 한 디지털 복식 디자인을 제시하였다. 본 연구는 실제 착용 가능한 업사이클링 패션 디자인을 구현하기 위해 CLO 3D의 시뮬레이션 기능, 텍스처 표현, 렌더링, 애니메이션 제작 기능 등을 종합적으로 활용하였다. 특히 파라메트릭 패턴 기능을 통해 빠르고 정확한 패턴 설계가 가능했으며, 텍스처 이미지의 색상 변경 및 리얼한 패브릭 효과 표현을 통해 디자인 완성도를 높였다. 이러한 사례는 CLO 3D가 단순한 가상 시각화 도구를 넘어서, 실제 제작 전 단계에서의 시뮬레이션 및 디자인 수정의 핵심 플랫폼으로 활용될 수 있음을 보여준다.

만윤준(2023)<sup>244</sup>의 연구는 자수 텍스타일의 사실적인 시각화 및 가상 패션 콘텐츠 구현을 목적으로 CLO 3D를 활용하였다. 본 연구에서는 Substance 3D Sampler를 통해 제작한 텍스타일의 디지털 텍스처를 CLO 3D에 적용하여 복식 표면의 재질감과 입체감을 시뮬레이션하였다. 또한 CLO 3D의 애니메이션 기능을 활용하여 디지털 룩북 및 가상 패션쇼 영상을 제작하였으며, 이는 CLO 3D가 텍스타일 기반의 창작물 구현과 시각적 콘텐츠 제작에 효과적인 디지털 도구로 활용될 수 있음을 보여준다.

글로벌 패션 산업에서는 빠른 제품 기획과 개발, 생산이 중요한 경쟁 요소로 부각되고 있으며, 실제 샘플 제작 없이도 시각적 피드백과 착의 상태를 검토할 수 있는 CLO 3D 가상착의 기술은 시간과 자원을 절약할 수 있는 효과적인 대안으로 주목받고 있다<sup>245</sup>).

윤사아(2014)<sup>246</sup>의 연구에 따르면, Target, Kohl's, Levi's 등 주요 글로벌 브랜드는 가상착의 기술을 활용하여 실물 샘플을 대체하고, 디자인 적합성

---

243) 천위(2024). 중국 소수민족 티베트족(藏族)의 복식 특성을 활용한 친환경 니트 패션 디자인. 한양대학교 대학원. 박사학위논문.

244) 만윤준(2023). 3D 디지털 텍스타일 구현에 관한 연구. 세종대학교 대학원. 박사학위논문.

245) 천위(2024). op. cit. p. 192.

246) 윤사아(2014). 실제착의와 3D 스캔을 이용한 가상착의의 프로그램별, 체형별, 맞춤새별 외관 유사도 평가, 이화여자대학교 대학원. 석사학위논문.

과 실루엣을 사전에 검토함으로써 전체 제품 개발 비용과 시간을 대폭 절감하고 있는 것으로 나타났다. 이러한 사례는 특히 지역적 문화 요소가 반영된 디자인이 글로벌 시장으로 빠르게 전달되어야 하는 상황에서, 3D 가상착의 기술이 필수적인 매개체가 될 수 있음을 시사한다.

천텐이(2022)<sup>247)</sup>의 연구는 디지털 클로딩 기술 기반으로 진행된 테넨업 사이클링 패션디자인 과정에서 CLO 3D는 전체 디자인 전개 과정에서 2D 패턴 작성, 3D 시뮬레이션, 텍스처 적용, 아바타 애니메이션 및 렌더링까지 일련의 워크플로우를 통합적으로 제공하며, 실물 샘플 없이도 정밀한 시각화와 피팅 검토가 가능하다는 장점을 보였다. 이러한 디지털 의복 제작 방식은 제작 비용과 시간 절감뿐 아니라, 친환경적인 디자인 방법으로서의 가능성도 함께 보여주었다.

김민정(2020)<sup>248)</sup>의 연구에서는, 3D 가상착의 시스템이 제공하는 시각적 실감도와 편의성은 소비자의 이용 태도 및 구매 의도에 긍정적인 영향을 미친다고 분석하였다. 이는 디지털 환경 속에서의 의류 콘텐츠 전달, 협업, 커뮤니케이션 측면에서 가상착의 기술의 활용 필요성을 더욱 뒷받침해 준다.

선행연구 결과에 따르면, 소수민족 복식에 대한 실물 자료가 부족하고, 디자인 구조가 복잡하며, 다양한 플랫폼을 통한 콘텐츠 확산이 요구되는 상황에서 CLO 3D를 활용한 디지털 디자인은 매우 필수적이다.

본 연구는 이족 복식을 활용한 해체주의적 디자인 개발에 CLO 3D를 적용하였으며, 이는 문화 복원의 필요성, 실험적 디자인 수행의 복잡성, 그리고 디지털 기반 확산의 필요성이라는 세 가지 측면에서 도출된 결과이다.

이는 단순한 기술적 선택을 넘어, 문화 표현 방식과 디자인 방법론, 그리고 전달 경로에 대한 종합적인 판단에 따른 결정이다.

---

247) 천텐이(2022). op. cit.

248) 김민정(2020). 3D 가상착의 시스템의 특성이 이용태도 및 구매의도에 미치는 영향. 숙명여자대학교 대학원. 석사학위논문.

### Ⅲ. 이족 복식 문양과 해체주의 특성을 활용한 3D 가상착의 패션디자인 콘텐츠 개발

#### 1. 중국 이족복식의 조형 특성

이족은 오랜 역사를 가지고 풍부한 문화를 지닌 소수 민족으로, 역사적 발전과 축적 과정에서 다채롭고 독특한 민족 복식을 형성하였다. 이족은 중국 소수 민족 중 여섯 번째로 큰 민족으로, 인구가 많고 거주지가 분산되어 있다. 다양한 지리적 환경과 사회 문화적 배경 속에서 이족 복식은 그들만의 독특한 복식 체계를 구축하였다.

##### 1) 상의

이족의 상의는 상대적으로 간단한 평면 구조에 속하고, 입체 조형 구조가 없으며, 일반적인 소매 산이 없는 평소매 구조이며, 의복의 변화는 주로 양쪽에 아귀가 있거나 앞뒤 밑단의 길이에 따라 구분되며, 구체적으로 대금과 사금으로 나누어진다.<sup>249)</sup>

대금은 소수민족이 지속적으로 발전하는 과정에서 다른 민족과 융합되어 형성된 것으로서 지리환경과 밀접한 관계가 있을 뿐만 아니라 소수민족의 복식과 한족의 복식이 동일화되는 현상도 나타났다.<sup>250)</sup>

이족 복식의 사여 상의는 다 오임 양식으로 되는데, 이족의 문화에서는

---

249) 胡宁(2010). op. cit. p. 46.

250) 유경(2023). op. cit. p. 37.

오른쪽이 더 존귀하고 사람들의 일상습관에 따르면 오른쪽이 더 편리하다고 여기기 때문이다<sup>251)</sup>.

이족 복식은 전체적인 구조에서 대칭 원칙을 준수한다. 복식의 재단 방식과 봉제 공정은 모두 엄격하게 대칭 형식에 따라 이루어진다. 이러한 대칭적인 디자인은 단순히 미적 요구를 충족시키는 것뿐만 아니라, 복식의 무게를 균형 있게 분산시키고 착용과 탈의의 편리성을 높이는 실용적인 역할도 한다. 대칭적인 옷깃 디자인은 복장이 앞에서 간결하고 우아한 시각적 효과를 나타내며, 동시에 복식의 실용성을 더해준다.

반소매는 한족의 복장으로 수나라 때부터 여성의 착용이 증가하기 시작했고 당나라에 이르러서는 반소매 저고리의 보급이 본격화됐다<sup>252)</sup> 이러한 넉넉한 소매 디자인은 신체 움직임에 따라 자연스럽게 움직여 우아한 리듬성 효과를 만들어낸다. 소매 끝은 보통 여러 겹의 천을 겹쳐 붙이고 장식하여 표현된다. 소매 끝의 조각 연결 디자인은 장식적인 효과를 줄 뿐만 아니라 소매의 구조감을 강화시킨다. 다양한 재질과 색상의 천이 교차되며 연결되어, 소매 끝이 시각적으로 묘들성을 나타낸다.

## 2) 망토(찰이와)

찰이와는 폭 23cm, 길이 130-140cm로 대부분 조모사로 제작되며, 염색하지 않은 흑색과 백양모의 본색 외에도 다양한 색상으로 염색된 것들이 있다.<sup>253)</sup>

찰이와의 전체적인 구조는 비교적 간결하며, 보통 반복적인 천의 재단과 이어 붙이기를 통해 구현된다. 천의 재단 방식은 주로 대칭적으로 이루어지

---

251) 蘇小燕(2008). 中國紡織出版社. 涼山彝族服飾文化与工藝. p. 9.

252) Ibid. p. 15.

253) 박춘순(2022). op. cit. p. 286.

며, 양쪽의 디자인이 거의 완벽하게 일치한다. 이러한 반복적인 재단은 복식의 외관에 일관성을 부여하며, 시각적으로 대칭성과 리듬성을 증대시킨다.

크기에 따라 9-13조각의 모직물을 세로로 잇거나 바느질하여 만들어 수술 장식 있는 것과 없는 것 두 종류로 나뉜다<sup>254</sup>). 찰얼와의 장식은 복잡하지 않지만, 특히 반복성이 두드러진다. 밑단에서는 동일한 술 장식이 자주 나타난다. 이러한 장식품들은 보통 줄지어 배열되며, 여러 번 반복되는 방식으로 표현되어 연속적인 시각 효과를 형성하고, 복식에 리듬감과 반복성을 부여한다. 이러한 반복적인 장식은 복식의 민족적 특징을 강화하여 찰얼와가 전통적인 스타일을 잃지 않으면서도 독특한 시각적 효과를 준다.

또한, 이족의 복식 중 가장 대표적인 것으로서 이족의 기원과 유구한 역사와 관련되어 고대 문명의 상징적 의미를 내포하고 있으며, 수천 년에 걸친 변천과 발전에 지속적인 영향을 미치고 있다.<sup>255</sup>)

### 3) 주름치마

중국의 복식사에서 치마는 오래된 의복양식으로 기존의 사료에 따르면 한나라이후의 여성들은 치마를 입기 시작하였고 남북조시대 이후는 치마는 여성들의 대표적인 하의가 되었다<sup>256</sup>).

이족의 주름치마는 매우 특색이 있는데, 순수 양모는 수작업으로 짜여져 있는데, 일반적으로 3-5마디로 구성되어 상·중·하 3단으로 나뉘며, 상단은 허리 부분, 중단은 통모양으로 주름이 없고, 하단은 수작업을 통해 늘려서 치맛자락이 넓고, 걸을 때 주름이 사방으로 나팔 모양으로 흩어진다<sup>257</sup>)

구조적으로 대칭성을 나타낼 뿐만 아니라, 넓은 치마 디자인은 조화로운

254) 李洵(2019). 涼山彝族服飾加什瓦拉工藝研究. 西部皮革, (19), p. 68.

255) 彝族文化網絡博物館: <http://www.yizuren.com/tradition/yzctfshwh/41972.html>. (검색일: 2024. 07. 22. )

256) 蘇小燕(2008). op. cit. p. 10.

257) 劉文琳(2020). 四川涼山所地彝族服飾研究與創新設計. 北京服裝學院. 碩士學位論文. p. 33.

리듬감을 형성한다. 움직일 때마다 치마의 각 층이 동작에 따라 서로 다른 움직임을 만들어내어, 복식의 리듬감을 드러낸다.

천을 먼저 물에 적신 후 나무판에 놓고 실사 방향에 따라 칼로 천 가장자리의 주름진 부분에 직선을 긋고 그 다음 주름의 크기를 기준으로 칼로 천에 흔적을 만들고 천을 접은 다음 주름을 기준으로 위에 작업을 반복한다. 258) 판의 천에 모든 주름을 잡은 후 천을 단단히 감아주고 마른 천을 바람이 잘 통하고 건조한 곳에서 깨끗하게 말린다.259)

이러한 주름은 보통 균일한 간격으로 배치되어 매우 입체적인 시각 효과를 나타낸다. 반복적인 주름 디자인을 통해 치마는 정지 상태에서는 단정하고 우아하게 보이며, 움직임에 따라 유려한 리듬감을 형성하여 주름치마에 더욱 역동적인 아름다움을 부여한다.

#### 4) 앞치마

이족 여성의 앞치마는 원래 직사각형 흑색 천으로 처음에는 이족 여성이 일할 때 손을 닦고 물건을 담을 수 있는 도구였으나 시대가 발전함에 따라 앞치마의 장식성이 점점 강해지고 있으며 앞치마의 자수는 아름다울 뿐만 아니라 앞치마 부분의 더욱 풍부한 시각적 효과를 나타낸다.260)

앞치마에는 정교한 자수 문양이 새겨져 있을 뿐만 아니라 다채로운 털실이나 구슬로 장식되고 전체 복식과 조화를 이루어 시각적인 조화감을 더욱 강화한다.

앞치마의 형태는 전체적으로 위가 좁고 아래가 넓으며, 아래 부분은 아치형으로 디자인되어 여러 개의 천 조각이 연결되어 있고, 앞면에는 자수 장

---

258) 民族博物館: <http://www.biftmuseum.com/collection/info?sid=657&colCatSid=12#atHere>. (검색일: 2024. 07. 21. )

259) 蘇小燕(2008). op. cit. p. 38.

260) 張譯勻(2019). op. cit. pp. 32-34.

식이 있는 패턴이 있으며, 앞 허리 양옆에는 허리끈이 달려 있고, 그 허리끈에도 풍성한 자수 장식이 있다.<sup>261)</sup>

일부지역에서는 위쪽이 원형이고 밑단이 장방형이고 청색 또는 흑색 천으로 만들어졌으며 중심에는 꽃문양 자수가 있고 주변은 은포 장식이 있으며 허리띠에는 도화(挑花)자수 기법으로 장식하였다.<sup>262)</sup>

이족의 앞치마 디자인과 형태는 매우 다양하지만, 전체적으로는 좌우 대칭적인 디자인 특징을 가지고 있는데, 이러한 특징은 시각적인 균형감을 형성한다. 또한 앞치마의 전체적인 형태는 서로 다른 모듈들이 결합되어 더욱 풍부한 시각적 효과를 부여한다.

#### 5) 바지

전통적인 농경 문명은 사람들의 의복 습관에도 영향을 주고 짧은 옷깃은 복식 문화의 주요 특징으로 여성들이 넓고 편안한 바지를 입다<sup>263)</sup>.

이족의 바지는 발목까지 오는 길이로 좌우 대칭에 두 개의 사각형과 허벅지 부분에 삼각형 모양의 원단을 조합하여 만들어졌으며, 벨트를 착용하기 때문에 허리 부분이 넉넉하여 주름이 생긴다<sup>264)</sup>.

이족 여성 바지의 바지통 부분은 여러 모듈로 나뉘며, 각 모듈은 서로 다른 소재, 색상 또는 장식 요소를 사용할 수 있다. 모듈식 재단과 접합을 통해 바지통은 층위감 있는 시각적 효과를 형성하며, 이는 바지 디자인의 복잡성을 더할 뿐만 아니라 착용자가 움직일 때 풍부한 동적 미감을 나타낸다. 이러한 모듈식 디자인 방식은 시각적으로 풍부한 변화를 줄 뿐만 아니라 바지의 실용성을 향상시켜, 다양한 상황과 용도에 더욱 유연하게 적응할

261) 何鑫 劉瑞璞(2013). 中華民族服飾結構圖考 少數民族編. 中國紡織出版社. p. 384.

262) 梁旭 杯古(2022). 雲南民族服飾全書. 雲南人民出版社. p. 62.

263) 喬涵(2023). op. cit. p. 23.

264) 鄧雅文(2018). 巍山大倉彝族傳統服飾研究及創新應用. 北京服裝學院. 碩士學位論文. p. 14.

수 있도록 한다.

이족 여성 바지는 일반적으로 여유로운 재단 방식을 채택하여 바지 통이 넓기 때문에 활동성과 작업 편의성을 동시에 만족시킨다. 넉넉한 바지 스타일은 착용의 편안함을 보장할 뿐만 아니라, 이족 여성의 일상생활에서 자유롭게 활동할 수 있는 요구에 부합하고, 특히 고원과 산악 지대와 같은 복잡한 지형에서는 이러한 넉넉한 바지가 현지 환경에 더욱 적합하다.

이상에서 살펴본 이족 복식의 다양한 형식과 구성 방식은, 지역과 용도에 따라 다채로운 형태로 나타나면서도 일정한 조형적 공통점을 보여준다. 특히 각 의복 아이템의 구조적 특성과 장식 배치 방식은 실용성과 심미성을 동시에 고려하여 조직된 것으로, 이를 통해 다음과 같은 조형 구조의 특징을 정리할 수 있다.

첫째, 이족 복식은 여러 개의 독립된 구조 단위가 조합되어 전체적인 구성 체계를 형성하고 있으며, 이는 복식의 구조적 명확성과 체계성을 드러낸다. 본 연구에서는 이러한 특성을 '모듈성'으로 도출하였다.

둘째, 복식의 장식 요소들은 착용자의 움직임에 따라 유기적으로 반응하며 흐름을 형성함으로써, 시각적으로 동적인 리듬감을 부여한다. 본 연구에서는 이러한 특성을 '리듬성'으로 도출하였다.

셋째, 복식 구성은 중심축이나 좌우축을 기준으로 배열되어 시각적 안정성과 균형감을 강조하는 특징을 가진다. 본 연구에서는 이러한 특성을 '대칭성'으로 도출하였다.

넷째, 구성 요소 및 장식 문양은 일정한 규칙에 따라 반복 배치되어 전체적으로 질서감과 통일된 조형미를 구현한다. 본 연구에서는 이러한 특성을 '반복성'으로 도출하였다.

이러한 구조적 특성은 이족 복식이 단순한 생활복을 넘어 민족적 미의식과 조형 논리를 반영한 복식 체계임을 시사하며, 해체주의 디자인 원리와의 접목 가능성에 있어 이론적 기반을 제공한다.

<표 8> 이족복식 의복구성의 조형 특성

종류	이미지 사례1	이미지 사례2	형태특성	사례1 이미지 추출	사례2 이미지 추출	디자인 조형 방법	예시
상의			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 평면 재단</li> <li>• 좌우 대칭</li> <li>• 소매는 겹의 천을 겹쳐 층차감 표현</li> <li>• 소매 디자인은 몸의 움직임에 따라 리듬감이 나타난</li> </ul>			<p>모듈성</p>	
찰이 와			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 좌우 대칭</li> <li>• 9에서 13조각의 모직물로 이어붙여지며, 일부 디자인은 술 장식이 달려</li> <li>• 술 등의 장식은 반복해서 배열</li> </ul>			<p>리듬성</p>	
주름 치마			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상·중·하 3단으로 구성</li> <li>• 좌우 대칭</li> <li>• 치맛자락은 움직임에 따라 각 층 이 리듬감이 나타난</li> <li>• 주름이 고르게 중복배열</li> </ul>			<p>대칭성</p>	
앞치마			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 실용성에서 장식성으로 변화</li> <li>• 청색이나 적색 천으로 만들어지며, 자수 장식이 풍부함</li> <li>• 상단이 원형이고 하단이 직사각형인 앞치마가 많음</li> <li>• 좌우 대칭</li> </ul>			<p>반복성</p>	
바지			<ul style="list-style-type: none"> <li>• 바지 통이 넓어 일상 생활에 적합</li> <li>• 바지 구성은 여러 모듈로 구성</li> <li>• 좌우 대칭 디자인</li> </ul>				

## 2. 중국 이족 복식 문양의 조형 특성 및 디자인 개발

문양의 구성과 조형적 특성에 대한 연구가 확장되고 있으며, 특히 중국과 한국의 문양에 관한 다양한 선행연구에서는 문양의 형상 구성 방식, 구조적 논리, 시각적 표현에 대한 심층적인 분석이 이루어져 왔다.

선행연구에서는 각각 다른 연구 대상과 표현 방식에도 불구하고, 문양 요소의 반복적 결합, 축 대칭 구성, 배열 리듬, 구성 계층성 등과 같은 측면에서 일정한 공통성을 드러내고 있다. 본 연구는 선행연구를 분석하고 비교함으로써 시각 조형 구조에 내재된 일반적 특성을 도출하고, 이족 복식 문양의 유형 분류 및 구조 분석을 위한 이론적 기반을 마련하고자 한다.

진링(2025)<sup>265</sup>의 연구에서 강족(羌族) 자수 문양의 생성 원리를 분석하면서, 전통 문양은 기본 도형 단위의 반복, 변형 및 조합을 통해 전체적인 복합 구조를 형성하는 '형상문법(shape grammar)' 원리를 따른다고 지적하였다. 특히 문양의 곡선 확장성과 요소의 조합 방식은 문양의 역동성을 구성하는 핵심이며, 이러한 파라미터(parameter)에 의한 생성 메커니즘은 문양이 가진 모듈화 구성 원리와 변화 가능한 시각적 리듬을 동시에 구현한다. 이러한 조형 방식은 이족 복식 문양에서도 뚜렷하게 나타나며, 식물 및 동물 문양의 기본 단위들이 반복적으로 결합하고 변형되면서 개방적이고 유기적인 장식 체계를 형성한다.

김소희(2015)<sup>266</sup>는 한국 전통 복식 문양을 프랙탈(fractal) 구조의 관점에서 접근하여, 문양의 시각적 생성 원리가 '자기유사성'과 '비규칙적 반복'에 기초한다고 주장하였다. 한국 전통 문양이 중심 대칭, 선형 반복, 회전 배열 등을 통해 시각적으로 통일된 리듬 구조를 형성하며, 이는 문양의 균형과

---

265) 진링(2025). 강족 자수 문양의 파라메트릭 형상문법 디자인 연구. 영남대학교 대학원. 박사학위논문.

