



### 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](#)

이 재 선 교수지도  
석사학위청구작품논문

초현실주의 작품의 모티브를 응용한  
텍스타일 디자인

— 벽지 패턴을 중심으로 —

2008

성신여자대학교 아트·디자인대학원

조형예술학과 섬유디자인전공

이 효 진

초현실주의 작품의 모티브를 응용한  
텍스타일 디자인

— 벽지 패턴을 중심으로 —

이 재 선 교수지도

이 논문을 석사학위 청구작품논문으로 제출함.

2007년 11월

성신여자대학교 아트·디자인대학원  
조형예술학과 섬유디자인전공  
이 효 진

# 인 준 서

이호진의 석사학위 논문으로 인준함.

심사위원 \_\_\_\_\_

심사위원 \_\_\_\_\_

심사위원 \_\_\_\_\_

성신여자대학원 아트·디자인대학원

## 논문 개요

오늘날 섬유 산업은 지속적으로 발전되어 고부가가치 상품을 만들어 내는데 주력하고 있다. 이와 더불어 텍스타일 디자인의 경쟁력 또한 한층 고조되고 있다. 이는 소비자의 생활수준 및 미의식의 향상과 더불어 과감한 개성의 표현 수단이 점차 다양화, 개성화되기 때문이다.

또한 현대 사회는 삶의 환경을 높이고자 하는 시대적 욕구와 함께 주거 환경 속의 인테리어 직물 디자인의 역할이 커지고 있다. 이를 위해서는 급속히 변화하는 현대인들의 기호를 한발 앞서 찾아내어 그들의 감각을 만족시킬 수 있는 디자인을 창출해야만 한다.

이처럼 주거 공간 속에서 텍스타일 디자인의 영향력을 독특한 아이템으로 접근하여 미래의 독자적인 스타일의 주거 문화를 위한 새로운 디자인개발에 대한 방향을 제시하고, 제품화 하여 장식성과 개성을 표현할 수 있는 공간 연출이 필요하다.

이에 본 연구에서는 '초현실주의' 작품을 패턴화 하는 작업에 주목하여, 초현실주의 작가인 르네 마그리트, 살바도르 달리, 마르크 샤갈의 작품 안에서 모티브를 응용한 패턴으로 디자인 개발을 하고자 한다.

또한 개발된 패턴을 인테리어 공간의 구성 요소 중 하나인 문(door)에 응용함으로써 일상적인 주거공간의 변화를 필요로 하는 현대인들을 위해 신비하고 환상적인 분위기 연출과 새로운 개념의 공간 이미지를 만들어냄으

로서 고부가가치를 창출해 내는 패턴 디자인을 제시하고, 우리가 살고 있는 공간과 시간을 넘어 또 다른 감각의 초현실주의에 대한 상상력을 즐기고자 한다.

# 목 차

## 논문개요

I. 서론 .....	1
1. 연구목적 .....	1
2. 연구내용 및 방법 .....	2
II. 본론 .....	3
1. 이론적 배경 .....	3
1) 초현실주의 작가의 특성 및 작품분석 .....	3
2) 영화와 패턴디자인의 응용 .....	14
3) 인테리어 텍스타일 디자인 .....	24
2. 초현실주의 작품을 응용한 벽지 디자인 .....	28
1) TRAND 분석 .....	28
2) 작품 제작 및 분석 .....	38

Ⅲ. 결론 ..... 74

참고문헌

ABSTRACT

## 작품 목차

[작품 1]	구름 같은 피부 2007	45
[작품 2]	뒤태 2007	48
[작품 3]	시간의 흐름 2007	50
[작품 4]	천상으로 가는 길 2007	53
[작품 5]	유쾌한 사이 2007	56
[작품 6]	기다려지는 시간 2007	59
[작품 7]	청춘의 끝 2007	62
[작품 8]	달밤의 휴식 2007	65
[작품 9]	유혹의 비 2007	68
[작품 10]	사과비 2007	71