266) 김소희(2015). op. cit.

안정성을 보장할 뿐 아니라, 문화적 상징의 표현과 시각적 지킴 기능까지 함께 수행한다고 강조하였다. 이러한 시각적 원리는 이족 복식 문양 중 나비, 동전, 팔각별 문양의 반복성과 대칭성을 설명하는 데도 유효하며, 문양의 구조적 논리를 '문화적 프랙탈'로 해석할 수 있는 근거를 제공한다.

진상상(2019)<sup>267)</sup>은 중국의 단화(單花) 문양 연구에서 문양의 시각적 복잡성이 기본 요소들의 반복과 중첩적 성장을 통해 구현된다고 분석하였다. 점에서 면으로 확장되는 문양의 발전 구조를 '프랙탈적 구성'이라고 명명하면서, 이 구조가 뛰어난 모듈 결합력과 시각적 질서를 동시에 지니고 있다고 강조하였다. 또한 중심 축 배열, 방사형 구조, 리듬을 강조한 선적 조직화 방식을 활용하여 문양의 장식성을 확보함과 동시에 시각적 안정성과 확장감을 극대화한다고 주장하였다. 이는 이족 복식의 기하학 및 길상 문양의 구조 분석에서도 강력한 이론적 근거가 되며, 모듈 구조와 구성의 계층적 원리를 더욱 명확하게 드러낸다.

李楠(2021)<sup>268)</sup>은 중국 위구르족의 직수 문양 연구에서 문양의 기하 구조와 축선을 기반으로 한 배열 리듬을 통해 '구조적 반복성'과 '시각적 확장성'을 명확히 드러내고 있다고 지적하였다. 이러한 구성 방식이 모듈화 원리와 대칭성 및 반복성이 결합된 리듬적 미감을 나타낸다고 주장하며, 이와 유사한 조형적 구조가 이족 복식의 식물 문양, 및 생산생활 문양에서도 동일하게 나타나고, 특히 치마 끝자락과 허리띠 장식 등에서 모듈화되고 연속적인 시각 효과를 만들어낸다고 설명하였다.

李玉峰(2019)<sup>269)</sup>은 서하(西夏)의 장식 문양 연구에서 문양의 조형이 '리듬과 율동미'를 강조하며, 일정한 비례와 대칭적 배치, 그리고 문양 테두리의 확장 가능성 등을 통해 안정적이면서도 역동적인 장식 효과를 창출한다고

---

267) 진상상(2019). 중국 단화 문양에 나타난 프랙탈 구조에 관한 연구. 상명대학교 대학원. 박사학위논문.

268) 李楠(2021). op. cit.

269) 李玉峰(2019). 西夏裝飾紋樣研究. 寧夏大學. 博士學位論文.

밝혔다. 이와 같은 조형 특징은 이족 복식에서도, 특히 주름 장식과 가장자리 문양의 연속적 배치에서 드러나며, 일관성을 유지하면서도 변화 있는 시각적 리듬을 구현하는 데 효과적으로 사용된다.

본 연구에서 인용한 중국 한국 선행연구들은 각각 도형의 조합, 구조의 반복, 시각적 대칭, 리듬적 확장성 등에 대해 언급하고 있음에도 불구하고, 사용된 용어는 서로 일치하지 않는 경우가 많았다. 이에 따라 분석의 통일성과 비교 가능성을 확보하기 위해, 본 연구에서는 이러한 조형 구조적 특성을 '모듈성', '대칭성', '반복성', '리듬성'이라는 용어로 통합하여 명명하고자 하며, 이는 이후 장에서 이족 복식 문양을 체계적으로 분류하고 분석하는 데 있어 핵심 분석 틀로 기능할 것이다.

### 3) 식물문양

이족 복식에 나타나는 식물 문양은 사실적인 형태로 표현되며, 마영화 모양은 여러 층으로 구성되어 입체감을 드러내며 꽃받침에 가까운 꽃잎은 바깥쪽으로 펼쳐지고, 나머지 꽃잎은 중심부를 향해 점차 안쪽으로 말려들어 가며, 이러한 구조는 배열의 규칙성과 시각적 깊이를 동시에 나타낸다. 식물 문양의 전체적인 조형은 모듈적인 특징을 나타낸다.

식물 문양의 형태는 일반적으로 일정한 리듬감을 가지며, 꽃잎의 형태를 표현할 때, 서로 다른 모양의 꽃잎들이 조화를 이루어 자연스러운 확장과 곡선미를 나타낸다. 이러한 유동성은 문양을 복식에 더 생동감 있게 만들어 주며, 동적인 미감을 강화한다. 이러한 식물 문양을 디자인할 때는 문양과 복식의 전체적인 구조와의 조화를 중요하게 여기며, 착용자가 활동할 때 문양이 그에 따라 리듬감을 표현할 수 있도록 설계된다.

또한, 식물 문양은 조형 배치에서 뚜렷한 대칭성과 반복성을 드러낸다. 마

영화 문양은 꽃의 중심을 기준으로 좌우 대칭을 이루며 시각적 균형과 질서감을 형성한다. 동시에 꽃잎이나 잎사귀의 배열은 일정한 규칙에 따라 반복적으로 배치되어 전체 문양의 리듬감과 통일성을 더욱 강화한다.

이족 복식의 식물 문양은 다층적인 디자인을 통해 풍부한 디테일을 표현한다. 디자인 개발 과정에서 마영화 문양과 국화 문양의 꽃잎 형태를 추출하고, 좌우 대칭과 중심 대칭 방식을 사용하여 꽃의 중심, 꽃잎의 중첩, 잎맥 등을 정교하게 묘사하였다. 또한, 모듈화된 다층적 표현을 통하여 식물 문양은 입체감과 풍부한 계층감을 드러내어 문양 디자인을 더욱 다채롭게 하였다.

#### 4) 동물문양

이족 복식에 사용되는 나비 문양은 날개를 중심축으로 하여 좌우 날개의 크기, 모양, 문양이 완전히 일치한다. 전체적으로 대칭을 이루는 것뿐만 아니라, 나비 문양의 세부 요소들의 층차감 등도 대칭적인 디자인 원칙을 따른다. 색상의 배치나 문양의 선의 흐름이 모두 좌우 대칭을 이루며, 이러한 세심한 대칭성이 문양의 정교함을 더욱 돋보이게 한다. 나비 문양의 선 디자인은 대부분 유려한 선으로 표현되며, 특히 날개 가장자리의 곡선과 문양의 선들은 바람처럼 가볍고 유연하다. 이러한 유동적인 선은 나비를 더욱 생동감 있게 만들고, 전체적인 문양에 리듬감을 더해준다.

나비 문양의 디자인 개발 과정에서는 주로 나비의 전체적인 형태를 추출하고, 좌우 대칭의 디자인 방식을 통해 나비 문양의 전체 형태를 통일하였다. 또한, 모듈화된 특성을 활용하여 나비 날개를 분할하고, 세부 사항을 추가하여 전체적으로 더욱 풍부하게 하였다.

양의 뿔과 소의 눈은 양과 소의 가장 대표적인 부위 중 하나로, 디자이너

는 양 뿔과 소 눈의 곡선을 단순화하여 우아하고 유려한 곡선으로 디자인한다. 양 뿔의 나선형 형태와 소 눈의 모양은 디자인에서 몇 개의 굵은 선으로 단순화되지만, 여전히 양 뿔과 소 눈의 시각적 특징을 정확하게 전달할 수 있다. 이러한 단순화를 통해 양 뿔 문양은 동물의 상징성을 유지하면서도 장식성을 더한다. 뿐만 아니라, 단순화된 동물 문양은 독립적인 디자인 요소로 반복되어 나타나 전체적인 장식성을 형성한다.

양뿔 문양의 디자인 개발 과정에서는 문양 형태를 추출한 후 문양의 리듬감을 유지하며 디자인을 진행하였고, 다양한 곡선이 정교하게 얹혀 전체적으로 회전하는 형태를 나타내도록 하였다. 또한, 대칭성의 특징을 사용하여 문양을 대칭 처리하였으며, 형태에서는 반복과 확장을 통해 층차와 대칭을 형성하여 시각적으로 동감과 조화를 더하였다.

#### 5) 길상문양

수자문은 교차된 직선으로 구성되며 네 개의 가지가 각기 다른 방향으로 뻗어 나가 회전하는 효과를 만든다. 단순한 직선 배열이지만 강한 상징성과 장식 효과를 지닌다.

수자 문양의 디자인 개발 과정에서는 수자 문양의 내부 구조를 추출하여 두 개의 수평선과 두 개의 수직선이 교차하는 형태를 형성하였다. 또한, 좌우 대칭의 특징을 유지하면서 문양에 리듬감을 더욱 강조하여, 전체 배치에서는 연속적으로 이어지는 효과를 나타내어 전체적으로 통일감과 조화로운 느낌을 주도록 하였다.

반줄문양은 부드러운 곡선을 사용하여 나선형, 물결 형태로 반복 배치되며, 이러한 곡선은 원형이나 말림 구조를 형성하여 유동적인 미감을 나타낸다. 곡선의 부드러움은 자연스러운 동적 감각을 더해주며, 넓은 장식에 적합

하고 다른 문양과 쉽게 조화를 이룬다.

반줄문양의 디자인 개발 과정에서는 판조 문양의 외관에서 상반부분을 추출하고, 리듬감의 특징을 활용하여 디자인을 개발하였다. 반줄 문양의 곡선과 회전하는 형태를 그대로 유지하며, 반복하거나 교차하는 방식으로 나선형 패턴을 형성하여 시각적으로 규칙성과 동감을 동시에 가지며, 곡선의 확장과 반복을 통해 풍부한 층차감을 창출하였다.

반줄문양과 만자문의 디자인에서 대칭성은 가장 두드러진 특징으로, 전체적인 구성부터 세부 요소까지 대칭 원칙을 따르며 시각적 균형감과 안정감을 준다. 반줄문양은 선의 반복과 거울 대칭을 통해 대칭성을 이루며, 만자문은 네 개의 회전하는 선이 중심에서 교차하여 완벽한 대칭 구조를 형성한다.

#### 6) 기하학문양

기하학적 문양의 두드러진 특징 중 하나는 도안의 반복이다. 단순한 기하학적 형태가 계속해서 반복적으로 배열되어 연속적인 패턴을 형성하고, 이를 통해 디자인의 리듬감과 통일성을 높인다.

기하학문양의 대칭은 좌우 대칭, 상하 대칭, 다축 대칭등이 있는데 이러한 대칭 배치는 문양의 균형감과 전체적인 조화를 효과적으로 높여준다.

각 단순한 기하학적 문양은 독립적인 모듈로 간주된다. 이러한 기본 단위를 계속 반복함으로써, 다양한 장식 효과를 만들어낼 수 있다. 모듈은 수평, 수직, 대각선 또는 방사형 방식으로 배열될 수 있으며, 각각의 배열 방식은 독특한 디자인을 형성할 수 있다.

다양한 기하학적 도형의 모듈은 교차하여 사용하거나, 서로 겹쳐 배열할 수 있으며, 모듈의 크기와 비율을 조정함으로써 더욱 복잡한 문양을 만들어

낼 수 있다.

회자 문양의 디자인 개발 과정에서는 문양 외관의 사각형 또는 직사각형 구조를 형태적으로 추출하고, 문양의 대칭성을 유지하면서 문양 전체가 하나의 폐쇄된 정사각형 구조를 나타내도록 하였다. 전체적으로는 가운데를 둘러싼 틀이나 회전하는 구도의 형태처럼 보이게 하였으며, 리듬감을 더하기 위해 선에 유연성을 추가하여 더 부드럽고 리듬감 있는 효과를 창출하였다.

팔각꽃 문양의 디자인 개발 과정에서는 팔각화 문양의 대칭적인 특징을 유지하고, 꽃잎 형태를 재설계한 후 꽃잎의 위치를 회전시켜 전체 요소가 팔각형의 중심을 기준으로 배열되도록 하여 층차가 분명한 문양을 형성하였다. 문양은 층층이 쌓거나 교차하는 방식으로 시각적 효과를 주어 전체적인 문양에 더욱 리듬감을 부여하였다.

#### 7) 생산생활문양

이족의 생산 생활 문양은 이족 사람들이 일상에서 자주 접하는 요소들을 단순화하여 복식에 장식한 것이다. 화염 문양은 연속적이고, 유동적인 선들로 구성되어 상승하고 확장하는 느낌을 준다. 동전 문양은 동전의 형상을 추상화하여 원형을 기본 단위로 한다.

생산생활문양은 형태를 단순화하기 때문에 복식에 활용할 때 뚜렷한 반복성과 리듬성을 있다. 동전 문양은 규칙적인 원형 배열을 통해 전체적인 장식 효과를 강화하여, 복식에 길상적 의미를 더하고, 화염 문양은 부드러운 곡선으로 역동적인 미를 보여준다.

이족 복식에서 생산 생활 문양은 주로 장식 요소로 사용되며, 네크라인 부분, 옷밑단, 소매부리등 위치에 나타나고, 주제 문양으로 단독으로 등장하

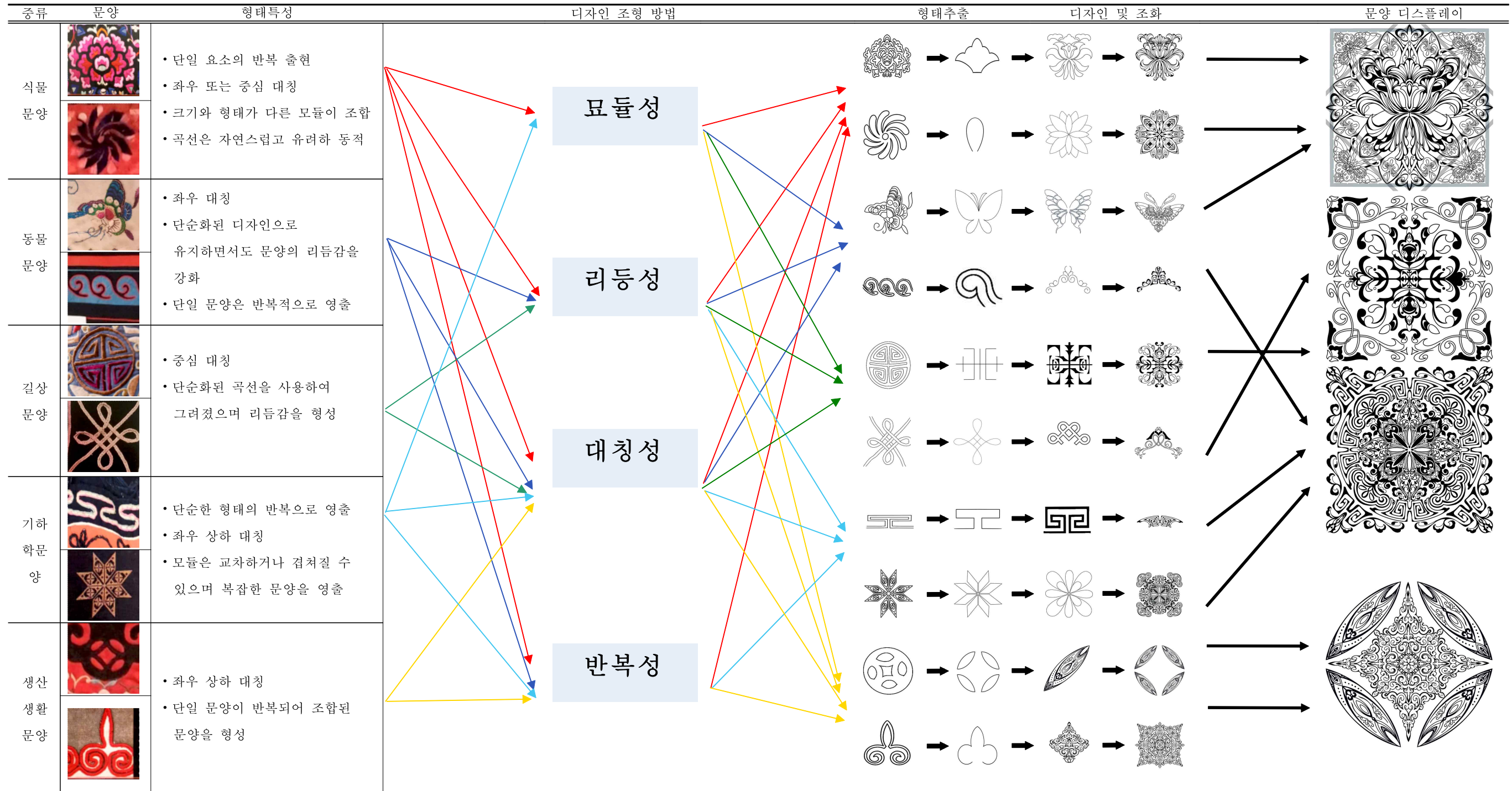
지 않는다. 이 문양들은 전체적인 시각적 효과를 더욱 풍부하게 하기 위한 보조 역할을 하며, 이러한 세밀한 장식을 통해 복식의 층차감과 장식성을 강화한다. 이로써 전체적인 조화를 유지하면서도 디자인에 정교함과 아름다움을 더한다.

동전 문양의 디자인 개발 과정에서는 동전 문양의 내부 구조를 추출하고, 문양의 대칭성을 유지한 채로 모듈화된 특성을 추가하여 문양을 배열하였다. 시각적으로 동전 문양은 흐름감과 리듬감을 주어 안정적이고 조화로운 효과를 나타낸다.

화염 문양의 디자인 개발 과정에서는 화염 문양 외관을 형태적으로 추출하여 문양 전체가 곡선과 날카로운 각도가 결합된 형태를 나타내도록 하였다. 또한, 개발 과정에서 반복과 확장의 방식을 통해 층차감을 형성하여 전체 문양에 강한 리듬감을 부여하였다. 전체적인 형태를 더욱 풍부하게 만들기 위해 독립적인 디자인을 중심 대칭 처리하여 문양을 더욱 풍성하게 하였다.

이족 복식 문양의 특성에 따른 디자인 및 디자인 개발 과정은 <표 16>에서 체계적으로 분석되고 정리되었다.

<표 9> 이족복식 의복구성의 조형 특성



### 3. 중국 이족 복식의 특성과 해체주의 특성의 따른 디자인 조형 방법

중국 소수민족의 복식 문화는 소수민족 문화의 역사적 근원과 정신적 내포를 담고 있을 뿐만 아니라 현대패션 디자인에서 끊임없이 영감을 제공하는 원천이다. 현대적 디자인과 소수민족 문화를 융합하는 것은 소수민족 문화가 현대적 맥락에서 재창조될 수 있도록 이론적 근거와 실천적 방향을 제시한다.

이족의 복식 문화는 민족문화의 중요한 부분이며, 그 혁신과 발전은 전통 복식문화와 현대 디자인 간의 상호작용에 의존한다. 따라서 이족 복식과 해체주의 특성의 따른 디자인 조형은 이족의 복식 문화 수준에서 문화적 함의를 가질 뿐만 아니라 현대의 미적 감각에 부합하는 패션 디자인이 필요하다.

해체주의는 기존의 전통 소재에 대한 해체와 재정의에 있으며, 철학의 영역에서 패션 디자인에 도입되고, 이러한 디자인 기법을 통해 제작된 우수한 디자인 작품은 사람들의 개성화 심미에 대한 요구를 충족시켰다. 해체주의 디자인 기법은 전통적인 디자인 개념에서 벗어나 의복구성, 복식 색채, 복식 문양 및 기타 세부 처리에서 더 개방적이고 자유로운 방식을 통해 제시된 패션 디자인 작품은 시각적으로 흥미로우며 심미적 가치가 뛰어나다.

그러나 개성을 발휘함과 동시에, 새로운 디자인 개념과 설계 방법을 적용하는 과정에서 전통 미학과 개념을 어떻게 조화롭게 결합할 것인가에 주의를 기울여야 한다.

해체주의의 상호작용성 특성과 결합된 이 디자인은 복식의 각 부위 모듈 간의 혼합을 통해 전통적 디자인 규칙을 깨고, 자유롭고 개성화된 디자인 철학을 추구한다. 상의, 바지, 치마, 소매 등 복식의 각 부분은 기존의 규칙

에 따라 엄격하게 조합되지 않으며, 디자이너의 창의적인 임의 조합은 복식의 고정된 구조와 조합 방식을 벗어나 다양한 모듈의 유연한 결합을 통해 상황, 기능적 요구, 개성화된 스타일에 맞춰 복식의 전체 형태와 구조를 조정할 수 있게 한다.

뿐만 아니라, 상호작용성과 결합된 이 디자인은 복식의 용도 제한을 깨고, 복식의 여러 부위가 상호 혼합되어 다양한 조합 가능성을 제시한다. 소수민족 복식의 단일 기능성과 착용 목적에 국한된 제한을 넘어서, 복식의 다중 용도를 융합하여 보다 풍부한 조합 가능성을 제공한다. 이를 통해 복식을 유연하게 조합하고 변형할 수 있으며, 복식의 기능성과 표현력을 극대화할 수 있게 된다.

이족 복식의 리듬성은 복식의 디자인, 착용 및 운동 과정에서 나타나는 동적 감각과 리듬 감각으로 표현된다. 해체주의의 탈현상 및 탈구성 개념과 결합되어, 복식의 일부 구조를 비틀거나 리듬적 특성을 과장함으로써 기존의 리듬 감각을 파괴하고, 복식의 전체적인 형태와 동적인 효과를 변화시킴으로써 불안정하고 변형된 시각적 효과를 창출하고, 동시에 독특한 리듬감을 부여한다. 복식의 정적 형태뿐만 아니라 착용자와의 상호작용을 통해 새로운 동적 감각을 생성하며, 복식이 더 자유롭고 규격에 얽매이지 않는 표현을 가능하게 한다.