## 도판 목차

<도판 1> 카바넬 作-사형수들에게 독극물을 실험하는 클레오파트라 ...	14
<도판 2> 드가 作-오페라 극장의 무용연습실 .....	14
<도판 3> 고희 作-닥터 가세 .....	15
<도판 4> 고갱 作-타히티의 여인들 .....	15
<도판 5> 하비스트 제품 .....	16
<도판 6> 더페이스샵제품 /‘아르생뜨(Arsainte)’ .....	17
<도판 7> 현대카드 - 갤러리 카드 .....	18
<도판 8> LG전자-아트쿨 .....	19
<도판 9> LG전자/아트디오스 .....	20
<도판 10> 휘센/오리엔탈 골드 .....	21
<도판 11> 삼성전자 .....	21
<도판 12> 김환기 作. 사방탁자(1956) .....	26
<도판 13> 김선미 作. 꽃(2006-1) .....	26
<도판 14> Z:IN 도어 .....	27
<도판 15> Z:IN 도어 .....	27
<도판 16> 레이디경향 wallpaper .....	28

<도판 17> 레이디경향 wallpaper .....	29
<도판 18> 레이디경향 wallpaper .....	30
<도판 19> 레이디경향 wallpaper .....	31
<도판 20> 2008 F/W Trend Color .....	32
<도판 21> image bank .....	38
<도판 22> 매가테일러 작품 (여자) .....	38
<도판 23> getty images - 초현실주의 .....	38
<도판 24> space, MAYMAISON .....	38
<도판 25> 문 .....	41
<도판 26> 벽지 .....	41
<도판 27> getty images - 문 .....	41
<도판 28> 자신의 순결로써 스스로를 비역하는 젊은 처녀 .....	47
<도판 29> '미친 트리스탄'을 위한 의상-배 .....	51
<도판 30> 기억의 끈덕임 .....	51
<도판 31> 성 안토니우스의 유혹 .....	54
<도판 32> 빵 바꾸니 .....	54
<도판 33> 술잔을 든 이중 초상화 .....	57
<도판 34> 아이를 뱀 여자 .....	60
<도판 35> 신랑 신부 .....	63

<도판 36> 푸른 서커스 .....	66
<도판 37> 헤겔의 휴일 .....	69
<도판 38> 마지막 외침 .....	69
<도판 39> 최후의 절규 .....	69
<도판 40> 지평선의 신비 .....	72
<도판 41> 청강실 .....	72
<도판 42> 커다란 테이블 .....	72

# I. 서론

## 1. 연구 목적

현대 텍스타일 디자인은 우리의 생활과 밀접한 관계를 가지고 있으며, 단순한 표면의 장식에 그치지 않고 그 대상의 쓰여지는 아이টে에 따라 다양하게 표현되어지고 있다.

텍스타일 디자인에 나타나는 문양은 아무리 단순한 것이어도 그 표현된 표면에 생기를 준다. 또한 현대에는 다양한 디자인의 고부가가치의 제품화를 추구하고 있고 디자이너들의 새로운 아이디어로 창조적인 디자인의 시도가 이어지고 있다.

그러므로 개성 있고 독창적인 텍스타일 디자인을 개발하기 위해서는 트렌드 경향을 파악하여 소비자가 원하는 감각에 맞는 새로운 패턴 디자인을 연구하고, 빠르게 변화하는 현대 소비 패턴에 부합되는 다목적 패턴 디자인 개발이 선행되어야 한다.

이러한 패턴 디자인을 현대 주거환경 표현의 중요한 요소로써 가전제품, 혹은 가구 등과 잘 어울리는 독창적인 디자인으로 재구성, 적용시켜 텍스타일의 고부가가치의 제품화를 추구하고는데 본 연구의 목적이 있다.

이에 본 연구는 현재의 트렌드에 기반하여 소비자의 실내공간의 연출과 심미적인 만족을 주기위해 초현실주의 작품을 재해석한 감성적인 디자인 및 고부가가치의 경쟁력 있는 제품을 창출의 가능성을 제시해 보고자 한다.

## 2. 연구내용 및 방법

초현실주의 작품의 모티브를 응용한 패턴 디자인을 개발하여 차별화, 개성화를 원하는 현대 소비자들의 트렌드에 맞추어 경쟁력 있는 고부가가치의 텍스타일 디자인 방향을 제시하고자 하였다.

본 논문의 연구 내용은 초현실주의 작가인 르네 마그리트(René Magritte), 살바도르 달리(Salvador Dali), 마르크 샤갈(Marc Chagall)의 작품을 모티브로 실내 인테리어 구성 요소 중 중요한 위치를 차지하고 있는 문(door)의 벽지 패턴 디자인을 개발하였다.