이족 복식의 대칭성은 전통적으로 좌우 대칭 구조로 표현되며, 해체주의의 불안정한 차연 개념과 결합되어 복식 구조의 파괴 또는 혼합을 통해 전통적이고 정형화된 복식 구조와 뚜렷한 대비를 이룬다. 이를 통해 복식의 전체 구조에서 비대칭성을 강조하며, 전통 복식의 완전성을 의도적으로 해체함으로써 규칙, 균형, 대칭성과 같은 전통적 요소와 해체된 구조를 대조시켜 독특한 시각적 대비 효과를 창출한다.

해체주의의 탈중심성 개념을 적용하여, 복식의 대칭 중심을 의도적으로

파괴하고 기존의 중심선을 무시함으로써 복식 각 모듈의 중심이 이동하며 뚜렷한 왜곡 효과를 나타낸다. 이러한 디자인 방법은 전통 복식의 대칭성과 균형성에 도전하며, 복식 구조의 균형을 깨뜨려 동적인 불안정감을 부여한다. 이로 인해 복식의 전체 형태는 시각적으로 비대칭성을 띠게 되며, 이족 복식의 전통적 중심선 규칙을 탈피한다.

이족 복식의 반복성은 단일 요소의 반복적 등장으로 표현되며, 해체주의의 의미 불확정성과 결합되어 복식의 단일 요소를 파괴한다. 복식 구성의 해체와 의도적인 여백 디자인은 신체의 노출을 초래하며, 복식의 고유한 완전성을 깨뜨린다. 여백은 복식의 신체를 가리는 기능을 의도적으로 무시하는 듯한 효과를 창출하며, 신체의 노출을 디자인의 핵심 요소로 활용한다.

이는 시각적으로 복식의 전체성과 공간감에 대한 반항을 형성하며, 복식을 단순한 착용 도구가 아닌 신체와 공간이 상호작용하는 예술적 표현으로 승화시킨다.

본 연구는 이족 복식의 특성과 해체주의의 특성을 바탕으로 디자인 조형 방법을 구축하였으며, 혼합, 여백, 과장, 분리, 왜곡으로 분류하였다. 내용은 <표 10>에 제시하였다.

<표 10> 이족 복식의 특성과 해체주의 특성의 따른 디자인 조형 방법

이족 복식의 특성	해체주의 특성	결합 방식	해체주의 특성을 활용한 디자인 조형방법
• 모듈성	차연	• 대칭과 비대칭의 결합	• 혼합
	상호텍스트성	• 의복의 다양한 부분 모듈간 상호작용과 혼합	
• 리듬성		의미의 불확정성	• 전통적인 의복 용도의 한계 타파, 다양한 스타일링 가능성 제공
	• 반복 구조 내에 여백 디자인 삽입 및 신체 부분 노출, 복식의 반복성 해체		• 과장
• 대칭성	탈구성	• 모듈 간의 느슨한 연결, 의복의 불완전성 연출	• 분절
		• 부분적인 과장된 리듬감으로 대칭균형 타파	
• 반복성	탈현상	• 대칭 디자인의 중심선 의도적 편향 또는 한쪽의 장식 강조를 통한시각 초점 이동	• 왜곡
	탈중심	• 의복의 반복성 해체 혹은 연속성 변형	
	불연속		

## 4. 중국 이족 복식의 가상착의 디자인 콘텐츠 제작

### 1) CLO 3D 모델링 및 애니메이션 제작

본 연구의 첫 번째 단계는 이족 복식의 조형 요소를 기반으로 한 디지털 의복 구조 설계이다.

CLO 3D는 2D 패턴과 3D 복식 시뮬레이션(simulation)을 결합한 가상 복식 개발 툴로서, 전통 복식의 형태적 특징을 정확하게 반영할 수 있는 기능적 강점을 지닌다.

이족 복식의 대표적인 아이템인 오йм상의, 대금상의, 주름치마, 망토, 팬츠를 중심으로 복식 구조를 해석하고, 이를 기반으로 CLO 3D 내에서 각 의복 조각의 2D 패턴을 설계한 후, 3D 시뮬레이션 기능을 통해 입체 구조로 구현하였다. 이 과정에서 복식의 기장, 실루엣, 소매 구성, 여밈 방식 등 전통 조형 요소가 디지털 공간에서 충실히 재현될 수 있도록 하였다.

또한 각 아이템은 해체주의적 접근에 따라 구조적 재해석을 고려하였으며, 일부는 전통적인 구성 방식에서 벗어나 혼합, 여백, 과장, 분절, 왜곡 등의 조형 방법을 통해 새로운 실루엣을 탐색하였다.

모델링이 완료된 후, 각 복식에는 본 연구에서 개발한 이족 전통 문양이 적용되었다. CLO 3D의 'PBR(Material Texture Generator)' 기능을 활용하여 PNG 또는 JPG 형식의 문양 파일을 텍스처 맵(Texture Map), 노멀 맵(Normal Map), 거칠기 맵(Roughness Map), 금속 맵(Metalness Map) 등으로 자동 변환하고, 사실적인 원단 질감 표현이 가능하도록 구성하였다.

문양의 색채 구성은 이족 복식에 나타나는 대표적인 색조를 참고하여 설정되었다. 이족 복식에서는 검정, 청색, 남색과 같은 어두운 계열을 바탕으로 하여 붉은색, 노란색, 청록색, 보라색, 흰색 등의 강렬하고 대비감 있는

색채를 조합하여 시각적인 활력을 부여한다.

본 연구에서는 이와 같은 색상 체계를 디지털 문양 디자인에 반영함으로써, 시각적으로 이족 문화의 정체성과 심미적 특징을 드러내고자 하였다.

또한, UV packing 기능을 활용하여 각 패턴 피스에 문양이 왜곡 없이 정확하게 배치되도록 하였으며, 배치된 문양은 PNG 이미지로 출력되어 블렌더 연동 시 일관된 텍스타일 품질을 유지할 수 있도록 하였다. 이러한 pBR 기반의 텍스처링은 빛의 반사, 굴절, 질감 등을 정밀하게 표현할 수 있어 고해상도 렌더링에서 뛰어난 시각적 효과를 보장한다.

CLO 3D에서 생성된 애니메이션 데이터를 블렌더로 연동함으로써, 물리 기반의 동작과 렌더링 환경을 통합한 완성도 높은 가상복식 콘텐츠 제작이 가능해졌다.

본 연구에서는 3D 가상 복식 디자인을 위해 CLO 3D 소프트웨어의 기본 아바타 모델과 내장골격 시스템을 활용하였다. CLO 3D는 여성, 남성 등 다양한 체형의 기본 아바타(Avatar)를 제공하며, 각 모델에는 현실적인 움직임 구현할 수 있는 뼈대 구조(골격)가 포함되어 있다. 이러한 구조 덕분에, 이족 복식의 2D 패턴을 제작하여 아바타에 착장한 이후에도 별도의 골격 바인딩 없이 시스템 내의 모션 드라이브 모듈을 활용해 워킹, 회전 등의 동작 시뮬레이션을 바로 적용할 수 있으며, 이는 애니메이션 제작의 효율성과 정밀도를 크게 향상시킨다.

CLO 3D의 물리 기반 시뮬레이션 엔진을 통해 중력과 충돌을 계산하여 옷감의 처짐과 주름을 실제처럼 구현하였으며, 아바타에 복식이 안정적으로 착장되도록 핏을 조절하였다. 이러한 초기 설계를 통해 복식의 실루엣과 디테일을 3D 상에서 정확히 재현하고, 후속 애니메이션 적용을 위한 기초를 마련하였다.

복식 설계가 완료된 후, CLO 3D에 내장된 모션 라이브러리를 이용하여

아바타에 애니메이션을 적용하였다. 본 연구에서는 패션쇼 런웨이에서의 워킹 동작을 선택하여 복식이 움직임에 따라 어떻게 거동하는지 살펴보았다. 특히 각기 다른 복식 디자인의 조형적 특징과 표현 목적에 따라 적합한 런웨이 워킹 애니메이션을 선택하여 적용하였는데, 이는 복식의 아름다움을 가장 잘 드러낼 수 있는 동작을 사용하기 위함이다. 선택된 워킹 모션을 아바타의 골격에 적용하면, 아바타가 걷는 동작에 맞춰 복식이 실시간으로 시뮬레이션된다.

CLO 3D의 애니메이션 모드에서 옷감의 물리적 특성과 충돌 설정을 조정하여, 보행 시 복식의 흔들림과 자세 변화를 사실적으로 재현하였다. 그 결과 아바타의 움직임에 따른 이족 복식의 동적 거동이 가상환경에서 구현되었고, 이를 통해 디자인된 복식의 형태와 기능을 다양한 각도에서 평가할 수 있었다.

CLO 3D에서 완성된 복식의 애니메이션은 추후 시각화와 편집을 위해 애니메이션 데이터로 내보내기를 진행하였다.

본 연구에서는 CLO 3D의 내보내기 기능을 통해 업계 표준 포맷인 Alembic (.abc) 형식으로 아바타와 복식의 애니메이션 데이터를 출력하였다.

Alembic 형식은 시간에 따라 변형되는 메쉬 데이터를 저장할 수 있어, 복식의 프레임별 변형과 주름 표현을 그대로 보존한다. 이렇게 생성된 애니메이션 파일을 3D 제작 소프트웨어인 블렌더로 가져와 후속 작업을 수행하였다.

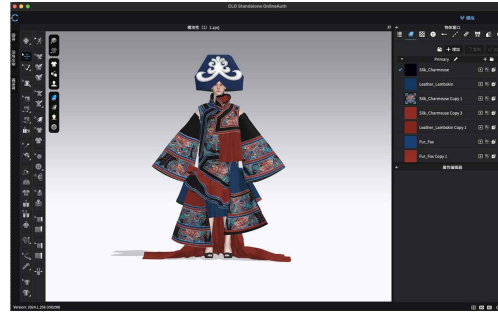
CLO 3D를 활용한 이족 복식의 디지털 복식 설계 및 애니메이션 제작 과정을 정리하면 <표 11>과 같다.

<표 11> CLO 3D를 활용한 이족 복식의 디지털 복식 설계 및 애니메이션 제작 과정

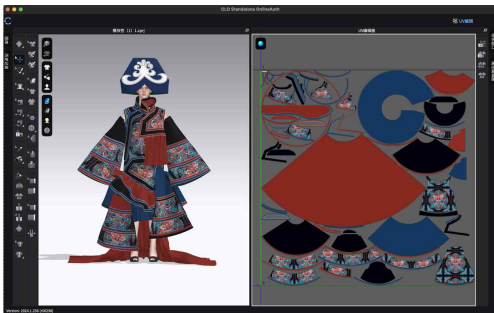
CLO 3D 모델링 및 애니메이션 제작 과정



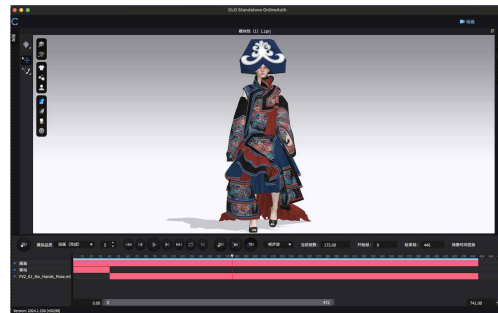
가상착의 모델링



문양 및 재질 응용



UV map



가상착의 애니메이션

## 2) 블렌더(Blender) 기반 가상착의 콘텐츠 제작

블렌더에서 Alembic 파일을 불러온 뒤, 누락된 소재나 질감을 재지정하고 가상 무대 환경을 구성하였다. 조명과 카메라를 설정하여 렌더링한 결과, 복식의 디지털 패션쇼 장면을 고품질의 영상으로 구현할 수 있었다.

가상 무대 환경은 복식의 조형성과 문양, 색채가 가장 효과적으로 드러날 수 있도록 설계된 시각적 연출의 무대이다. 특히 이족 복식의 해체적 실루엣과 동적인 움직임이 강조될 수 있도록, 런웨이 형태의 직선형 무대를 기반으로 배경, 바닥 반사, 조명 위치 등을 정밀하게 설정하였다. 또한, 무대의 재질은 메탈릭 반사도와 거칠기 값을 조절함으로써 복식과 조명의 상호작용을 극대화하였으며, 관람자의 시선을 유도할 수 있는 공간 구도를 구현하였다.

복식의 소재와 문양이 효과적으로 드러날 수 있도록 본 연구는 블렌더의 월드 환경 설정에서 HDRI(High Dynamic Range Image) 이미지를 사용하여 실사와 유사한 환경광 조명을 구현하였다.

‘Shader Editor’의 ‘Environment Texture’ 노드를 통해 HDRI 파일을 불러온 후 ‘Background’ 및 ‘World Output’ 노드로 연결하였고, ‘Mapping’ 노드를 통해 조명의 회전 방향을 조절하였다. 이러한 설정은 복식의 입체성과 텍스처의 명암 대비를 극대화하여 몰입도 높은 시각적 효과를 부여하였다.

애니메이션의 최종 합성 단계에서는 블렌더의 카메라 경로 설정 기능을 이용하여 이동 경로, 줌, 틸트 등 다양한 촬영 기법을 적용하였다. 카메라의 시선이 복식의 문양과 해체적 실루엣을 효과적으로 담아낼 수 있도록 컷 구성을 정교하게 계획하였으며, 적절한 심도(Depth of Field) 설정을 통해 시선 집중을 유도하였다.

모든 장면의 렌더링은 Cycles 엔진을 사용하였으며, 고해상도 이미지 시

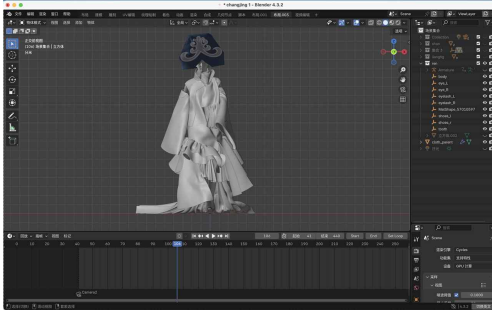
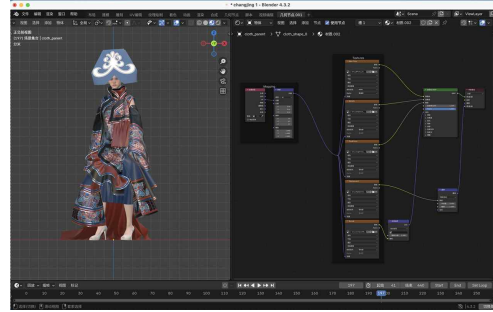
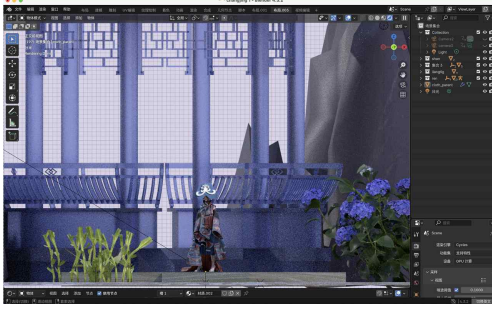
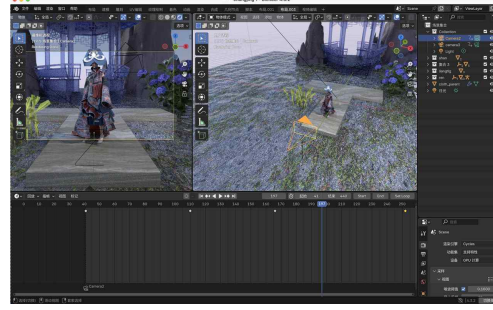
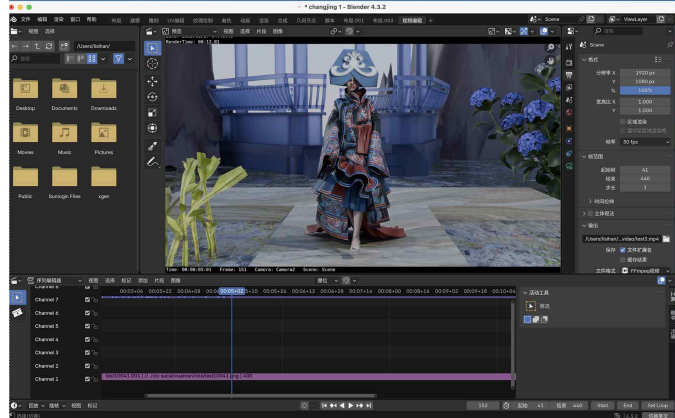
퀵스를 출력한 후, 블렌더 내장 영상 편집기(Video Sequence Editor)를 활용해 장면 전환, 음향 삽입, 컬러 그레이딩 등의 후반작업을 진행하였다. 최종 결과물은 고화질의 디지털 패션 애니메이션 영상으로 완성되었으며, 이는 향후 가상 전시 및 디지털 패션 콘텐츠로 활용될 수 있다.

CLO 3D와 블렌더 간 연계를 통해 가상 복식 디자인의 제작부터 프레젠테이션까지의 통합 워크플로우를 완성하였다.

블렌더를 활용한 가상 무대 구성과 복식 애니메이션 시각화 절차를 정리하면 <표 12>와 같다.

<표 12> 블렌더를 활용한 가상 무대 구성과 복식 애니메이션 시각화 절차

블렌더 기반 가상축의 콘텐츠 제작 과정

	
<p>Alembic 및 OBJ 데이터 импорт</p>	<p>소재 및 텍스처 보완</p>
	
<p>가상 무대 설계 및 HDRI 환경광 설정</p>	<p>카메라 애니메이션 설정</p>
	
<p>렌더링 및 영상 후반작업</p>	

## IV. 작품 디자인

### 1. 디자인 개요

21세기의 디지털 기술 발전과 문화적 다양성에 대한 관심이 높아짐에 따라, 중국 소수민족인 이족 복식의 고유한 미학적 가치는 현대 패션디자인에서 창의적이고 혁신적인 소재로 재조명되고 있다. 특히, 이족 복식에 내재된 독특한 의복 구성 방식과 상징성이 풍부한 전통 문양은 현대인의 심미적 요구와 개성 표현을 충족시킬 수 있는 무한한 가능성을 지니고 있다. 그러나 전통 이족 복식은 복잡한 구조와 과도한 장식적 특징으로 인해 현대인의 일상생활과는 다소 동떨어져 있어, 이를 현대적이고 간결한 방식으로 재구성할 필요가 있다.

본 연구는 이러한 배경을 바탕으로 CLO 3D와 블렌더와 같은 3D 가상 디자인 소프트웨어를 활용하여 이족 복식의 조형적 특성과 문양의 특성을 현대 패션디자인의 미학적 원리와 해체주의를 결합함으로써 현대적이고 창의적인 3D 가상착의 디자인 콘텐츠를 개발하고자 한다. 이를 통해 이족 복식의 예술적 정체성을 보존하면서도 현대적 감각과 예술성을 겸비한 가상 패션 디자인을 제안하고자 한다.

첫째, 이족 복식의 대표적인 아이템인 오임상의, 대금상의, 주름치마, 망토, 팬츠를 연구하여 전통적 구성 요소와 형태적 특징을 분석하고, 이를 바탕으로 해체주의 디자인 원칙인 혼합, 여백, 과장, 분절, 왜곡 등과 같은 기법을 활용하여 현대적으로 재구성한다. 이를 통해 이족 복식의 고유한 전통적 미학을 유지하면서 현대적인 시각으로 해석된 의복 구조를 제안한다.

둘째, 이족 복식 문양의 상징성과 문양 구성을 분석한 후, 복식 문양에서

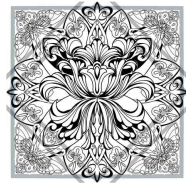
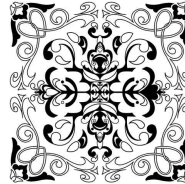
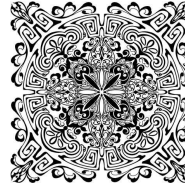
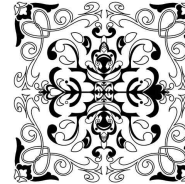
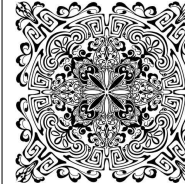
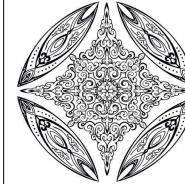
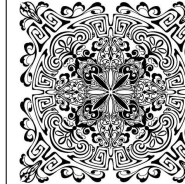
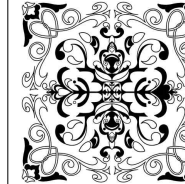
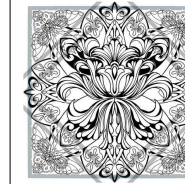
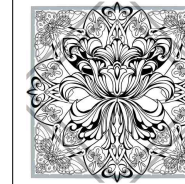
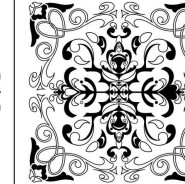
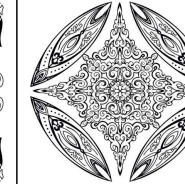

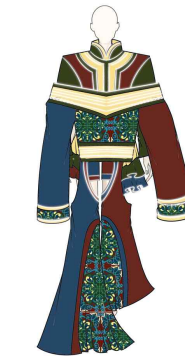










조형성 요소를 추출하고 이를 현대적이고 간결한 조형 언어로 재구성하여 4가지 새로운 복합 문양을 개발한다. 이 과정에서 문양의 색채는 이론 배경에서 제시된 이족 복식 관련 이미지 자료를 바탕으로, Adobe photoshop의 스포이드 도구를 활용하여 해당 복식 이미지 속 색상을 추출하였다. 이를 통해 이족 복식에 자주 활용되는 검정, 남색, 적색, 황색, 자색, 백색 등 대비감이 강한 색채 조합을 구성하였으며, 이러한 전통 색감을 현대 패션디자인에 효과적으로 적용하고자 하였다.