즉, 벽지 패턴 디자인을 실내의 문에 접목시킴으로써, 장식성이 배제된 문이라는 고정관념에서 벗어나 일상 주거공간 속에서 색다른 공간을 연출할 수 있는 새로운 제품으로 나타내고자 하였다.

작품의 연구 방법은 초현실주의의 상징성 있는 모티브를 scan 하여 Adobe Photoshop 7.0 그래픽 프로그램을 통해 패턴화 시키고 디지털 텍스타일 프린팅(Digital Textile Printing)을 하여 원단으로 개발하였다.

또한 문과 문틀을 제작하여 포인트가 되는 문에 벽지패턴을 붙이고, 문틀은 단색으로 표현하여 벽지 패턴이 더욱 강조되는 작업을 하였다.

텍스타일 디자인 프린팅 작업을 통해 초현실주의 작품의 모티브를 현대적인 감각으로 재해석된 감성적인 패턴으로 표현하고, 개발된 텍스타일 프린트를 문이라는 인테리어 자재에 접목시켜 기존의 장식성이 배제된 문 디자인의 영역을 초월해서, 현대적인 감각에 맞는 새로운 패턴 디자인 작업으로서 가치를 승화시키는데 중점을 두었다.

## Ⅱ. 본 론

### 1. 이론적 배경

#### 1) 초현실주의 작가의 특성 및 작품분석

##### (1) 초현실주의의 예술적 특성

초현실주의(超現實主義)란, 세계관 · 인생관의 실현을 위하여 초현실주의는 상상력의 복권, 꿈 · 광기, 초자연 현상의 재검토, 자동기록에 의한 언어의 해방 등에 주력하였는데 여기서 비합리적 인식과 무의식의 세계를 상상력의 원천으로 삼은 것은 프로이트<sup>1)</sup>의 정신분석학에서 영향 받은 바가 크다.

또한 무의식이 프로이트의 이성의 통제를 뛰어넘어 잠재된 충동과 상상의 세계를 해방시킨다는 학설을 원용하여 자동기술법에 의한 다양한 기법을 개발했다. 초현실주의자들은 비 기능적이거나 전혀 기능성이 없으면서도 정교하게 구성된 물체처럼 보이도록 하기 위해서 대상을 그들의 규범적인

---

1) 프로이트[Sigmund Freud, 1856.5.6~1939.9.23]: 오스트리아의 신경과 의사, 정신분석의 창시자. 히스테리환자를 관찰하고 최면술을 행하며, 인간의 마음에는 무의식이 존재한다고 하였다.

잡대에서 끌어내려 배치함으로써 그들의 혼란스러운 인상을 주게 된다.

초현실주의 공간은 상상적 공간이며 비현실의 공간이다. 이것은 곧 무의식의 영역에 관심을 가졌다는 것인데 즉, 이성(理性)의 반대의 극점, 합리의 반대쪽의 세계를 뜻한다.

초현실주의 화가나 조각가들은 이성이나 객관성에 의한 현실을 부정하면서 삶을 바탕으로 한 비이성적인 것과 주관적인 자세를 요구한다. 더 나아가 이들은 꿈이나 환상보다 상상력에 의해 초현실세계를 그린 것이다. 결론적으로 말하면 미학적인 면에서의 영향은 오늘날에 와서도 여전히 크다고 할 수 있다.

초현실주의는 이성의 지배를 받지 않는 공상, 환상의 세계를 중요시한다. 따라서 일반 사실주의나 추상예술과는 대립되는 것으로 간주하기 쉬우나 그런 것만은 아니다. 작품 속에서 찾아볼 수 있는 세밀한 묘사나 표현이 기술적으로는 사실주의, 추상성을 내포하고 있기 때문이다. 그리고 새로운 기법, 오브제와 같은 직접적인 표현도 채택하였다. 부분적으로는 꿈, 광기, 최면, 중독에 대한 관심 등이 소재로 쓰였다.

초현실주의자들의 정신세계를 확연히 드러내려 하기보다는 경이로운 것을 창조하는 것에 관심이 있었다. 그들은 또한 “현실”에 대한 이해에 대해 변화를 시도하였는데, 그러한 예로 우연히 영감을 받아 창작된 작품, 꿈에 대한 진술 및, 몽상적 환상의 이미지로 창조된 무의식적이고, 비논리적인 형식의 예술작품들을 들 수 있다.<sup>2)</sup> 현실에 대한 우리의 태도를 무의식, 우연성, 심리적 자동현상, 에로티시즘 등으로 표현하여, 생활에 활력을 불어일

---

2) Hal foster, Rosalind krauss, 『서양미술사』, art since 1900, 2007. p.192~195.

으키는 언어를 사용한다고 한다. 초현실이야말로 진실이며, 이 진실을 파악하고 전달하는 것은 인간을 조직된 일상의 사회에서 해방시키는 일이라고 생각했고, 현실이 부정되어야 인간이 진실 된다고 생각했다.

초현실주의 화가는 의식과 무의식, 현실과 상상을 종합하여 브르통이 말했던 “대립, 모순되는 것들이 융합하는 현실의 세계”를 구현시키고자 했다. 오토마티즘<sup>3)</sup>, 데페이즈망<sup>4)</sup>, 콜라주<sup>5)</sup>, 프로타주<sup>6)</sup>, 데칼코마니<sup>7)</sup> 등이 그것이다. 달리, 미로, 에른스트의 그림에서 곡선은 무한히 구불구불한 선이거나 뒤엎힌 실과도 같다. 탕기의 그림에서 볼 수 있는 모호하며 미완성의 곡선에서 우리의 시선은 방향을 잃는 것 같은 느낌을 받는다.

어느 경우이거나 곡선의 공통적인 특성은 처음과 끝을 알 수 없이 계속되는 암몬조개, 혹은 고사리 같은 나선형을 이루고 있다. 초현실주의는 정신착란적 형성, 아이러니, 세부적 불협화음, 색채론적 불협화음 모티브가 병적으로 집요하게 난무하며 애로티즘을 표현한다.

초현실주의 이미지의 형태의 특징은, 첫째로 상상력에 의한 형태를 들 수 있다. 무의식의 심연에 화가의 어린 시절의 체험, 혹은 강박관념의 잠재이  
다.

---

3) 오토마티즘[automatism]: ‘자동 기법(自動記法)’으로 순화.

4) 데페이즈망[dépaysement]: 어떤 물건을 일상적인 환경에서 이질적인 환경으로 옮겨 그 물건으로부터 실용적인 성격을 배제하여 물체끼리의 기이한 만남을 현출시키는 기법.

5) 콜라주[collage]: 근대 미술에서, 화면에 종이, 인쇄물, 사진 따위를 오려 붙이고, 일부에 가필하여 작품을 만드는 일.

6) 프로타주[frottage]: 나무 · 돌 · 금속 등의 표면에 종이를 대고 먹으로 문질러서 그 모습을 옮기는 방법으로 그림을 베끼고 이것을 계획적으로 화면에 맞추어서 효과.

7) 데칼코마니[décalcomanie]: 어떠한 무늬를 특수 종이에 찍어 얇은 막을 이루게 한 뒤 다른 표면에 옮기는 회화기법.

둘째로 정신착란적 연상처럼 화면에 둘 이상의 이미지가 중첩되는 이중 연상적 이미지인데 이미지는 고유한 질서를 유지하면서 상호 침투되어 새로운 통합적 질서를 가진 이미지로 드러난다.

셋째로 성적(性)이미지인데 프로이드에 의해 영향을 받은 초현실주의 화가들은 에로스를 원초적인 생명력으로 간주하여, 여성의 육체 또는 그 일부를 확대해 비유적으로 묘사한 이미지가 등장한다. 성이 대변하는 본능의 세계는 동서고금에 공통적인 질서를 가지고 있으므로 초현실주의자들이 즐겨 사용하는 성적인 이미지들은 시공을 초월하여 모순과 대립이 용해되는 지점을 통해 초현실성을 표출할 수 있다.

넷째로 데페이즈망으로 인해 형태가 왜곡 변형된 이미지이다. 데프르마시옹<sup>8)</sup>의 형태, 다섯번째 원시주의적 취향에서 비롯되어진 토템적 이미지이다.