셋째, 개발된 의복 구조와 문양을 CLO 3D 모델링 및 시뮬레이션하여 12벌의 이족 복식 가상 디자인을 제작한다. CLO 3D의 아바타와 모션 라이브러리를 활용하여 실제 착용감을 구현하고, 선택된 워킹 모션을 적용하여 복식의 동적 움직임을 정밀하게 시뮬레이션하여 디자인을 입체적으로 평가할 수 있도록 한다.

넷째, CLO 3D에서 완성된 복식 애니메이션 데이터를 블렌더로 불러와 4가지 콘셉트의 가상 무대를 설계하고, HDRI 환경 조명, 카메라 워크, Cycles 렌더링 및 영상 편집을 통해 최종적으로 가상착의 애니메이션 콘텐츠를 완성한다. 이를 통해 이족 복식과 현대적 디자인 요소가 어우러진 창의적인 디지털 전시 콘텐츠를 제작하여 시각적으로 현대적인 감각을 제안한다.

<표 13>은 중국 이족 복식 문양을 활용한 해체주의 3D 가상착의 디자인 12작 품의 디자인 계획을 표이다.

<표 13> 디자인 계획표

	작품1	작품2	작품3	작품4	작품5	작품6	작품7	작품8	작품9	작품10	작품11	작품12
이족복식 특성	모듈성			반복성			대칭성			리등성		
해체주의 특성	자연 탈구성	살호텍스트성	탈현성	의미의불확정성 탈현상	의미의 불확정성	불연속	탈현상	자연	자연	탈현상	탈현상	탈현상
조현방법	혼합	혼합	분절	여백, 분절	여백	여백	왜곡	혼합	혼합	과장	과장	과장
아아템 수성	원피스	셔츠, 팬츠	케이프, 원피스	원피스	원피스	원피스	셔츠, 스커트	셔츠, 팬츠	셔츠, 팬츠	셔츠, 스커트	셔츠, 스커트	셔츠, 스커트
응용문양												
색상	#183f73 #912d25 #e3c9ba #00000	#233b16 #fee086 #61210f #0d3959	#5288b8 #323838 #e0a3b5 #f9f4e9	#3b6582 #eacdbb #620f09 #9f3e29	#b8b8d4 #404ba5 #ebdb82 #751018	#d3b0b5 #232528 #731a48 #193359	#183f73 #90201b #d98547 #f3e5d2	#00184c #ebd1bd #e17437 #ebd1bc	#a86173 #c49b9b #a36e51 #004077	#1f3c6a #312c2d #bf3d66 #afede8	#352b96 #b53744 #5b2f80 #e6ccb	#8dbde3 #0f2874 #d7cfda #000000
디자인												

## 2. 작품 제작

### 1) 작품 1

아이템: 원피스

색상: #183f73 #912d25 #e3c9ba #00000b

소재: Silk\_charmeuse

조형 방법: 혼합 단절

작품 1은 중국 이족복식의 우йм 상의와 주름치마에서 보여지는 대칭성과 모듈성을 영감으로 하여, 해체주의의 시간과 공간 개념을 반영하는 차연 및 기존 구성 파괴라는 탈구성의 특성을 활용해 원피스를 디자인하였다.

작품 1은<표 11>에 전리된 혼합과 단절의 조형 방법을 적용하였다.

상단 디자인에서는 이족 복식 특성 중의 대칭성 모듈성과 해체주의 차연 특성과 결합하여, 이족의 오йм 상의의 좌우 패널 간 거리를 넓히고 왼쪽 패널의 크기를 조정하였으며, 왼쪽 어깨 부분에는 칼라의 반복 디자인을 사용하였다. 또한, 왼쪽 하단은 주름치마의 모듈을 혼합하여 디자인을 구성하였고, 이를 통해 좌우 패널이 비대칭 효과를 나타낼 뿐만 아니라 서로 다른 복식 부위의 모듈을 혼합하여 해체주의 특성을 표현하였다.

하단은 이족의 주름치마 모듈을 혼합하여 조합하였으며, 또한, 단절 효과를 위해 소매 연결부의 봉제선을 최소화하여 양쪽 소매 연결 부분이 미완성 상태로 아래로 접히는 형상을 나타냈다.

하단 부분에서는 모듈성을 해체하고 다양한 크기와 형태의 모듈로 혼합하여 전통 주름치마의 기본 구조에서 탈피하였다. 이러한 디자인은 이족 의복의 특징을 유지하면서도 현대 복식의 스타일을 함께 표현하고 있다.

응용 문양는 이족 복식문양 마영화 문양을 주된 요소로 사용하고, 모서리

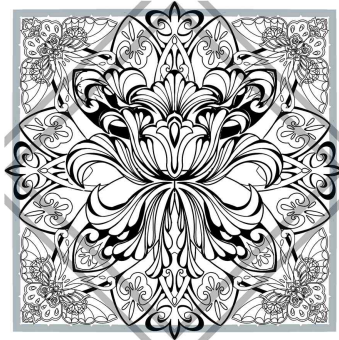
부분에 나비 문양과 기하학적 문양을 추가하여 상의의 오른쪽 되쪽, 소매, 및 치마 부분에 배치하였다. 문양의 색상은 이족 복식에서 직접 추출한 색상 #09859f, #9f2e20, #f0dfa7, #08466d을 사용하였다.





소재는 CLO 3D 2024.1.256 시스템의 Silk\_charmeuse 실크 질감 원단을 주요 원단으로 사용하였다. 복식의 색상은 #000000, #183F73, #912D25사용하였다.

작품 1의 디자인 요소와 디자인 과정은 <표 14> <표 15>에 정리하여 제시하였다. 재질을 적용한 3D 가상 착의 시뮬레이션 결과는 <그림 49>와 <그림 50>과 같다. 블렌더로 제작한 3D 가상 패션쇼의 시각화 결과는 <그림 51>에 제시되어 있다.

<표 14> 작품1의 디자인요소

작품1			
아이템	케이프, 원피스	소재	Silk_charmeuse
문양			



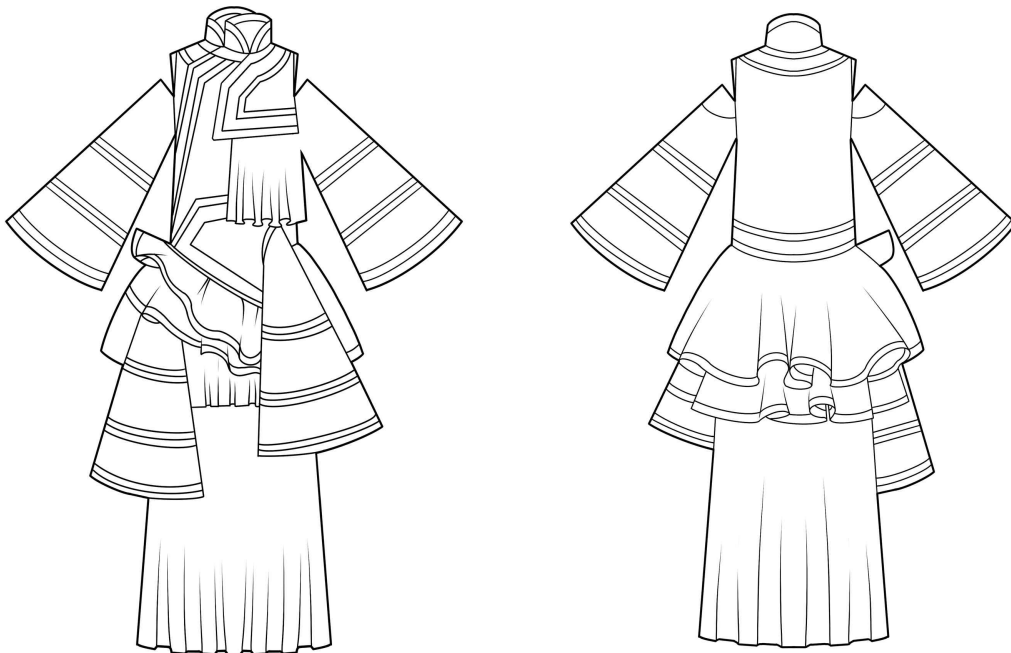
이족복식의 조형 특성	모듈성	색채			
해체주의 특성	차연, 탈구성				
디자인 조형방법	혼합, 단절	#183f73	#912d25	#e3c9ba	#00000
디자인 조형방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 혼합 조형 방법을 통해 전통 이족 상의의 모듈 구성을 탈피하고, 좌우 패널 간 간격을 확장하며 칼라 모듈의 반복 효과를 강조함</li> <li>• 하의는 상의의 모듈과 주름치마의 요소를 혼합하여 재구성함</li> <li>• 소매의 봉제를 최소화하여 몸통과 소매가 분리된 듯한 미완성 형태를 연출함</li> </ul>				

<표 15> 작품1의 도식화

---

작품1 도식화

---





<그림 49> 작품1 앞



<그림 50> 작품1 뒤



[https://www.youtube.com/watch?v=B3Rf\\_0Xz3NM](https://www.youtube.com/watch?v=B3Rf_0Xz3NM)

<그림 51> 작품1 3D 가상 패션쇼

## 2) 작품 2

아이템: 셔츠 팬츠

색상: #233b16 #fee086 #61210f #0d3959

소재: Silk\_charmeuse

조현 방법: 혼합

작품3은 중국 이족 복식의 묘들성을 발상소스로 하여, 해체주의에서 복식 코디 규칙을 무시하는 상호텍스트성 특징을 활용하여 디자인하였다.

작품3은 해체주의의 상호텍스트성 특징 중 혼합된 표현 방식을 적용하여 전개되었다.

아이템은 셔츠와 팬츠로 구성된다.

셔츠 디자인에서는 중국 이족의 대금상의 전·후면 패널과 소매 부분을 확장하여 전체적인 실루엣을 더욱 풍성하게 표현하였다. 동시에 전통적인 복식 조합의 고정 관념을 탈피하여 상의의 모듈을 분해하고 재구성하였다. 이를 통해 상의의 각 모듈 간에 혼합 디자인을 적용하였으며, 소매와 전·후면 패널의 봉제를 줄여 상의의 전체적인 시각적 효과를 더욱 입체적으로 보이게 하였다.

하의 디자인에서는 팬츠의 전체 길이를 늘리고, 팬츠의 모듈을 기하학적 형태로 분할한 후 이를 재조합하였다. 또한 혼합 디자인 방식을 적용하여 다양한 부위의 복식을 결합하고, 허리와 하단 양측에 이족의 주름치마(百褶裙) 요소를 추가하였다. 하단 부분의 주름은 비대칭 디자인을 채택하여 바지의 전체적인 시각적 효과를 더욱 입체적으로 표현하였다.

문양 디자인에서는 이족 전통 복식의 수자문양과 회자문양을 조합하여 사용하였으며, 문양의 색상은 #fee086, #233b16, #61210f, #2e86ab를 활용하였다. 문양은 주로 셔츠의 전·후면 패널과 소매 부분에 배치하였고, 복식의 다

른 부분에는 단색 문양을 활용하여 장식하였다.

소재는 CLO 3D 2024.1.256 시스템의 Silk\_charmeuse 실크 질감 원단을 사용하였다. 복식의 색상은 #E0C979, #661A05, #003857를 사용하였다.

작품의 디자인 요소 및 전개 과정은 <표 16> <표 17>에 정리하였고, 소재를 적용한 3D 가상착의 시뮬레이션 결과는 <그림 52> <그림 53>에 나타내었다. 블렌더를 활용해 제작된 3D 가상 패션쇼 결과는 <그림 54>에 제시되었다.

<표 16> 작품2의 디자인요소

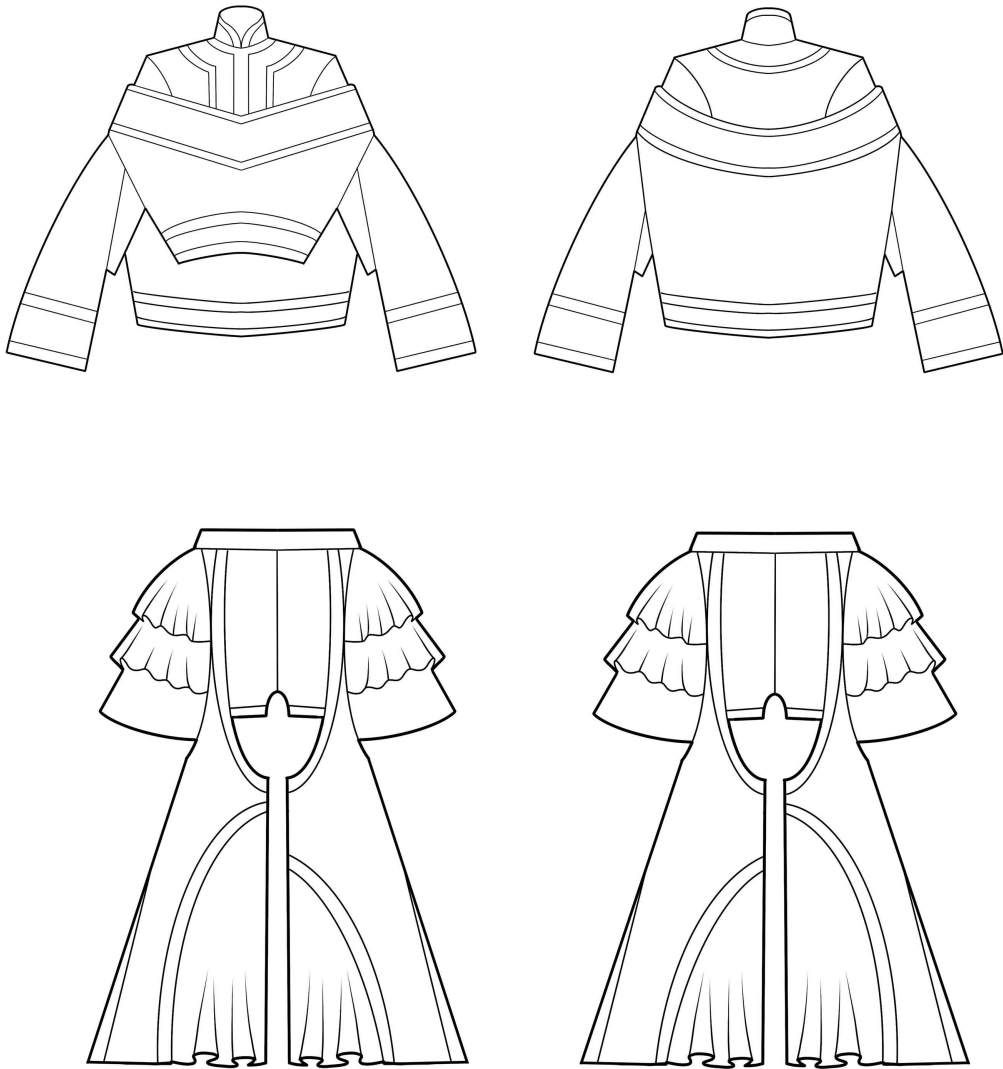
작품2					
아이템	서즈, 팬츠	소재		Silk_charmeuse	
문양					
					
이족복식의 조형 특성	모듈성	색채			
해체주의 특성	상호텍스트성				
디자인 조형방법	혼합	#233b16	#fee086	#61210f	#0d3959
디자인 조형방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상의는 혼합 디자인 조형 방법을 통해 구성하였으며, 이족 대금형 상의의 모듈을 반복적으로 조합하여 새로운 형태를 구현함</li> <li>• 하의는 팬츠의 모듈을 기하학적으로 분해하고 재구성하였으며, 이족복식의 주름치마에서 착안한 주름 모듈을 혼합하여 허리 양측과 하단부에 장식 요소로 활용함</li> </ul>				

<표 17> 작품2의 도식화

---

작품2 도식화

---





<그림 52> 작품2 앞



<그림 53> 작품2 뒤



<https://www.youtube.com/watch?v=ohWqrYUAHEw>

<그림 54> 작품2 3D 가상 패션쇼

### 3) 작품 3

아이템: 셔츠 팬츠

색상: #5288b8 #323838 #f9f4e9 #e0a3b5

소재: Silk\_Charmeuse Nylon\_Canvas

조현 방법: 분절

작품 3은 이족 복식의 모듈성과 해체주의의 탈현상에서 영감을 받아 디자인 개발되었다. 디자인 조형방법은 분절이다.

아이템은 이족의 대금 상의와 주름치마에서 영감을 받아 케이프와 원피스를 제작되었다.

케이프 디자인에서는 이족 복식의 모듈성을 반영하여 좌우를 분할하고 구조를 확장하였다. 각 모듈을 연결할 때 반투명 실크 소재를 사용하여 불안정한 결합 상태를 연출함으로써 단절된 형태를 강조하였다.

원피스 디자인에서는 대금 상의와 주름치마의 구조를 결합하고, 상의의 소매 패널을 제거하였다. 하단 디자인에서는 스커트의 레이어를 확대하고, 중앙 패널을 생략하여 상·하단을 메탈 체인으로 연결하였다. 이를 통해 분절된 구조를 강조하였다.

이족 복식에서 자주 사용되는 은장식을 반영하여 작품 3의 스커트 부분에 실버 메탈 태슬을 추가하였다. 이는 착용자의 움직임에 따라 불규칙하게 흔들리며, 전통적인 요소를 유지하면서도 역동적인 효과를 더한다.

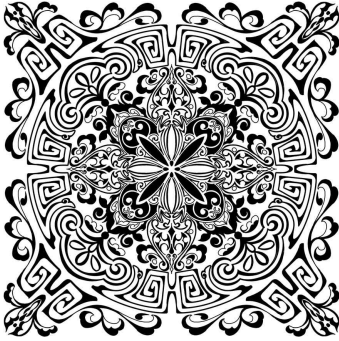




문양은 이족 복식의 기하학적 문양인 팔각꽃문양, 회자문양을 활용하여 장식하였다. 문양 색상은 #5288b8, #323838, #f9f4e9, #e0a3b5을 조합하여 구성하였다.

소재는 CLO 3D 2024.1.256 버전의 Silk\_Charmeuse실크와 Nylon\_Canvas 나일론을 사용하였다. 복식의 색상은 #6F516E, #182C6E, #321839을 사용하

였다.

작품의 디자인 요소 및 전개 과정은 <표 18>, <표 19>에 정리하였고, 소재를 적용한 3D 가상착의 시뮬레이션 결과는 <그림 55>, <그림 56>, <그림 57> <그림 58>에 나타내었다.

<표 18> 작품3의 디자인요소

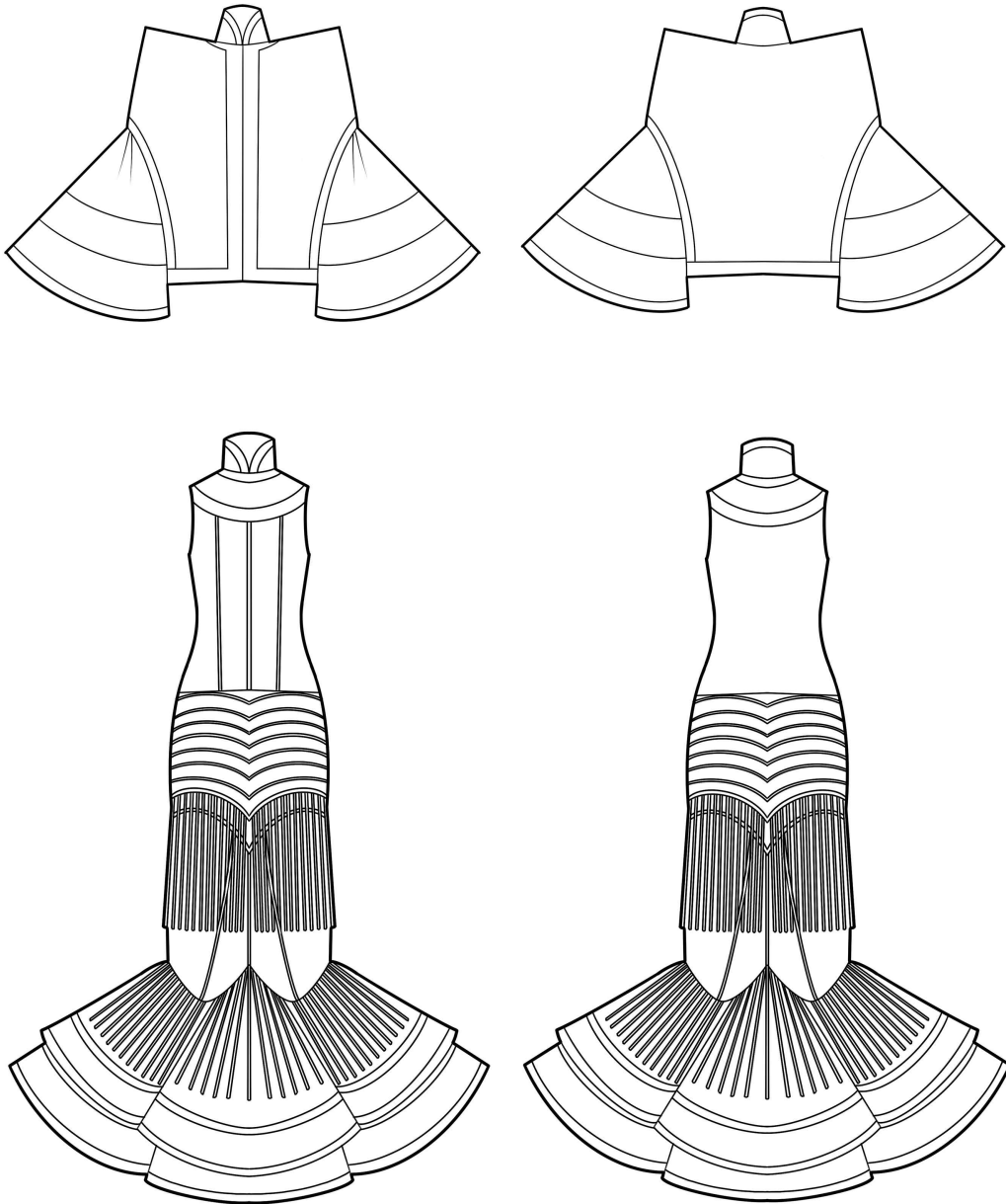
작품3					
아이템	케이프, 원피스	소재		Silk_Charmeuse Nylon_Canvas	
문양					
					
이족복식의 조형 특성	모듈성	색채			
해체주의 특성	탈현성				
디자인 조형방법	분절	#5288b8	#323838	#f9f4e9	#e0a3b5
디자인 조형방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 케이프는 단절된 조형 기법을 적용하여 모듈을 분할하고, 반투명한 소재를 활용해 시각적 단절감을 강조함</li> <li>• 원피스는 소매 패널을 제거하고, 하의에는 단절된 조형 기법을 적용하여 중간 부분을 금속 체인으로 연결함으로써 상·하의의 분리 구조를 부각시킴</li> </ul>				

<표 19> 작품3의 도식화

---

작품3 도식화

---





<그림 55> 작품3-1 앞



<그림 56> 작품3-1 뒤



<그림 57> 작품3-2 앞



<그림 58> 작품3-2 뒤

#### 4) 작품 4

아이템: 원피스

색상: #620f09 #3b6582 #eacdbb #9f3e29

소재: Cotton\_Heavy\_Canvas Silk\_Organza

조현 방법: 여백 분절

작품4는 이족 복식의 반복성 특징을 반영하고, 해체주의의 의미 불확실성과 탈현성을 활용하여 디자인 개발이 이루어졌다. 전체적인 조형 방법으로는 여백과 단절 기법을 적용하였다.