이상과 같은 이미지들 앞에서 우리는 당혹감, 혼돈, 경이, 에로티즘을 느끼게 된다. 하지만 초현실주의 화가들은 그러한 효과를 일종의 충격요법으로 활용하여 우리에게 생동하는 원초적 생명력 의식과 무의식이 결합된 총체적인 자아, 그리고 이성과 문명의 뒤편길, 즉 세계 본연의 모습을 제시하려 하였다. 그것은 기이하면서도 자유와 생명이 숨 쉬는 카오스<sup>9)</sup>, 즉 또 하나의 새로운 코스모스<sup>10)</sup>가 태동하고 있는 세계이다. 그러한 세계를 밝혀 보였다는 점에서 초현실주의 회화가 의미를 가진다.

---

8) 데프르마시옹[deformation]: 대상의 성격이나 작자의 주관에 강하게 표현하기 위해서 실제 대상의 일부 또는 전부를 변형, 과장시켜 표현하여 예술적 효과를 높이는 방법.

9) 카오스[chaos]: 그리스인의 우주개벽설에서 만물발생 이전의 원초상태.

10) 코스모스[cosmos]: 질서와 조화를 지니고 있는 우주 또는 세계.

## (2) 르네 마그리트 (René Magritte)

르네 마그리트(René Magritte)는 벨기에의 화가로써, 입체파의 영향을 받아 자신만의 독특한 작품세계를 구축한 사람이다.<sup>11)</sup> 19세기 말에 태어나 20세기 초반에 사망한 벨기에 출신 미술가이다. 그는 초현실주의의 아버지라고 일컬어지지만 사실은 어느 “주의”에도 속하지 않고 그 자신이 하나의 “파”를 이룬 매우 독특한 미술가였다. 초현실주의를 통해 서로 상이한 물체를 결합하거나 존재할 수 없는 시각적 개성을 자신의 작품에 창조해 냈으며 르네마그리트 자신 또한 한 사람의 화가로써가 아닌 ‘생각하는 사람’으로 보이길 원했다. 그는 그림에서만이 아닌 아마추어 영화를 제작하기도 하면서 자신의 철학적 생각을 표현 하려하였다.

마그리트의 작품에서는 전혀 상관성이 없어 보이는 두 가지 사물을 배치 결합하여 신비롭고 두렵게까지 느껴지는 “화면”들을 연출하였다. 그 이원성이라는 것은 개념의 혼돈 또는 눈에 보이는 그 물건은 진짜? 아닌가? 하는 정체성 규명에 대해 끊임없이 문제를 던지는 듯하다. 밤과 낮의 공존, 거대한 하늘, 바다와 작은 생물체 또는 무관한 사물의 공존 따위를 통해 이것은 왜 불가능한가 하는 의구심을 던지고, 그림을 보면 모호하고 낯설고 당황하게 만드는 면이 있다. 담뱃대를 그려 놓고는 그것은 담뱃대가 아니라고 써 넣거나, 여인의 얼굴이 있어야 할 자리에 즉, 눈에는 가슴을, 코 부분에는 배꼽을, 입에는 성기를 그려 넣는가 하면, 여체의 몸으로 도배한 표현, 수평

---

11) 조광석, 『르네 마그리트』 예경, 1995, p.27~29.

선 너머 파란 하늘 위에 구름의 모습으로 떠 있는 여인의 토르소, 튜바, 의자의 나열, 무엇 하나 마땅히 찾을 수 있는 여지를 주지 않는 당당함은 보는 사람으로 하여금 완벽하게 농락당하기를 바라는 짓궂은 장난처럼 그렇게 무거운 주제를 숨긴 채 마주하고들 있다.<sup>12)</sup>

마그리트의 그림은 쉽게 다가설 수 없게 하려는 듯 역설적이며 때로는 공격적이며, 보는 이를 부추기고 비웃는 느낌을 강하게 전달하고 있으며, 일상적인 것을 거부하며 실제의 세계를 시험하기를 멈추지 않으며, 회화란 정신이 지닌 두세 가지 기본적인 문제들을 끊임없이 변화하는 빛으로 표현한다든가, 반복적인 주제의 연속적인 나타냄은 그가 추구하는 회화의 기본 정신에 충실한 결과물이라 할 것이다.