아이템은 이족의 전통 케이프 ‘찰이와’와 주름치마에서 영감을 받은 원피스 디자인이다.

상반신의 케이프 디자인은 ‘찰이와’의 실루엣을 유지하면서 후판을 확장하고 주름 디테일을 추가하였다. 또한, 반복성을 해체하기 위해 주름을 일부만 적용하고, 하단은 자연스럽게 흘러내리도록 설계하였다. 후판의 봉제선을 최소화하여 불안정한 연결 상태를 연출하였으며, 움직임에 따라 미완성된 여백이 드러나도록 하였다.

스커트의 좌우 측면에서는 패널을 느슨하게 연결함으로써 반복성을 깨뜨렸으며, 움직임에 따라 신체가 노출되고 여백이 형성되도록 디자인하였다.

문양 디자인은 수자 문양과 회자 문양에서 영감을 얻었으며, 색상은 이족 복식에서 추출한 #620f09 #3b6582 #eacdbb #9f3e29을 조합하여 케이프 후판과 복식의 전후 중심부를 장식하였다.

소재는 CLO 3D 2024.1.256 시스템의 Cotton\_Heavy\_Canvas니트 원단과 반투명한 Silk\_Organza오간자 원단을 주로 사용하였으며, 색상은 #1D1F3B와 #9E3D29을 중심으로 구성하였다.

작품4의 디자인 요소 및 전개 과정은 <표 20> <표 21>에 정리하였고,

소재를 적용한 3D 가상착의 시뮬레이션 결과는 <그림 59> <그림 60>에 나타내었다. 블렌더를 활용해 제작된 3D 가상 패션쇼 결과는 <그림 61>에 제시되었다.

<표 20> 작품4의 디자인요소

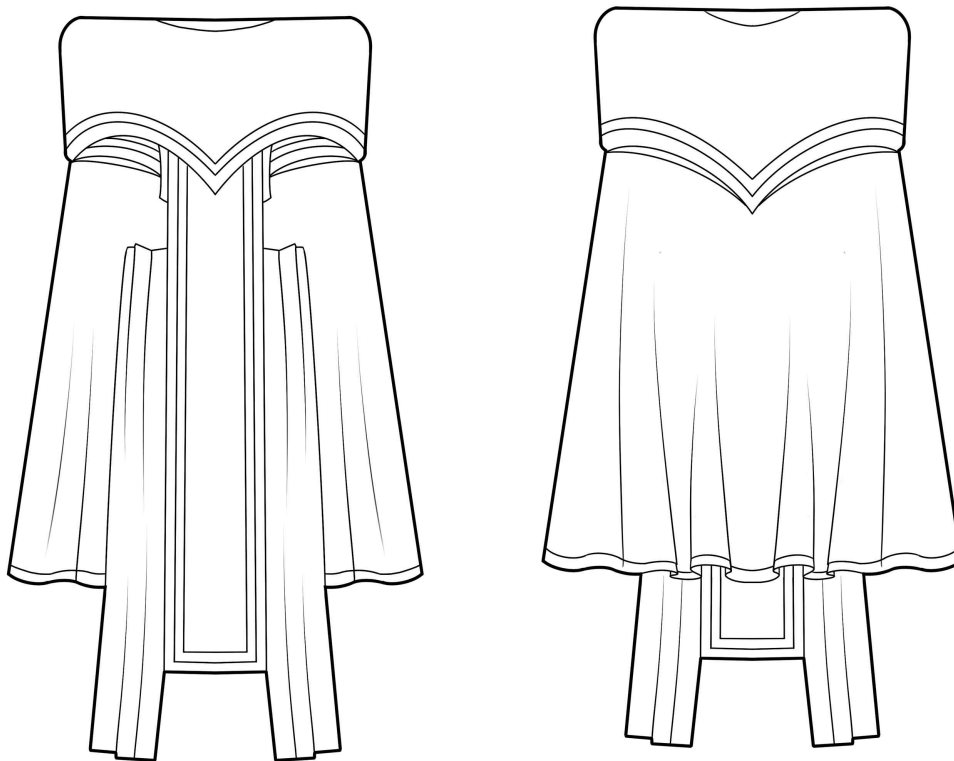
작품4					
아이템	원피스	소재	Cotton_Heavy_Canvas Silk_Organza		
문양					
					
이족복식의 조형 특성	반복성	색채			
해체주의 특성	의미의불확정성, 탈현상				
디자인 조형방법	여백, 분절	#620f09	#3b6582	#eacdbb	#9f3e29
디자인 조형방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 케이프 후판 부분의 주름은 상반부에만 적용하고, 하반부는 원단이 자연스럽게 늘어지도록 하여 기존 의복 구조의 리듬성을 변형함</li> <li>• 후판 연결 시 봉제선을 최소화하는 방식을 사용하여, 후판이 미완성된 여백과 같은 상태를 드러내도록 함</li> <li>• 스커트의 좌우 측면은 리듬적인 구성 방식을 깨뜨리고, 패널의 느슨한 연결을 통해 착용자의 움직임에 따라 허리 부분이 노출되도록 하여 복식의 공간적 분리를 형성함</li> </ul>				

<표 21> 작품4의 도식화

---

작품4 도식화

---





<그림 59> 작품4 앞



<그림 60> 작품4 뒤



<https://www.youtube.com/watch?v=BiSIFxO4Zpc>

<그림 61> 작품4 3D 가상 패션쇼

## 5) 작품5

아이템: 원피스

색상: #404ba5 #b8b8d4 #ebdb82 #751018

소재: Nylon\_Canvas

조현 방법: 여백

작품5는 이족 복식의 리듬성 특징을 반영하고, 해체주의 표현 기법 중 의미의 불확실성을 활용하여 디자인 개발이 이루어졌다. 디자인 조형 방법은 ‘여백’ 기법을 적용하여 불안정성과 해체적 효과를 강조하였다.

아이템은 이족의 대금 상의와 백접치마의 특징을 융합한 원피스 디자인이다.

상반신 부분은 이족 대금 상의의 구조를 단순화하여, 칼라 디자인을 유지하면서도 소매 구조를 간소화하였다. 또한, 전체적인 실루엣을 세 개의 패널로 요약하여 연결하였으며, 패널 간 봉제선을 축소하여 연결의 불안정성을 강조하였다.

스커트 부분은 이족 백접치마의 주름과 다층적 특징을 유지하되, 복식 구조의 규칙성을 깨뜨리기 위해 각 층의 스커트 연결선을 축소하였다. 이를 통해 불안정한 실루엣과 무중력감을 형성하였으며, 착용자의 움직임에 따라 신체 노출과 여백의 디자인 효과가 자연스럽게 드러나도록 설계되었다.

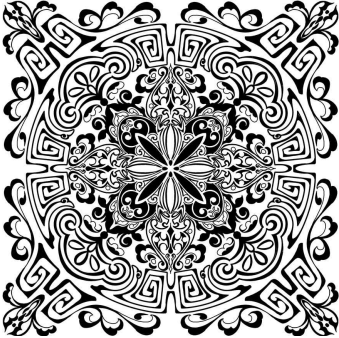




작품 5의 문양 디자인은 팔각화 문양과 회자 문양에서 영감을 받았으며, 색상은 이족 복식에서 추출한 #404ba5, #b8b8d4, #ebdb82, #751018을 조합하여 원피스의 상반신과 스커트 일부 영역을 장식하였다.

소재 측면에서는 견고한 실루엣을 연출하기 위해 CLO 3D 2024.1.256 시스템의 Nylon\_Canvas 니트 원단을 주 소재로 사용하였으며, 일부 패널에는 접착심지를 추가하여 원단의 형태감을 강화하였다. 색상 조합은 #360410,

#000000을 중심으로 하여 전체적인 디자인의 시각적 임팩트를 극대화하였다.

작품5의 디자인 요소 및 전개 과정은 <표 22> <표 23>에 정리하였고, 소재를 적용한 3D 가상착의 시뮬레이션 결과는 <그림 62> <그림 63>에 나타내었다.

<표 22> 작품5의 디자인요소

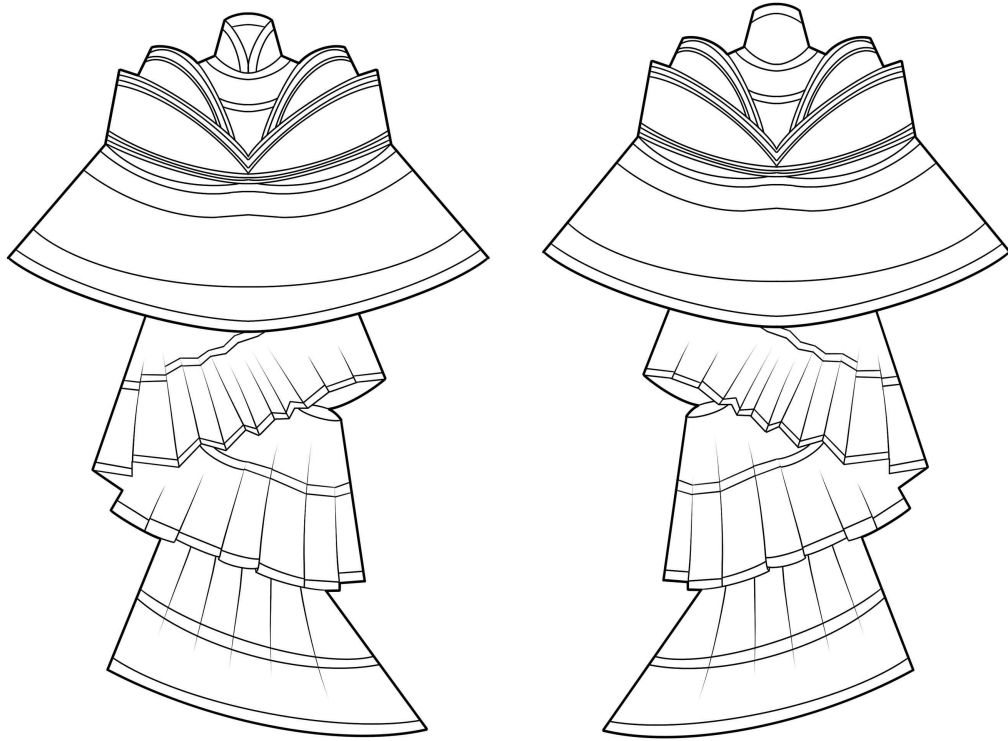
작품5					
아이템	서즈,팬츠	소재	Nylon_Canvas		
문양					
					
이족복식의 조형 특성	반복성	색채			
해체주의 특성	의미의 불확정성				
디자인 조형방법	여백	#404ba5	#b8b8d4	#ebdb82	#751018
디자인 조형방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>상반신은 대금 상의의 구조를 단순화하여 칼라는 유지하면서도 소매를 간소화하고, 패널 구조로 요약하여 연결의 불안정성을 강조하였다.</li> <li>스커트는 연결선을 축소하여 규칙성을 깨뜨리고, 실루엣의 불안정성과 무중력감을 형성하도록 설계하였다.</li> </ul>				

<표 23> 작품5의 도식화

---

작품5 도식화

---





<그림 62> 작품5 앞



<그림 63> 작품5 뒤

## 6) 작품6

아이템: 원피스

색상: #193359 #232528 #d3b0b5 #731a48

소재: Silk\_charmeuse

조현 방법: 분절

작품6은 이족 복식의 반복성 특징을 기반으로 하여, 해체주의에서 강조하는 불연속을 결합한 디자인 연구를 통해 복식 구조의 혁신적인 표현을 탐구한 작품이다. 디자인 조현방법은 분절이다.

아이템은 원피스이다.

작품6의 칼라는 이족 복식에서 칼라 디자인 요소를 추출하여 독립적인 복식 구조로 개발하였다. 또한, 복식의 리듬성 특징을 강조하기 위해 칼라 부분에 공기 주입 효과를 적용하여 시각적 충격을 강화하였다.

허리 디자인은 사선 절개 방식을 활용하여 전통적인 이족 주름치마의 가로 절개 특성을 변형하였다. 주름 처리 방식에서는 기존의 반복성을 탈피하여, 주름의 방향과 크기를 불규칙한 곡선 형태로 구성함으로써 비연속적인 시각적 효과를 창출하였다.

또한, 각 주름 사이에 공기 주입 효과를 추가하여 주름의 입체감을 더욱 강조하고, 이족 백접치마의 전통적인 특징 위에 새로운 디자인 언어를 융합하였다.

작품6의 문양은 이족의 생산·생활 문양 중 화염 문양과 동전 문양을 적용하였으며, 색상은 이족 복식에서 추출한 #193359, #232528, #d3b0b5, #731a48을 사용하여 주로 허리 부분을 장식하였다.

소재는 CLO 3D 2024.1.256 시스템의 Silk\_charmeuse 광택감이 있는 실크 원단을 주로 사용하였으며, 복식의 색상은 #2B0E0E, #D2A7B0, #37629B,

#0F1D33을 조합하여 전체적인 시각적 효과를 극대화하였다.

작품6의 디자인 요소 및 전개 과정은 <표 24> <표 25>에 정리하였고, 소재를 적용한 3D 가상착의 시뮬레이션 결과는 <그림 64> <그림 65>에 나타내었다. 블렌더를 활용해 제작된 3D 가상 패션쇼 결과는 <그림 66>에 제시되었다.

<표 24> 작품6의 디자인요소

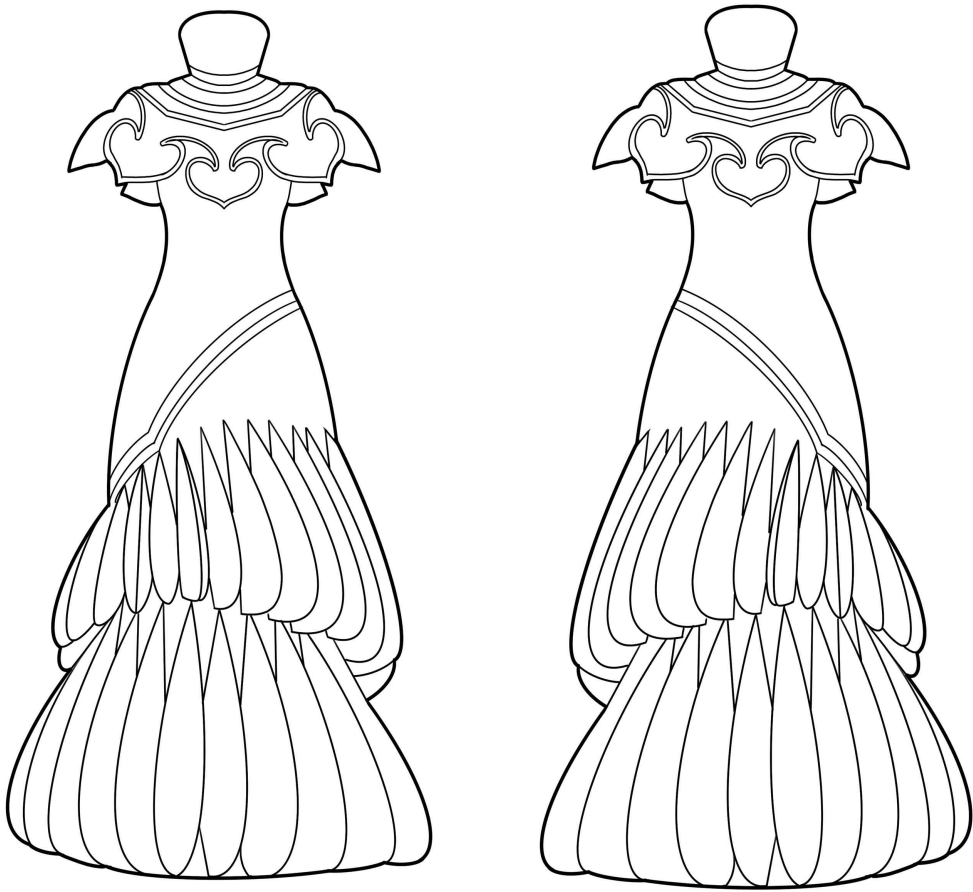
작품6					
아이템	원피스	소재		Silk_charmeuse	
문양					
					
이족복식의 조형 특성	반복성	색채			
해체주의 특성	불연속				
디자인 조형방법	분절	#193359	#232528	#d3b0b5	#731a48
디자인 조형방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 칼라는 이족 복식에서 추출한 디자인 요소를 독립적인 구조로 개발하고, 공기 주입 효과를 적용</li> <li>• 허리는 사선 절개 기법을 활용하여 전통적 주름치마의 가로 절개 방식을 변형하였으며, 주름의 방향과 크기를 불규칙한 곡선 형태로 구성</li> <li>• 주름 사이에 공기 주입 효과를 추가하여 입체감을 강조</li> </ul>				

<표 25> 작품6의 도식화

---

작품6 도식화

---





<그림 64> 작품6 앞



<그림 65> 작품6 뒤



[https://www.youtube.com/watch?v=C\\_DsySpgyFs](https://www.youtube.com/watch?v=C_DsySpgyFs)

<그림 66> 작품6 3D 가상 패션쇼

## 7) 작품 7

아이템: 원피스

색상: #183f73 #90201b #d98547 #f3e5d2

소재: Cotton\_Heavy

조형 방법: 왜곡

작품7은 이족 복식의 대칭성과 해체주의의 탈현성을 적용하여 디자인 개발되었다. 조형 기법으로는 비틀림(비틀리다)을 활용하였다.

아이템은 이족 복식의 대칭 상의와 주름치마에서 영감을 받은 원피스 디자인이다.

상의 디자인에서는 중심 축을 무시한 비틀린 조형 방식을 사용하여 기존의 의복 구조를 해체하였다. 기존 복식의 오른쪽 암홀 부분을 해체하여 네크라인으로 활용하고, 네크라인의 각도를 회전시켜 전체적인 실루엣이 왼쪽으로 기울어지도록 하였다. 이로 인해 좌우 소매의 길이 또한 불균형한 형태로 나타났다.

하의는 세 개의 층으로 구성되며, 상의의 기울어진 각도와 조화를 이루기 위해 최상단 부분에는 사선형의 주름을 적용하여 봉제하였다. 이족 백 pleats 스커트의 다층적 특징을 유지하기 위해 두 번째와 세 번째 층을 보존하였으며, 또한 스커트의 방향성을 상의와 동일하게 배치하였다. 시각적 효과를 극대화하기 위해 스커트의 크기와 층위를 엇갈리게 배치하여 비대칭적인 디자인을 구현하였다.

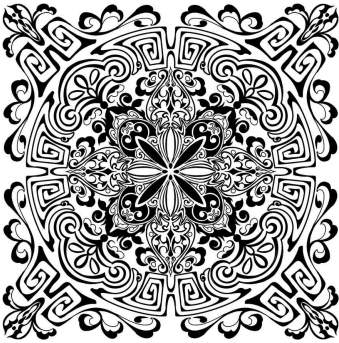




문양은 이족의 회자 문양과 팔각꽃 문양을 활용하였다. 색상은 #183f73, #90201b, #d98547, #f3e5d2의 조합으로 구성되었으며, 상의는 좌우 소매 부분에 단일 문양을 적용하였다. 어깨와 스커트 부분에는 사각 연속 패턴을 적용하여 장식하였으며, 나머지 부분은 해당 컬러와 동일한 단색 문양으로 표

현하여 전체적인 입체감과 통일성을 강조하였다.

소재는 CLO 3D 2024.1.256 시스템의 Cotton\_Heavy 면을 사용하였으며, 색상은 #D37A46, #101F51, #4B6840, #607D91으로 구성되었다.

작품7의 디자인 요소 및 전개 과정은 <표 26> <표 27>에 정리하였고, 소재를 적용한 3D 가상착의 시뮬레이션 결과는 <그림 67> <그림 68>에 나타내었다. 블렌더를 활용해 제작된 3D 가상 패션쇼 결과는 <그림 69>에 제시되었다.