그러나 반복되어진 같은 주제의 그림 속에서, 우울증에 시달리면서 끊임 없이 무엇인가를 이끌어낼 수 있다는 것은 그가 가진 특이한 성격을 완화시켜 보여주며, 반복되는 일상에서 일탈하고 싶은 보통 사람들의 권태적인 삶에 대한 화려한 탈출을 이루어낸 마그리트의 용기와 빛나는 창조적인 정신을 느낄 수 있다. 우리가 당연하게 받아들이는 형상, 이미지와 언어에 대해 탐구했고, 때로 화가라기 보다는 철학자로 여겨지는 마그리트의 작품 세계를 보았다.

---

12) 수지 개블릭, 천수원 옮김, 『르네 마그리트』, 1985, p.57.

### (3) 살바도르 달리 (Salvador Dali)

살바도르 달리(Salvador Dali, 1904.5.11~1989.1.23)는 스페인의 대표적 초현실과 화가로서, 스페인 카탈로니아 북부의 작은 마을 피게라스에서 공증인의 둘째 아들로 태어났다. 그의 아버지는 예술에 대해 깊은 관심을 가졌으며 집안도 중류층에 속하는 비교적 좋은 환경을 이루고 있었다. 한편 그의 어머니는 그에게 그의 형이 십자가의 그리스도에 귀일 하였노라고 들려주곤 함으로써 어린 달리를 신비의 혼란 속에 빠지게 하였으며, 그의 극히 내성적이며 수줍던 성격이 때로 격렬한 폭발을 보인 것도 이 사실과의 깊은 관련을 보인다.<sup>13)</sup>

후일 달리는 종교화에 대해 대단한 집착을 보이는데 그것은 이때부터 받은 자극에서 기인하는 것이라 보겠다. 달리의 수많은 작품 속에는 갈라 엘뤼아르(Gala Eluard)라는 여성이 출현하게 되고 모든 여성의 모습이 갈라로 변신되었다. 심지어 성모 마리의 모습에 이르기까지도 갈라의 형상으로 대신 되었는데, 그것은 정신적 노이로제에서 고통 받는 그를 구하고 치유한 것이 갈라였기 때문이다. 아마 수많은 화가들 중 달리만큼 여자의 내조와 영향을 받은 사람도 드물 것이다.

또 하나 달리의 예술에 큰 영향을 준 것은 그가 성장한 카다케스의 해안과 리가트 항이다. 태양이 불타고 바닷물이 섬, 바위들 사이로 넘나드는 곳에서 변덕스러운 그의 기분을 억제하였던 것이다. 살바도르 달리는 금세기

---

13) 손철주, 『그림 아는 만큼 보인다』, 생각의 나무, 2006, p.145.

의 가장 특이하며 괴이한 화가로서 그의 작품 속에는 현대의 작품들 속에서 느낄 수 있는 인간의 회의, 압도하는 무의식의 위력 등이 내재되어 있다.

즉, 그의 작품 속에는 통속적 경험과 상식으로써는 전혀 감지키 어려운 기묘한 것들로써 이루어져 독자적인 초현실의 세계를 전개하고 있다. 그의 작품에서는 이미지가 보는 이의 잠재의식에 직접호소 한다는 것과 억압되어 있던 반응을 자극함으로써 환상과 상상력을 한껏 풀어 준다는 것, 그리고 현대의 과학 지식에 의해 발견된 시공이라는 새로운 신화는 물론 성과 죽음과 운명이라는 오래된 신화에 대해 성찰하도록 이미지를 나타내었다.<sup>14)</sup>

1950년대 이후의 작품에는 프로이트에서 벗어나 융<sup>15)</sup>이 말한 ‘인간의 공통된 잠재의식’을 표현하였으며, 또한 그는 자신의 개인적 무의식인 콤플렉스를 표출하여 자신만의 독특한 화풍으로 나타내고 또 잠재의식에 의해 창조되는 예술의 원형성을 나타내고자 했다.<sup>16)</sup>

편집광적 비평방법으로 나타난 그의 후기 작품에는 종교성과 시대성을 많이 반영하고 있다. 이런 점에서 그는 자신의 정신영역에서 더 나아가 집단적 보편 정신을 표현하려고 했다는 것을 알 수 있다. 금세기 들어 급진적

---

14) 최지영, 『달리 나는 천재다』, 다빈치, 2004, p.49.