<표 26> 작품7의 디자인요소

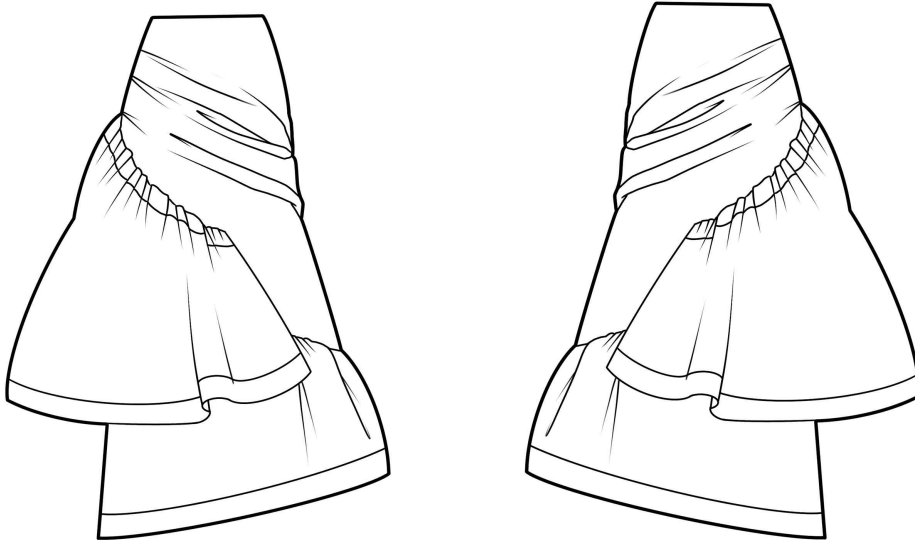
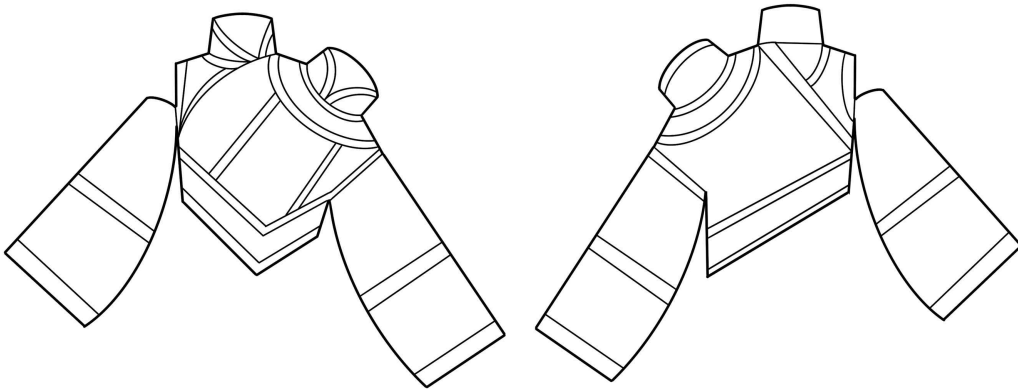
작품7					
아이템	셔츠 팬츠	소재		Cotton_Heavy	
문양					
					
이족복식의 조형 특성	대칭성	색채			
해체주의 특성	탈현상				
디자인 조형방법	왜곡	#183f73	#90201b	#d98547	#f3e5d2
디자인 조형방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 비대칭 디자인 기법을 활용하여 대금 상의의 전체 구조를 기울임 처리함으로써, 인체 중심축을 기준으로 한 대칭 원칙을 탈피</li> <li>• 차별화된 소매 길이 디자인을 통해 상의의 시각적 동적감을 더욱 강화</li> <li>• 주름치마를 세그먼트별로 해체하고, 각 세그먼트에 대해 서로 다른 각도와 방향으로 기울임 처리를 적용하였다. 이를 통해 층위화된 왜곡 디자인을 구현함으로써, 스커트의 입체감과 동적 시각 효과를 연출</li> </ul>				

<표 27> 작품7의 도식화

---

작품7 도식화

---





<그림 67> 작품7 앞



<그림 68> 작품7 뒤



<https://www.youtube.com/watch?v=D0txi5f1gC0>

<그림 69> 작품7 3D 가상 패션쇼

## 8) 작품 8

아이템: 셔츠 팬츠

색상: #00184c #ebd1bd #e17437 #ebd1bc

소재: Cotton\_Heavy\_Twill

조현 방법: 혼합

작품8은 이족 복식의 대칭성과 해체주의의 차연 개념을 적용하여 디자인 개발이 이루어졌다. 조형 기법으로는 대칭성과 비대칭성을 결합한 혼합 방식을 사용하였다.

아이템은 이족의 오임 상의와 팬츠에서 영감을 받아 셔츠와 팬츠로 구성되었다.

셔츠 디자인에서는 대칭성과 비대칭성을 결합한 조형 기법을 활용하였다. 전체적인 대칭 구조를 유지하면서도, 왼쪽 어깨의 길이를 조정하고, 왼쪽 패널의 길이를 단축하여 비대칭적인 실루엣을 구현하였다. 또한, 좌측 소매 길이를 변형하고, 확장된 어깨 폭에 맞추어 상단 암홀의 봉제선을 제거하여 구조적 변화를 더하였다.

팬츠 디자인에서는 기본적인 대칭 구조를 유지하면서도, 크기가 다른 패널로 분할하여 구성하였다. 봉제선의 높이와 신축성을 조정하여 비대칭적인 디테일을 강조하였으며, 컬러 배색 또한 좌우 비대칭으로 구성하여 이러한 특징을 더욱 부각하였다.

문양은 이족의 회자 문양과 판조 문양을 적용하였다. 색상은 #00184c, #ebd1bd, #e17437, #ebd1bc을 조합하여 셔츠의 좌우 측면 및 소매 디테일, 팬츠의 좌우 패널을 장식하였다. 나머지 부분은 해당 컬러와 조화를 이루는 단색 문양으로 구성하여 전체적인 시각적 효과를 극대화하였다.

소재는CLO 3D 2024.1.256 시스템의 Cotton\_Heavy\_Twill 면을 사용하였

으며, 색상은 #1C2651, #E7D2BF, #577E93으로 구성되었다.

작품7의 디자인 요소 및 전개 과정은 <표 28> <표 29>에 정리하였고, 소재를 적용한 3D 가상착의 시뮬레이션 결과는 <그림 70> <그림 71>에 나타내었다. 블렌더를 활용해 제작된 3D 가상 패션쇼 결과는 <그림 72>에 제시되었다.

<표 28> 작품8의 디자인요소

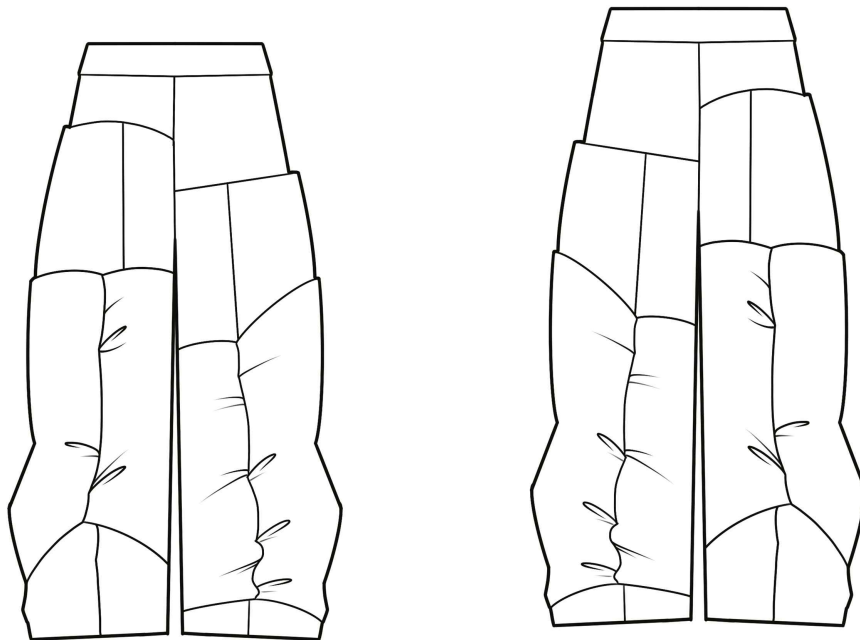
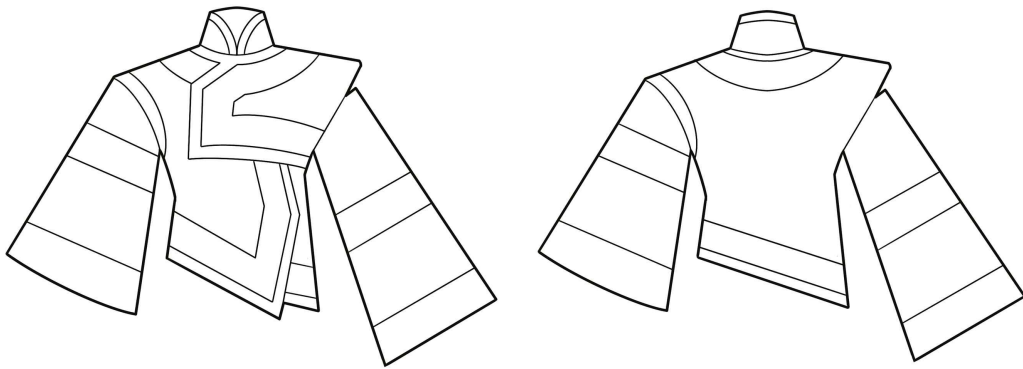
작품8					
아이템	셔츠 팬츠	소재	Cotton_Heavy_Twill		
문양					
					
이족복식의 조형 특성	대칭성	색채			
해체주의 특성	차연				
디자인 조형방법	혼합	#00184c	#ebd1bd	#e17437	#ebd1bc
디자인 조형방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상의의 전체적인 대칭성을 유지하는 기반 위에, 좌우 측면에 차별화된 길이 디자인을 적용하고, 비대칭적인 혼합 기법을 통해 상의에 독특한 시각적 층위감과 동적 균형감을 부여함</li> <li>• 바지 구조를 해체 및 재구성하여, 전체적인 대칭 실루엣을 유지하면서 좌우 측면을 길이가 다른 다층 구조로 디자인하였다. 이를 통해 대칭성과 비대칭성이 융합된 디자인 스타일을 구현함</li> </ul>				

<표 29> 작품8의 도식화

---

작품8 도식화

---





<그림 70> 작품8 앞



<그림 71> 작품8 뒤



<https://www.youtube.com/watch?v=Kt3pZV4mLjo>

<그림 72> 작품8 3D 가상 패션쇼

## 7) 작품 9

아이템: 원피스

색상: #c49b9b #a86173 #a36e51 #004077

소재: Cotton\_Gabardine Silk\_Organza

조현 방법: 혼합

작품9는 이족 복식의 대칭성을 반영하고, 해체주의의 차연 개념을 활용하여 디자인 개발이 이루어졌다. 조형 기법으로는 대칭성과 비대칭성을 결합한 혼합 방식을 적용하였다.

아이템은 이족의 우입 상의와 백접치마에서 영감을 받아 셔츠와 스커트로 구성되었다.

셔츠 디자인은 대칭성과 비대칭성을 혼합한 기법을 활용하여 설계되었다. 우선, 이족 우입 상의의 대칭 구조를 유지하면서도, 밑단 실루엣을 좌우 비대칭 곡선으로 변형하여 조형적 불안정성을 강조하였다. 또한, 우측 패널의 길이를 단축하여 좌우 균형을 깨뜨림으로써 비대칭적 디자인 요소를 강화하였다.

스커트 디자인에서는 이족 백접치마의 주름 디테일을 유지하면서도, 밑단 실루엣을 확대하였다. 또한, 스커트의 무게 중심을 좌측으로 기울여, 왼쪽 스커트의 주름량을 증가시켰다. 상반부는 좌측 대각선 방향으로 이중 셔링 처리를 하였으며, 중앙부에는 사선형 패널을 삽입하여 대칭성을 유지하면서도 비대칭적 디자인 요소를 가미하였다.

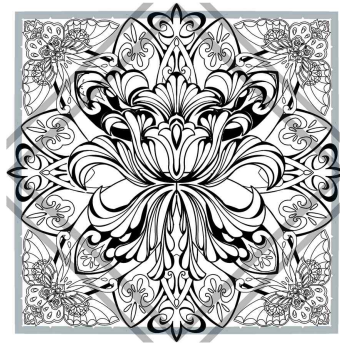
문양은 이족의 식물 문양 중 마웅화 문양과 나비 문양을 조합하여 디자인되었다. 색상은 이족 복식에서 추출한 #c49b9b, #a86173, #a36e51, #004077을 조합하여 셔츠의 좌우 측면, 밑단 및 소매, 스커트의 중앙 부분을 장식하였다. 나머지 영역은 단색 문양으로 구성되었다.





소재는 CLO 3D 2024.1.256 시스템의 Cotton\_Gabardine개버딘과 Silk\_Organza오간자를 사용하였으며, 색상은 #FAE2D0, #490D16, #110A4C, #B58889으로 구성되었다.

작품9의 디자인 요소 및 전개 과정은 <표 30> <표 31>에 정리하였고, 소재를 적용한 3D 가상착의 시뮬레이션 결과는 <그림 73> <그림 74>에 나타내었다.

<표 30> 작품9의 디자인요소

작품9			
아이템	셔츠, 팬츠	소재	Cotton_Gabardine, Silk_Organza
문양			



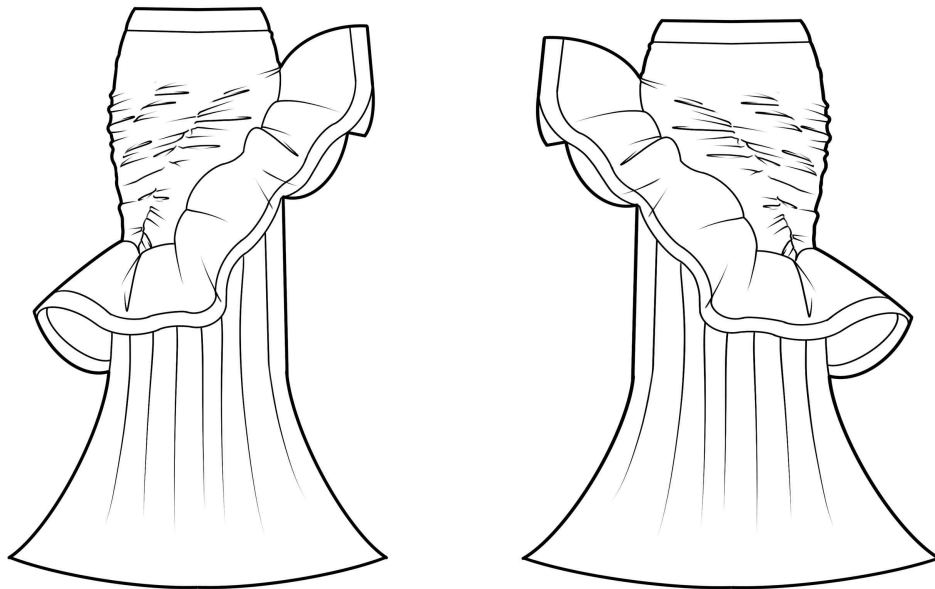
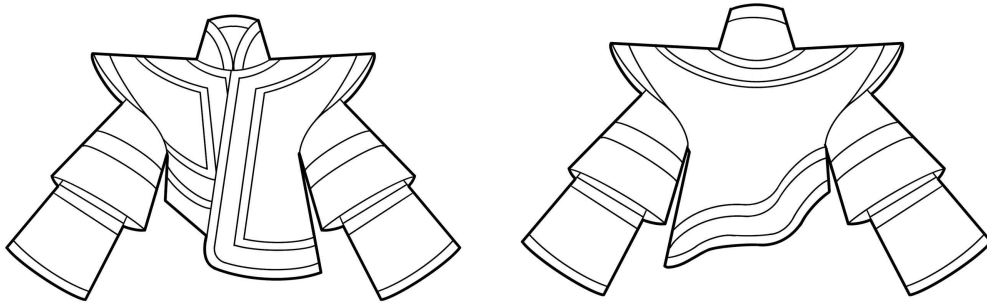
이족복식의 조형 특성	대칭성	색채			
해체주의 특성	차연				
디자인 조형방법	혼합	#c49b9b	#a86173	#a36e51	#004077
디자인 조형방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 셔츠는 대칭성과 비대칭성을 혼합한 기법을 적용하여 밑단 실루엣을 변형하고, 우측 패널 길이 조정을 통해 비대칭적 조형미를 강조</li> <li>• 스커트는 백집치마의 주름 디테일을 유지하면서도 밑단을 확대하고, 좌측으로 무게 중심을 이동시켜 비대칭적 실루엣을 구현</li> </ul>				

<표 31> 작품9의 도식화

---

작품9 도식화

---





<그림 73> 작품9 앞



<그림 74> 작품9 뒤

## 10) 작품10

아이템: 셔츠 치마

색상: #1f3c6a #312c2d #bf3d66 #afede8

소재: Cotton\_Stretch\_Velvet, V2\_Non-Fabric\_pVC\_2

조현 방법: 과장

작품10은 중국 이족 복식의 리듬감을 발상소스로 하여, 해체주의에서 기존 구조를 파괴하는 탈구성의 특징을 활용하여 디자인하였다.

작품10은 해체주의의 탈구성적 특징 중 과장된 표현 방식을 적용하여 전개되었다. 아이템은 셔츠와 치마로 구성된다.

상의 부분은 중국 이족의 오йм 상의 구조의 한쪽을 해체하고, 길이와 레이어가 서로 다른 곡선 주름을 통해 복식의 리듬감 특징을 표현하였다. 또 다른 한쪽의 소매는 과장된 비례로 확대하고 소매 끝부분의 너비를 늘려 시각적 과장 효과를 극대화하였다.

하의로 사용된 치마는 중국 이족 전통 주림치마의 구성 요소를 해체하고 분리하여 디자인되었다. 주림치마 상단의 패넬은 과장된 봉제선의 탄성을 부여해 밀집된 주름 효과를 형성하였다. 하단의 치마 끝부분은 해체주의의 탈구성적 특징을 반영해 치마 밑단의 대칭적이고 규칙적인 구조를 파괴하였고, 비대칭적인 과장 디자인으로 시각적 왜곡과 과장된 형태를 연출하였다.

이를 강화하기 위해 스커트 끝단은 내외부 크기가 서로 다른 3단 구조로 비대칭적인 커팅과 봉제를 적용하였다. 또한, 치마 밑단과 소매 끝 부분에 공기 주입 된 부풀림 효과를 사용해 복식의 입체감과 리듬한 시각 효과를 극대화하였다.

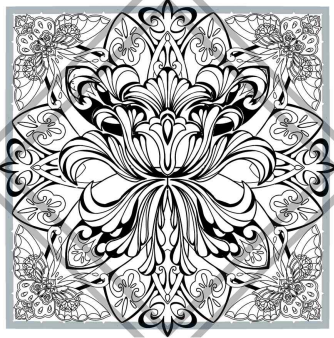


소재는 CLO 3D 2024.1.256 버전의 Cotton\_Stretch\_Velvet 벨벳 소재와 V2\_Non-Fabric\_PVC\_2의 PVC 질감을 활용하였다.

문양은 이족 복식에서 나타나는 마영화 문양과 나비 문양을 디자인 요소로 사용하여 상의 소매와 주름부분 및 치마 밑단에 배치하였다.

작품10의 다양한 부분에서 리듬과 움직임을 표현하기 위해, 소재의 물리적 속성과 무게를 조정하여 3D 가상착의 시뮬레이션 및 가상 패션쇼에서 움직임에 따라 각기 다른 리듬감과 동적 아름다움을 연출하도록 설계하였다.

작품10의 디자인 요소 및 전개 과정은 <표 32> <표 33>에 정리하였고, 소재를 적용한 3D 가상착의 시뮬레이션 결과는 <그림 75> <그림 76>에 나타내었다. 블렌더를 활용해 제작된 3D 가상 패션쇼 결과는 <그림 77>에 제시되었다.

<표 32> 작품10의 디자인요소

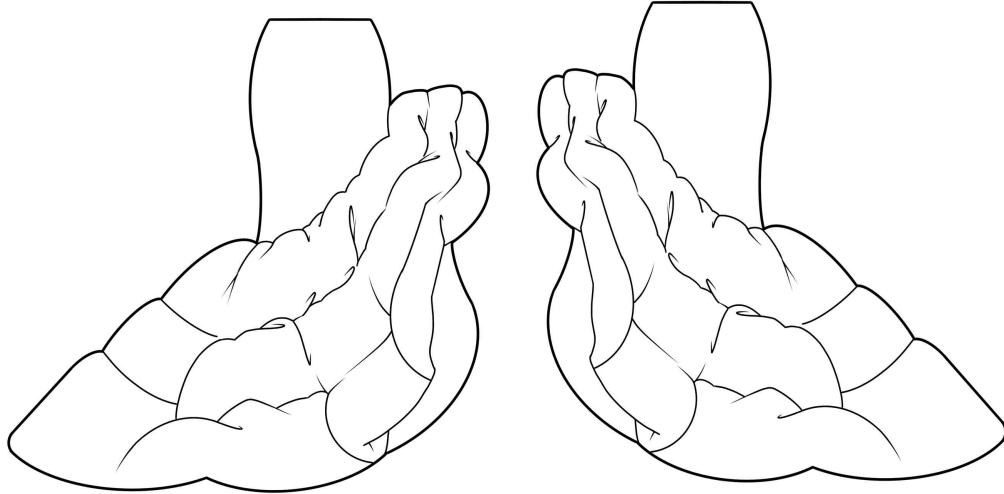
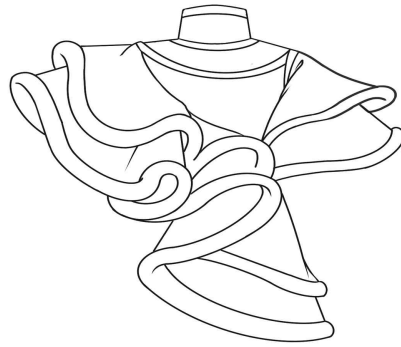
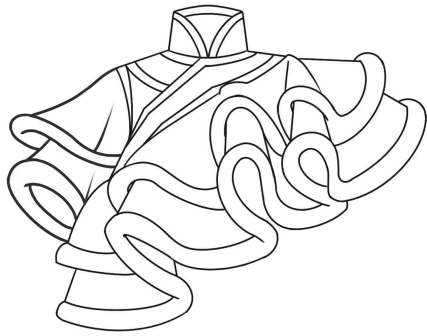
작품10					
아이템	셔츠,팬츠	소재	Cotton_Stretch_Velvet V2_Non-Fabric_pVC_ 2		
문양					
					
이족복식의 조형 특성	리듬성	색채			
해체주의 특성	탈현상				
디자인 조형방법	과장	#1f3c6a	#312c2d	#bf3d66	#afede8
디자인 조형방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 탈구성의 특성을 활용하여 상의 한쪽 소매의 구조를 파괴하고, 과장된 주름 형태로 변형.</li> <li>• 과장된 조형 방법을 적용하여 주름치마 밑단, 상의, 소매 등 부위의 한쪽을 확대함으로써 비대칭 효과를 창출하며, 부풀림 효과를 통해 시각적으로 과장된 복식의 리듬감을 표현한다.</li> </ul>				

<표 33> 작품10의 도식화

---

작품4 도식화

---





<그림 75> 작품10 앞



<그림 76> 작품10 뒤



<https://www.youtube.com/watch?v=bUD63fLueEI>

<그림 77> 작품10 3D 가상 패션쇼

## 11) 작품11

아이템: 셔츠 팬츠

색상: #b53744 #352b96 #e6ccbb ##5b2f80

소재: Cotton\_Heavy\_Canvas, Silk\_Chiffon

조현 방법: 과장

작품11은 이족 복식의 리듬성과 해체주의의 탈현성을 반영하여 과장된 조형 기법으로 디자인 개발하였다.

아이템은 이족의 대금 상의와 바지에서 영감을 받은 셔츠와 팬츠이다.

상의 디자인에서는 과장된 리듬감을 강조하기 위해 소매 구조를 확장하였다. 특히 손목 부분에는 탄성 소재를 적용하여 소매 끝이 조여지도록 하였으며, 이를 통해 소매 실루엣이 곡선적인 형태를 띠도록 하였다. 전후면 패널에서는 이족의 대금 상의를 분해하여 재구성하였으며, 하단 부분에는 불규칙한 판조紋에서 영감을 받은 패널 장식을 추가하였다. 전체적으로 공기주입 효과를 활용하여 볼륨감을 강조하였다.

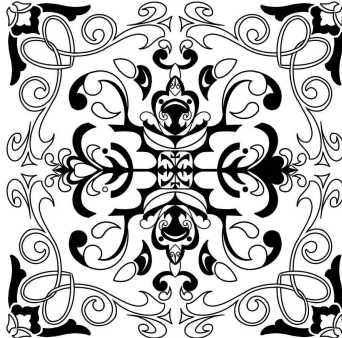



팬츠는 이족 여성 바지의 구조를 분해하여 재구성하였으며, 각 부분에 과장된 플리츠 디테일을 추가하였다. 또한, 좌우 비대칭적인 패널 분할을 통해 움직임 때 균형이 무너지는 듯한 과장된 리듬감을 연출하였다.

문양 디자인은 이족 복식의 길상문양을 활용하여 개발되었으며, 문양 색상은 #b53744, #352b96, #e6ccbb, #5b2f80을 조합하여 구성하였다. 문양 배치는 상의의 좌우 패널과 소매 부분, 팬츠의 일부 구조에 사방 반복 패턴을 적용하였다.

소재는 CLO 3D 2024.1.256 시스템의 Cotton\_Heavy\_Canvas 면과 Silk\_Chiffon 반투명 실크를 혼합하여 사용하였으며, 색상은 #D6C3B0, #352B95를 사용한다.

작품11의 디자인 요소 및 전개 과정은 <표 34> <표 35>에 정리하였고, 소재를 적용한 3D 가상착의 시뮬레이션 결과는 <그림 78> <그림 79>에 나타내었다.

<표 34> 작품11의 디자인요소

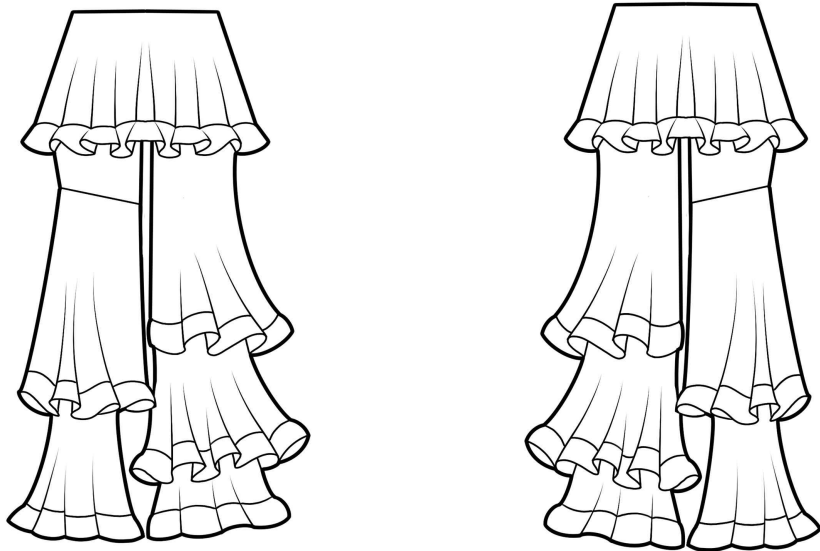
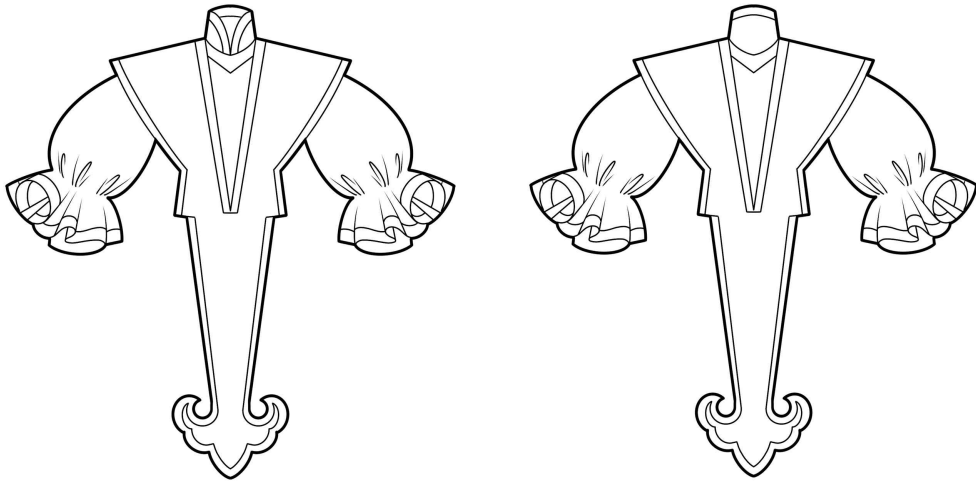
작품11				
아이템	셔츠, 팬츠	소재	Cotton_Heavy_Canvas Silk_Chiffon	
문양				
				
이족복식의 조형 특성	리듬성	색채		
해체주의 특성	탈현상			
디자인 조형방법	과장	#b53744	#352b96	#e6ccbb
디자인 조형방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 상의의 전체적인 대칭성을 유지하는 기반 위에, 리듬감 있는 디자인 요소를 도입하여 상의의 동적 시각 효과를 강화하고, 유동감과 리듬감을 부각시킴</li> <li>• 바지의 패널을 분해하고 리듬감 있는 특성을 활용하여 각 패널의 리듬감을 과장되게 표현함으로써, 바지의 대칭적 균형을 의도적으로 깨트림</li> </ul>			

<표 35> 작품11의 도식화

---

작품11 도식화

---





<그림 78> 작품11 앞



<그림 79> 작품11 뒤

## 12) 작품12

아이템: 셔츠 스커트

색상: #8dbde3 #0f2874 #d7cfda #000000

소재: Leather\_Lambskin, Cotton\_Heavy\_Twill

조현 방법: 과장

작품12는 이족 복식의 리듬성과 해체주의의 탈현성을 적용하여 디자인 개발되었다. 조형 기법으로는 과장을 활용하였다.

아이템은 이족의 오йм 상의와 주름 치마에서 영감을 받은 셔츠와 스커트 디자인이다.

상의 디자인에서는 이족 오йм 상의의 기본적인 외형 특성을 유지하면서, 좌우 어깨 부분에 크기와 길이가 다른 기하학적 패널을 추가하여 동적인 실루엣을 강조하였다. 패널의 크기와 길이를 조절함으로써 과장된 움직임 유도하고, 리듬성을 극대화하였다. 두 개의 패널은 어깨에서 상의 하단까지 연장되며, 세 번째 패널은 어깨에서 소매까지 확장되어 다층적인 리듬감을 형성하였다.

스커트 디자인은 세 개의 층으로 나누어졌다. 상단 부분은 몸에 밀착되는 실루엣을 유지하였으며, 중간 부분은 다양한 길이의 패널을 조합하여 입체적인 공간감과 리듬성을 표현하였다. 하단 부분은 이족 주름치마의 특징을 살려 플리츠 디자인을 적용하였다. 이러한 디자인은 복식의 리듬성을 극대화하여 변형하는 동시에, 전통적인 소수민족 복식의 외형적 특징을 유지하였다.

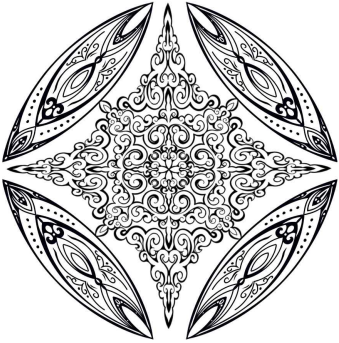




문양은 이족 전통 문양 중 동전 문양과 불꽃 문양을 활용하였다. 색상은 #8dbde3, #0f2874, #d7cfda, #000000의 조합으로 구성되었으며, 셔츠의 어깨 기하학적 패널, 넥라인 및 소매 끝단, 그리고 스커트의 중앙 부분에 배치

되었다.

소재는 CLO 3D 2024.1.256 시스템의 Leather\_Lambskin모피와Cotton\_Heavy\_Twill 면을 혼합하여 사용하였으며, 색상은 #1F233D, #580E16을 중심으로 구성되었다.

작품12의 디자인 요소 및 전개 과정은 <표 36> <표 37>에 정리하였고, 소재를 적용한 3D 가상착의 시뮬레이션 결과는 <그림 80> <그림 81>에 나타내었다. 블렌더를 활용해 제작된 3D 가상 패션쇼 결과는 <그림 82>에 제시되었다.

<표 36> 작품12의 디자인요소

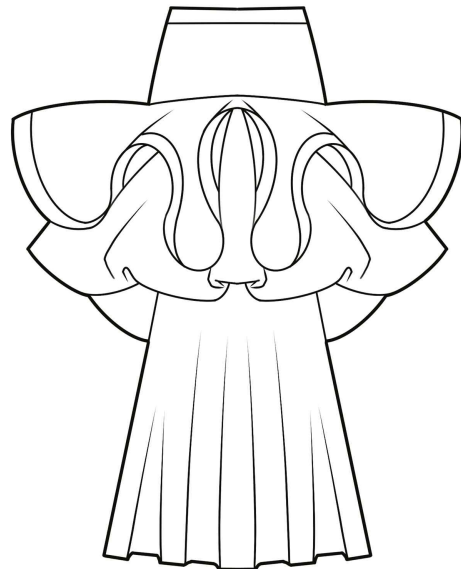
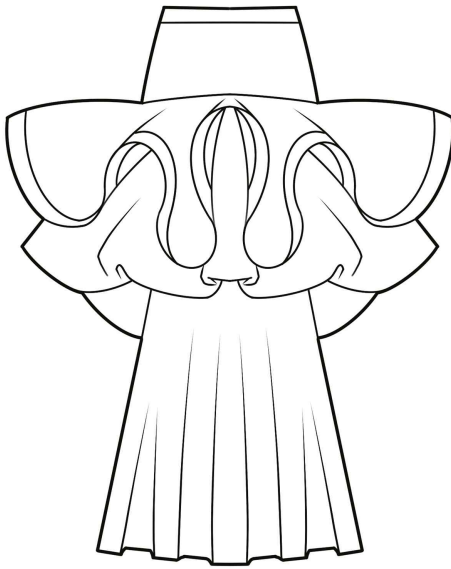
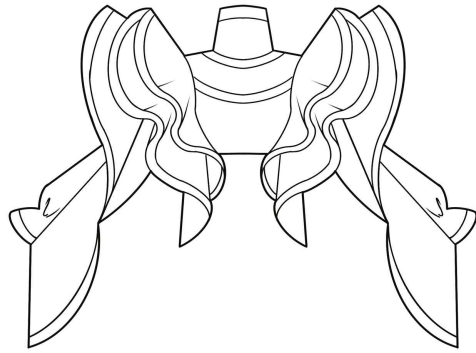
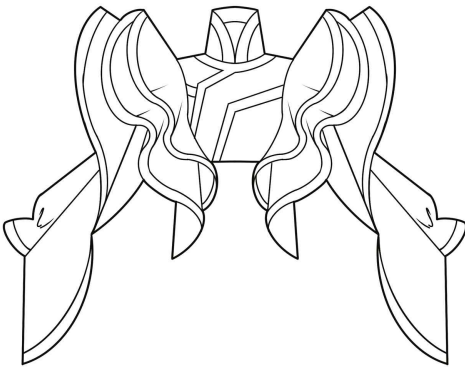
작품12					
아이템	셔츠 팬츠	소재	Leather_Lambskin Cotton_Heavy_Twil 1		
문양					
					
이족복식의 조형 특성	대칭성	색채			
해체주의 특성	탈현상				
디자인 조형방법	과장	#8dbde3	#0f2874	#d7cfda	#000000
디자인 조형방법	<ul style="list-style-type: none"> <li>• 오른섵 상의의 좌우 측면 및 소매 부분에 과장된 리듬감 디자인을 도입하고, 동적 라인과 형태의 변화를 통해 상의 부분의 유동감과 시각적으로를 강화</li> <li>• 스커트 구조를 네 부분으로 해체하고, 각 부분에 차별화된 리듬감 효과를 부여하였다. 특히 두 번째와 세 번째 부분은 리듬감 디자인을 강화하여 시각적으로 과장된 처리</li> </ul>				

<표 37> 작품12의 도식화

---

작품12 도식화

---





<그림 80> 작품12 앞



<그림 81> 작품12 뒤



[https://www.youtube.com/watch?v=xFD7fdD3\\_3E](https://www.youtube.com/watch?v=xFD7fdD3_3E)

<그림 81> 작품12 3D 가상 패션쇼

## V. 결 론

본 연구는 중국 이족 복식의 조형적 특징과 문양의 상징성을 해체주의 미학의 시각에서 분석하고, 이를 디지털 기술인 CLO 3D 및 블렌더를 활용하여 가상화 콘텐츠로 표현함으로써, 전통복식의 현대적 재해석 및 디지털 전환 가능성을 모색하였다. 연구의 주요 결론은 다음과 같다.

첫째, 중국 소수민족인 이족 복식은 지역적 다양성과 문화적 변화를 배경으로 하여 점차 독특한 조형적 특성과 상징적인 문양 체계를 형성하였다. 본 연구는 이족 복식의 조형 요소를 분석함으로써, 복식 구조와 문양의 시각적 특징이 모듈성, 리듬성, 반복성, 대칭성의 특성을 지님을 도출하였다. 또한 이러한 특징을 바탕으로 문양의 상징성과 조형성을 결합하여 현대적이고 창의적인 4종의 새로운 문양을 개발하였으며, 이족 복식 문양이 현대 디자인에 활용될 수 있는 가능성을 제시하였다.

둘째, 이족 복식의 조형성 특성과 해체주의 디자인 원리와 결합하여 새로운 디자인 접근 방식을 제시하였다. 본 연구에서 활용된 해체주의는 기존의 형식과 고정된 개념을 인위적으로 전복하고 다양한 조형적 요소를 재조합하여 창의적인 디자인을 도출하는 열린 접근 방식으로 나타났다. 이를 통해 전통 복식의 요소가 현대 패션디자인에 효과적으로 융합될 수 있음을 확인하였다.

셋째, 본 연구는 CLO 3D 소프트웨어를 활용하여 이족 복식 기반의 12벌 가상착의 디자인을 가상 공간에서 모델링하고, 시뮬레이션 및 렌더링하였다. CLO 3D는 복식의 물리적 특성을 세밀히 반영할 수 있는 강력한 도구로서, 특히 복식의 형태와 움직임을 실시간으로 정확하게 표현할 수 있어, 복식 디자인의 표현력과 시각화 품질을 획기적으로 높였다.

넷째, 블렌더를 이용한 가상 무대 구성 및 애니메이션 합성 과정을 통해 이족 복식 디자인의 시각적 표현 범위를 확장하였다. 본 연구에서는 총 12개의 복식 디자인을 4개의 차별화된 가상 무대 환경에서 제시하여, 각각의 복식 디자인 특징과 문양의 시각적 효과를 극대화하였다. 특히 HDRI 이미지를 활용한 환경광 설정 및 카메라 기법의 정교한 적용을 통해 현실감과 몰입감을 높이는 시각적 연출을 성공적으로 구현하였다.

다섯째, 본 연구를 통해 전통 이족 복식의 디지털 콘텐츠화 가능성을 확인하였다. CLO 3D와 블렌더를 연계한 통합 워크플로우는 전통문화 콘텐츠의 디지털 전환 및 활용에 있어 매우 효율적이며 실용적인 방법론을 제공하였다.

이를 통해 소수민족 복식이 현대 디지털 콘텐츠로 발전할 수 있는 방향성과 실질적인 가능성을 제시하였으며, 향후 중국 소수민족 문화 콘텐츠의 현대적 재창조 및 산업화에 중요한 자료로 활용될 것으로 기대된다.

이러한 연구의 성과를 보다 실질적으로 확장하기 위해 다음과 같은 구체적인 발전 방안을 추가로 제안한다.

첫째, 본 연구에서 개발한 디지털 디자인을 기반으로 온라인 가상 패션 전시회 및 인터랙티브 체험 플랫폼을 구축하여 이족 복식의 대중적 접근성을 높이고 글로벌 패션 시장에서의 인지도를 제고한다.

둘째, CLO 3D와 블렌더로 제작한 디지털 자산을 메타버스(Metaverse) 및 게임 산업과의 협업을 통해 다차원적 플랫폼에서 활용함으로써 다양한 사용자가 전통복식의 현대적 가치를 경험할 수 있도록 한다.

셋째, 이족 복식의 디지털 디자인 데이터를 아카이빙하고 오픈소스로 공유하여, 관련 연구자 및 디자이너들이 지속적으로 협력하고 창의적 아이디어를 교류할 수 있는 생태계를 구축한다.

넷째, 3D 프린팅 기술과의 연계를 통해 본 연구에서 개발된 디지털 디자

인을 실제 제품 제작에 적용하여 전통적 공예와 현대적 기술이 융합된 혁신적 제품 개발을 촉진한다.

이와 같은 구체적인 방안들은 본 연구가 제시한 중국 소수민족 복식 문화의 현대적 디지털 콘텐츠화 가능성을 보다 실질적으로 확장하고, 나아가 소수민족 복식 문화 콘텐츠의 현대적 재창조 및 산업화 과정에서 중요한 자료로 활용될 수 있을 것으로 기대된다.

## 참고 문헌

### 국내문헌

- 강려원(2021). 해체주의를 적용한 네일 & 페디주얼리 상품디자인 개발. 영산대학교 대학원. 박사학위논문.
- 강태석, 이동연, 김진모.(2020). CLO 3D와 Vuforia를 활용한 증강현실 기반 디지털 패션콘텐츠 제작, 컴퓨터그래픽스학회논문지, 26(3).
- 고수화(2021). 현대도자에 표현된 해체주의 조형 특성 연구. 단국대학교 대학원. 박사학위논문.
- 권진영(2010). 패션 트렌드 컬러와 해체주의 패션 컬러의 비교 분석. 홍익대학교 대학원. 석사학위논문.
- 권혜숙(2007). 패션에 나타난 해체주의 모드와 특성 - 선행연구를 중심으로-, 패션 비즈니스 (11.5).
- 김남희(2021). 바이오 레더의 추상적 표현성을 응용한 비건 패션디자인 연구. 이화여자대학교 대학원. 박사학위논문.
- 김미성(2014). 중국 윈난성 홍하하니족이족자치주 이족 여성복식 연구 -원양현홍하현석병현을 중심으로 구명여자대학교 대학원. 석사학위논문.
- 김민정(2020). 3D 가상착의 시스템의 특성이 이용태도 및 구매의도에 미치는 영향, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 김선아(2008). 현대 패션에 나타난 해체주의적 슈즈디자인의 특성, 한국패션디자인학회지 (8).
- 김성찬(2016). 효제문자도의 그래픽디자인 요소로서 해체적 성향 연구. 서울과학기술대학교, 대학원. 박사학위논문.