15) 융[Carl Gustav Jung, 1875.7.26~1961.6.6]: 스위스의 정신과 의사. 정신분석의 유효성을 인식하고 연상실험을 창시하여, S.프로이트가 말하는 억압된 것을 입증하고, ‘콤플렉스’라 이름 붙였다. 분석심리학의 기초를 세우고 성격을 ‘내향형’과 ‘외향형’으로 나눴다.

16) 로버트 레드퍼드, 김남주 역, 『달리』, 한길아트, 1998, p.75.

으로 팽배한 현대의 과학 문명과 더불어 국제간의 전화(戰火)가 끊이지 않는 현실 가운데, 여태까지 볼 수 없었던 새로운 유형의 화가나 회화가 등장한다 할지라도 결코 놀라운 일은 아닐 것이다.

하지만 서구의 각국이 정치적 긴장의 팽배와 대립에 의해 충동을 일으키게 되는 1930년대 즉, 유럽 자본주의 사회에 대한 개혁과 정치적인 혁명, 종래의 예술 형식을 파괴하고 부정하는 양상을 나타내기 시작하는 무렵을 살아온 화가 달리, 그는 광란의 소용돌이 속에서 인간 존재 그 자체에 의문을 지닌 채, 우리들 의식 가운데 내재한 비합리적인 실상을 파헤쳐 보는 계기를 마련해주는 화가였다.

이렇게 볼 때 달리는 풍부한 상징적 원천에 접근하여, 시대를 반영하고, 종교적인 공통된 집단 무의식의 원형, 콤플렉스를 작품 안에 표현하여, 인간 무의식에 대해 사실적이고, 독창적이며, 자신만의 방법인 편집광적 비평 방법을 사용하여 현대 미술의 무한한 표현 방식의 가능성과 발전을 가져다 준 예술가임에는 틀림없다고 하겠다.

#### (4) 마르크 샤갈 (Marc Chagall)

마르크 샤갈(Marc Chagall, 1887~1985)은 러시아의 비테부스크 출생으로 표현주의를 대표하는 파리 최대의 화가이다.<sup>17)</sup> 1910년 한 후원자의 도움으로 파리로 유학을 가게 된다. 그 후 아폴리네르<sup>18)</sup>의 친구인 월든에 의해 베를린의 ‘데어 슈트롬’ 화랑에서 전시회가 열렸다. 그 전시회는 상당한 충격을 가져왔으며 당시 1차 세계대전이 일어나기 바로 직전의 독일 표현과 운동에 크게 영향을 끼쳤다.

그의 초기 작품은 입체주의 영향을 받았으나, 점차 슬라브족의 신비감과 유대인 특유의 신비성을 융합시킨 독자적인 개성을 강하게 풍겼다.

소박한 동화의 세계나 고향의 생활, 하늘을 나는 연인들이란 주제를 즐겨 다루었고, 자유로운 공상과 풍부한 색채는 보는 사람의 마음을 맑고 깨끗하게 풀어주는 매력이 있다. 샤갈의 그림에서는 자주 꽃과 동물들이 출현한다. 사람들의 결혼식에서도 전쟁 속에서도 광대들의 서커스 속에서도 그들은 샤갈의 의지와 그가 발산하고자 하는 의미를 품은 채 나타난다.

꽃은 샤갈에게 있어서 희망과 사랑, 그리고 기쁨의 상징물이다. 사랑하는 여인에게 꽃다발을 바침으로써 연인들의 기쁨과 환희에 대해 이야기하고 있는 것이 샤갈에게 있어서 여인이 가지는 의미는 휴식이자 인생의 빛과 같은 존재이다. 러시아를 떠나 살아온 시간 동안 그에게는 몸을 편히 눕힐

17) 다니엘 마르슈소, 김양미 옮김, 『샤갈』, 시공사, 2004, p.37.

18) 아폴리네르[Guillaume Apollinaire, 1880.8.26~1918.11.9]: 프랑스의 시인. 소설가. 작품은 《씩어가는 요술사》(1909), 《동물시집》 등이다. 20세기의 새로운 예술창조자의 한 사람이다. 평론 《입체파 화가》, 《신정신》은 모더니즘 예술의 발족에 큰 영향을 끼쳤다.