- 김소라(2020). 디지털 기술의 융합을 통한 패션 디자인 개발에 관한 연구 -빅데이터와 3D 가상착의 프로그램을 중심으로, 상품문화디자인학연구, (62).
- 김소희 김윤(2017). 긍정적 해체주의 패션에 나타난 디자인 특성 연구 - 2014년 이후 컬렉션을 중심으로, 한국패션디자인학회지, (17).
- 김아진 도규희(1999). 해체주의 조형성에 따른 패션디자인의 연구, 경일대학교 논문집.
- 김유경, 박상희 (2019), 3D 가상 패션디자인 프로그램 융합 특성 연구, 한국 과학예술융합학회, (37).
- 김은아(2020). DfD를 적용한 지속 가능한 패션디자인 연구. 경희대학교 대학원. 석사학위논문.
- 김재원(2014). 현대미술에 영향을 미친 해체주의의 조형적 특성, 한국디자인 문화학회지, 20(1).
- 김현미(2001). 현대 패션에 나타난 해체주의 메이크업 특성. 제주대학교. 대학원. 석사학위논문.
- 김혜영 이신영(2006). 현대패션에 나타난 해체주의 특성에 관한 연구. 생활과학, 9(0).
- 김홍중 (1990), 자끄 테리다와 해체 그리고 예술의 독해공간, 論文集, (2).
- 나윤희(2021). 가상 복식 박물관 구축을 위한 3D 가상복식 제작 연구. 세종대학교 대학원. 박사학위논문.
- 당조석(2023). 소수민족 복식 가상 박물관의 구축을 위한 3D 가상복식 제작 연구. 세종대학교 대학원. 박사학위논문.
- 등초(2021). 중국 서남지역 소수민족 복식 문양의 현대 디자인 응용에 관한 연구. 조선대학교 대학원. 박사학위논문.
- 만윤준(2023). 3D 디지털 텍스타일 구현에 관한 연구. 세종대학교 대학원. 박사학위논문.
- 손유경(2024). 포스트휴먼 특성을 활용한 SF 3D 패션디자인의 가상화 콘텐츠

- 츠 표현 연구. 성신여자대학교 대학원. 박사학위논문.
- 양세은(1992), 해체주의 관점에서 보는 조형 언어적 개념과 실내 환경 디자인에의 접근 방법에 관한 연구. 이화여자대학교 석사학위논문.
- 용루루(2021). 3D 가상착의 기반 중국 소수민족 묘족 복식과 납염 특성을 활용한 패션디자인. 한양대학교 대학원. 박사학위논문.
- 우세희, 강연경외(2013). 디지털 패션쇼를 통한 3D 가상 복식 표현 연구, 멀티미디어학회논문지, (16).
- 유경(2023). 중국 남부지역 소수민족 복식의 복식구성과 문양을 응용한 3D 디지털 패션디자인. 성신여자대학교 대학원. 박사학위논문.
- 윤사아(2014). 실제착의와 3D 스캔을 이용한 가상착의의 프로그램별, 체형별, 맞춤새별 외관 유사도 평가, 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 윤숙원(2010). 해체주의 탈현상을 응용한 니트웨어 디자인 연구 성신여자대학교대학원. 박사학위논문.
- 이미자(2009). 해체주의 표현기법과 메이크업에 관한 연구: 2000~2008년 4대 컬렉션을 중심으로. 한성대학교 대학원. 석사학위논문.
- 이아름(2022). 한국적 이미지를 활용한 해체주의 패션디자인 개발연구-조선시대 기와를 중심으로. 동서대학교 대학원. 박사학위논문.
- 이영재(2000). 1990년대 스트리트 패션에 나타난 해체주의 경향. 경희대학교 대학원, 2000. 박사학위논문.
- 이주현(2007). 3차원 가상착의와 실제착의 비교연구. 서울대학교 대학원. 석사학위논문.
- 이하연(2024). 조선 시대 후기 민화 책거리와 해체주의를 결합한 패션디자인 연구. 석사학위논문 홍익대학교 대학원.
- 이한나 이연희(2019). 현대 남성 패션에 나타난 해체주의 '차연'적 표현 특성, 服飾文化研究 (27).

- 임광숙(1998). 해체 디자인의 문화적 상징성에 관한 연구. 숙명여자대학교 대학원. 석사학위논문.
- 임안나(2025). 중국풍 패션 디자인에 나타난 신 해체주의 특성. 한양대학교 대학원. 박사학위논문.
- 장수희(2023). 중국 소수민족 이족(彝族) 남성 복식 특성을 활용한 남성복 디자인. 한양대학교 대학원. 석사학위논문.
- 장유리(2015). 데리다 해체주의를 표현한 바디아트 제작. 성신여자대학교 대학원. 석사학위논문.
- 전성연(2018). 3차원 가상착의 시스템을 활용한 청소년 후기 여성의 보디스 원형 개발. 숙명여자대학교 대학원. 박사학위논문.
- 전영선 박소형(2021). 업사이클링 패션의 조형적 특성 연구 : 해체주의 관점을 중심으로, 조형디자인연구, (24)
- 조정미(2003). 포스트모더니즘이 20세기 패션에 미친 영향, 服飾文化研究, (11).
- 주경식 정연희(2016). CLO 3D 가상착의 프로그램의 개발실 및 학계 사용현황, 패션정보와 기술, (13).
- 진링(2025). 강족 자수 문양의 파라메트릭 형상문법 디자인 연구. 영남대학교 대학원. 박사학위논문.
- 진상상(2019). 중국 단화 문양에 나타난 프랙털 구조에 관한 연구. 상명대학교 대학원. 박사학위논문.
- 천위(2024). 중국 소수민족 티베트족(藏族)의 복식 특성을 활용한 친환경 니트 패션 디자인. 한양대학교 대학원. 박사학위논문.
- 천텐이(2022). 3D 디지털 클로딩 기술 기반 데님 업사이클링 패션디자인. 한양대학교 대학원. 박사학위논문.
- 최은희(1998). 해체주의 건축의 시공간개념 표현특성에 관한 연구. 연세대학교 대학원. 석사학위논문.

- 최희정(2021). 3D 버추얼 시뮬레이션을 활용한 전통문화 기반의 핸드백 디자인 연구. 이화여자대학교대학원. 석사학위논문.
- 한민재 양은경(2021). 해체주의 패션의 표현 특성을 응용한 한복 디자인 개발 3D 디지털 패션 디자인 작품 제작을 중심으로, 복식문화학회, (29.1).
- 허진영(2014). 윤리성을 기반으로 해체의 방법을 적용한 패션디자인. 이화여자대학교 대학원. 박사학위논문.
- 홍은희(2013). 3차원 인체형상의 평면전개에 의한 성인남성의 체형유형별 타이트 핏 토르소원형 설계. 한양대학교 대학원. 박사학위논문.
- 효류이(2023). 중국 티베트족 전통복식을 응용한 패션디자인 연구. 세종대학교 대학원. 박사학위논문.

## 국외문헌

- Culler, Jonathan(1982). On Deconstruction: Theory and Criticism after Structuralism. Ithaca: Cornell University press.
- Dosse, François(1992). L'histoire du structuralisme. Tome 2 : Le chant du cygne paris: La Découverte.
- Kyung Hee Choi(2022). 3D dynamic fashion design development using digital technology and its potential in online platforms, Fashion and Textilesvolume (9).
- 阿里瓦薩(2011). 彝族文字起源初探, 中央民族大學學報哲學社會科學版, (38. 01).
- 安清宁(2021). 貴州省彝文傳承与發展研究. 西南民族大學. 碩士學位論文.
- 安莹(2012). 彝族典型紋樣研究.昆明理工大學. 碩士學位論文.
- 鮑冬麗(2012). 涼山彝族色彩象征分析. 中央民族大學. 博士學位論文.
- 陳高華 陳吉軍(2002). 中國紡織出版社. 中國服飾通史.
- 陳亮(2012). 云南楚雄彝族服飾圖案藝術研究. 昆明理工大學. 碩士學位論文.

- 程瀟(2020). 師宗彝族服飾圖案研究. 西南大學. 碩士學位論文.
- 淳紫鈺(2023). 彝族傳統服飾紋樣在現代服裝設計中的運用與創新, 西部皮革, 45(11).
- 戴洛卿(2022). 直苴彝族服飾文化的保護與創新發展. 雲南藝術學院. 碩士學位論文.
- 戴平(1990). 中國民族服飾文化研究. 上海人民出版社.
- 鄧雅文(2018). 巍山大倉彝族傳統服飾研究及創新應用. 北京服裝學院. 碩士學位論文.
- 馮敏(1990). 涼山彝族服飾藝術, 民族研究, (01).
- 馮藝璇(2020). 基於楚雄地區彝族民間紋樣的文創產品設計研究. 雲南師範大學. 碩士學位論文.
- 付伊潔(2016). 彝族區域服飾文化淺, 輕紡工業與技術, (45).
- 高子涵(2021). 楚雄永仁彝族女性服飾色彩研究. 雲南藝術學院. 碩士學位論文.
- 郭呈怡(2016). 文山州少數民族服飾圖案研究. 昆明理工大學. 碩士學位論文.
- 郭俊杰(2023). 雲南楚雄彝族服飾造型研究. 北京服裝學院. 碩士學位論文.
- 胡宁(2010). 楚雄彝族服飾特點及應用研究. 昆明理工大學. 碩士學位論文.
- 胡源(2022). 涼山彝族服飾的色彩研究與應用. 四川農業大學. 碩士學位論文.
- 黃學敏(2018). 雲南紅河型石屏式彝族傳統服飾研究. 北京服裝學院. 碩士學位論文.
- 江麗俐(2025). 雲南富寧縣彝族傳統服飾形制及紋樣特征研究. 服裝設計師, (03).
- 蔣曉雪 金冬(2019). 淺談閩南文化在交互文創的設計與應用. 戲劇之家, (18).
- 李慧(2021). 雲南省彌勒市彝族阿哲服飾研究. 雲南藝術學院. 碩士學位論文.
- 李蘭(2009). 涼山彝族服飾藝術研究, 電影文學, (16).
- 李明(2021). 涼山彝族服飾藝術意蘊及傳承發展策略的研究. 西南大學. 碩士學位論文.
- 李楠(2019). 楚雄彝族服飾元素在文創產品中的設計應用. 昆明理工大學. 碩士學位論文.
- 李洵(2019). 涼山彝族服飾加什瓦拉工藝研究. 西部皮革, (19).
- 李玉峰(2019). 西夏裝飾紋樣研究. 寧夏大學. 博士學位論文.
- 李鈺 王羿(2023). 雲南巍山彝族女性服飾百年流變探究, 西部皮革, 45(23).
- 劉海青(2011). 雲南紅河地區彝族傳統服飾的類型及其圖紋探究, 南寧職業技術學院學報, 16(01).
- 劉文琳(2020). 四川涼山所地彝族服飾研究與創新設計. 北京服裝學院. 碩士學位論文.

劉相君 李若輝(2021). 涼山彝族自治州傳統服飾藝術特征及現代化傳承研究. 藝術研究, (06).

劉玉莹(2021). 彝族傳統服飾典型樣式及文化特征探究. 浙江理工大學. 碩士學位論文.

龍飛(2012). 彝族色彩的解析与應用. 重慶大學, 碩士學位論文.

陸滢玉(2020). 涼山彝族女性服飾文化研究. 西南民族大學. 碩士學位論文.

馬錦衛(2010). 彝文起源及其發展考論. 西南大學. 博士學位論文.

歐陽維維(2021). 涼山彝族依諾方言區阿鐵家支服飾圖樣調研与創新設計探索. 四川師範大學, 碩士學位論文.

齊樂菲 南春紅(2025). 淺論涼山彝族服飾紋樣的藝術特点与文化傳承. 服裝設計師, (04).

喬涵(2023). 楚雄彝族刺繡文化的傳承与創新發展研究. 東華大學, 碩士學位論文.

瞿天鳳(2011). 石林彝族撒尼人刺繡象征文化研究. 云南大學. 博士學位論文.

曲比阿果(1999). 彝族的三色文化. 西南民族學院學報(哲學社會科學版), (3).

沙馬打各(2023). 中華文化同根同源的歷史見証, 中國民族教育. 漢彝文字, (12).

施燦(2023). 穿在身上的文化符号: 云南彝族服飾圖案的文化特征分析, 鞋類工藝与設計, 3(21).

斯憶(2020). 中國少數民族服飾色彩總体特征研究. 浙江理工大. 碩士學位論文.

太麗琼(2011). 瀾滄江流域彝族歷史源流与族称探究. 保山學院學報, (06).

田恬(2018). 威宁彝族回族苗族自治州縣彝族服飾紋樣研究. 貴州民族大學. 碩士學位論文.

王祿(2023). 瀾滄江流域彝族納蘇支系刺繡紋樣在文創產品設計中的應用. 昆明理工大學. 碩士學位論文.

王淑慧(2022). 彝族傳統紋樣在現代女裝設計中的表達運用. 青島大學. 碩士學位論文.

王双賀(2024). 中國傳統吉祥圖案的發展与分類. 新楚文化, (07).

武光麗(2007). 彝族服飾圖案藝術研究. 昆明理工大學. 碩士學位論文.

夏在希(2023). 四川民族服飾圖樣研究与现代應用—以凉山州彝族服飾圖樣設計項目式課程為例. 藝術家, (02).

肖青 張雨霞(2023). 西南地區彝族女性服飾的時尚演變与發展. 西部皮革, (15).

謝橋 辛勇(2023). 凉山彝族火把節的文化內涵与生命教育价值探析, 哈爾濱職業技術學院學報, (03).

閔曉玥(2021). 符号學視角下凉山彝族服飾圖案研究. 四川師範大學. 碩士學位論文.

叶輝 郭威(2021). 大理巍山彝族服飾文化的變遷与發展, 長春師範大學學報, (06).

殷爽 徐嘉銘(2024). 彝族火把節: 以“火”之名的民俗盛宴, 云端, (48).

- 殷爽(2024). 云南彝族火把節及其文化內涵, 文化產業, (18).
- 余靜平(2011). 古風犹存的紅河彝族服飾, 新西部(理論版), (03).
- 余鳴(2003). 云南彝族'白倮'支系服飾文化探源, 文藝研究, (01).
- 戰放 孟慶波(2022). 試論彝族傳統服飾典型樣式及文化特征, 服裝設計師, (06).
- 張季琴(2021). 探析紅河型元陽式彝族服飾圖案之美, 西部皮革, 43(19). p. 107.
- 張譯勻(2019). 楚雄州祿丰縣噶拉村彝族女性服飾探究, 紅河學院學報, 17(01).
- 趙茜子(2021). 彝族服飾紋樣在現代服裝設計中的運用--以"几何紋"爲例, 西部皮革,43(01).
- 鄭宇翔(2017). 論彝族服飾色彩特征与審美觀, 美術大觀, (09).
- 周琮(2000). 彝族族源淺論, 楚雄師專學報, (02), pp. 16-20.
- 周屹 王夢柯(2023). 凉山彝族服飾紋樣在插畫中的應用研究, 天南, (02).
- 周子楷(2023). 大理巍山琢木郎村彝族服飾圖案象征性的研究与設計, 鞋類工藝与設計, 3(17).
- 朱含露 楊景秋(2021). 彝族服飾的地域特征及其形成原因, 大眾文藝, (21), p. 72.
- 朱靖莹(2023). 云南彝族服飾紋樣產生"原境"及其設計思想研究, 藝術与設計(理論), (11).
- 朱亞同(2022). 楚雄彝族刺綉的色彩譜系研究. 昆明理工大學. 碩士學位論文.

## 국내도서

- 박옥련(2000). 한국전통복식문양사. 형설출판사.
- 박춘순(2022). 중국 소수민족 복식. 민속원.
- 변성찬(2005). How to read Derrida. 웅진지식하우스.
- 소화옥 김양희(2000). 중국 소수민족과 복식. 경춘사.

## 국외도서

- 陳高華 陳吉軍(2002). 中國服飾通史. 中國紡織出版社.

戴平(1990). 中國民族服飾文化研究. 上海人民出版社.

何鑫 劉瑞璞(2013). 中華民族服飾結構圖考少數民族編. 中國紡織出版社.

胡起望, 項美珍(1998). 中國少數民族節日(1990). 商務印出版社.

梁旭 怀古(2022). 云南民族服飾全書. 云南人民出版社.

普忠良(2013). 中國彝族(中華民族文化叢書). 宁夏人民出版社.

首屆中國民族服裝服飾博覽執行委員會主編(2001). 中國民族服飾博覽. 云南人民出版社.

蘇小燕(2008). 涼山彝族服飾文化与工藝. 中國紡織出版社.

王昌富(1994). 涼山彝族禮俗. 四川民族出版社.

王天璽, 張鑫昌(2012). 中國彝族通史第三卷. 云南人民出版社.

巍山彝族回族自治縣彝學學會編(2006). 巍山彝族服飾. 云南人民出版社.

溫浩東(2019). 四川民族出版社. 彝族服飾紋樣.

彝族簡史編寫組 (2009). 云南人民出版社. 彝族簡史.

易謀遠(2007). 社會科學文獻出版社. 彝族史要(上).

中國西南民族研究學會編.(1987). 四川民族出版社. 西南民族研究2. 彝族研究專輯.

中國織藝委員會(2005). 天津人民美術出版社. 中國織綉服飾全集第5卷少數民族服飾卷.

鐘茂蘭 范朴(2006). 中國少數民族服飾. 中國紡織出版社.

鐘仕民 周文林(2008). 中國彝族服飾. 云南美術出版社.

## 인터넷 자료

Businesswire: [https://www.businesswire.com/news/home/20210614005716/en/CLO-Virtual-Fashion-Launches-Global-Community-for-Fashion-Creators?utm\\_source=chatgpt.com](https://www.businesswire.com/news/home/20210614005716/en/CLO-Virtual-Fashion-Launches-Global-Community-for-Fashion-Creators?utm_source=chatgpt.com). (검색일: 2024. 05. 10. )

Issuehistory: <https://kjfo.f2z.cn/CixiSm>. (검색일: 2025. 05. 11. )

Koreaherald: <https://kjfo.f2z.cn/mgfzTF>. (검색일: 2024. 05. 10. )

彝族人网. <http://www.yizuren.com/yistudy/yxyjx/48736.html>. (검색일: 2024. 02. 21. )

彝族文化网络博物馆. <http://www.yizuren.com/tradition/yzctfshwh/41972.html>. (검색일: 2024. 03. 08. )

彝族文化网络博物馆: <http://www.yizuren.com/tradition/yzlsydd/42450.html>. (검색일: 2024. 04. 21. )

彝族文化网络博物馆. (歷史): <http://www.yizuren.com/survey/gyyz/33113.html>. (검색일: 2024. 02. 01. )

楚雄圖書館 彝族服飾概說三: [http://www.cxstsg.org.cn/apifile\\_read.aspx?id=5699&apid=67&rid=0](http://www.cxstsg.org.cn/apifile_read.aspx?id=5699&apid=67&rid=0). (검색일: 2024. 04. 14. )

民族博物館: <http://www.biftmuseum.com/collection/info?sid=657&colCatSid=12#atHere>. (검색일: 2024. 07. 21. )

매일경제: <https://www.mk.co.kr/news/special-edition/9836266>. (검색일: 2024. 05. 10. )

조세일보: <https://www.joseilbo.com/news/htmls/2021/03/20210331420380.html>. (검색일: 2024. 05. 10. )

중국 국가통계국: <https://www.stats.gov.cn/sj/pcsj/rkpc/7rp/indexch.htm>. (검색일: 2024. 03. 14. )

# ABSTRACT

## A Study on 3D Fashion Design Content Utilizing the Patterns of Chinese Yi Ethnic Costume and Characteristics of Deconstructionism

LI SIHAN

Department of Clothing

Graduate school of

SungShin University

The digital transformation of the 21st century is fundamentally altering not only human lifestyles but also the methods of preserving and reproducing traditional cultural heritage. In particular, advanced technologies such as artificial intelligence, the metaverse, and real-time rendering are breaking down boundaries between reality and virtuality, leading to revolutionary changes in creative environments. The fashion industry, actively embracing this digital transformation, is also reinterpreting the attire of Chinese ethnic minorities through innovative perspectives.

In this context, this study deeply examines the formative characteristics and symbolic meanings embedded within the traditional attire of China's Yi ethnic minority. It aims to reinterpret these attributes creatively by integrating the philosophical traits of deconstructionism with digital technologies, thereby proposing methods to generate innovative 3D virtual fas

hion design content.

The contents and methodologies of this research are as follows:

Firstly, a detailed analysis of Yi traditional clothing and patterns was conducted using literature and visual materials. This analysis highlighted the unique formative characteristics and symbolic meanings of Yi attire, organizing foundational data essential for design development.

Secondly, through further investigation based on literature and visual documentation, regional characteristics and symbolic meanings of Yi attire were explored, identifying key formative traits. Based on these traits, 10 original patterns and 4 composite patterns were developed. Additionally, by merging these with principles of deconstructionist design, novel design methodologies that integrate Yi clothing attributes and deconstructive aesthetics were proposed.

Thirdly, leveraging the defined design methodologies and developed patterns, 12 sets of virtual fashion designs were created using CLO 3D, specifically based on the morphological features of Yi attire. This process included clothing modeling, virtual simulation, material expression, and rendering within CLO 3D.

Fourthly, to enhance the visual quality of the virtual fashion content, animations were created using CLO 3D's animation capabilities. Blender software was utilized to build virtual stages, which, when integrated with animation content, resulted in comprehensive digital fashion presentations.

The outcomes of this research are summarized as follows:

Firstly, this study provides a theoretical and practical design

methodology for creatively reinterpreting the formative and symbolic elements of Yi ethnic attire through a deconstructive design approach.

Secondly, it systematically outlines a pipeline for digital fashion content creation using CLO 3D and Blender, highlighting future possibilities for methodologies and practical applications in digital content based on traditional culture.

Thirdly, the virtual fashion design content developed in this study contributes to activating the creative potential of traditional cultural content within digital environments. It is anticipated to serve as a valuable reference and directional guide for future research and content production in digital fashion design.

In conclusion, this study integrates deconstructionist design theories with the traditional formative elements of Chinese Yi attire, proposing innovative digital fashion content creation methods utilizing CLO 3D and Blender. Moreover, by exploring contemporary reinterpretations of Chinese ethnic minority culture combined with digital technologies, the study highlights the sustainable developmental potential of minority attire culture. The results of this research are expected to be beneficial references for future studies and practical applications related to digital fashion content creation rooted in Chinese ethnic minority cultures.