수 있는 공간이 필요했을 것이다. 또한 인생의 갈림길에서 그 길을 훤히 비춰줄 빛을 갈구하였을 것이다. 그런 안식과 지표를 그는 사랑하는 연인의 모습으로 형상화시켜 여인과 함께 서 있는 자신의 모습을 신랑신부로 표현하고 있다. 그의 그림은 모두 무중력 상태이다. 연인들은 손과 손을 맞잡고 하늘을 날아다니고 염소와 닭들은 화면의 아무 곳에서나 자리 잡고 있다.

그는 회화 공부를 위해 처음 파리에 체류하는 동안에 가난하고 고달픈 자신의 삶, 그리고 유대인의 처지를 공중에 떠있는 사람으로 빗대어 형상화했다. 유대어로 ‘공중에 뜬다’는 것이 ‘구걸’을 의미하는데, 그의 무중력 상태의 사람과 사물들은 바로 이를 시각화한 것이다. 그리고 그 속에서 그는 원근과 중력이 지배하는 이승의 그 유한한 삶에 대한 조롱과 그 삶을 초월한 그 이후의 세계에 대해 갈망하는 자신을 상징하고 있다.

다양한 작업을 통해 독자적인 세계를 구축해 가는 샤갈에게 성서는 가장 큰 힘이 되었다. “인생은 어쩔 수 없이 유한한 것이므로 우리가 살아가는 동안 우리의 사랑과 희망의 색깔로 인생을 채색해 나가야 한다. 이런 사랑 안에 삶의 사회적 논란과 모든 종교의 핵심 내용이 들어있다. 나에게 예술과 인생의 완벽함은 성서에서 유래한다.”<sup>19)</sup> 하지만 샤갈은 성서에서 큰 힘을 얻었지만 그는 종교 화가는 아니었다. 성서를 표현하는데 있어서도 샤갈 특유의 인물들은 절대적인 자유로움을 가지고 움직인다. 그것은 어떤 종교 화에서도 볼 수 없는 표현 방식이다.

샤갈 특유의 표현방식은 어떤 현대 미술 사조에도 속하지 않는다. 그는 미술사조에 쫓아가기 보다는 자신의 삶을 그림 속에 담아 넣었다. 그래서

---

19) 김종근, 『샤갈 내 영혼의 빛깔과 시』, 평단문화사, 2004, p.103.

그림이 샤갈 자서전 역할을 해주고 있는 것이다.

## 2) 명화와 패턴디자인의 응용

### (1) 명화와 디자인의 만남

오늘날 명화와 디자인은 불가분의 관계라 해도 과언이 아니다. 명화는 한 가전회사의 냉장고, 세탁기, TV가 광고 소재로 등장한다. 광고지만 순간적으로 ‘명화 속에 웬 ○○표 냉장고와 TV가’ 하는 놀라운 생각을 하게 된다. 고갱의 ‘타히티의 여인’과 고흐의 ‘닥터 가세’는 핸드폰 등 생활품 포장에 등장하기도 한다.



<도판 1, 2>



<도판 3, 4>

패션계에서는 과거의 이브생로랑이 몬드리안의 추상화를 이용한 미니 드레스를 디자인했고, 코코샤넬이 피카소와 장 콕트 같은 문화 인사들과 교류를 통해 컬렉션의 모티브로 많은 작품을 남겼다.<sup>20)</sup>

이렇듯 명화를 디자인에 접목해 기존의 고정된 제품 이미지를 극복함으로써 제품의 가치를 높이고, 작품과 디자인의 영역을 넘나들면서 디자인과 제품의 수준이 한 단계 발달하고 있다. 이것은 현대 소비자의 시각적 문화 수준의 향상과 함께 개성 있는 디자인을 선호하고 있기 때문이다.

이런 사회적 현상을 바탕으로 초현실주의 작품을 디자인에 적용시켜 시각화함으로써 새로운 감성의 패턴과 영역을 제시하여 또 다른 명화와 디자인 개발 가능성을 제시하고자 한다.

---

20) 안정희, 『패션이 만들어낸 명화』, FOCUS, 2006.

## (2) 영화 마케팅

최근 기업들이 유명 미술작품을 제품 프로모션에 접목한 ‘영화마케팅’으로 고객들의 시선을 모으고 있다.



<도판 5>

밀레의 ‘만종’과 ‘건축을 묶는 사람들’, 반 고흐의 ‘낮잠’, 쥘 브르통의 ‘이삭 줍는 여인들에 대한 회상’, 고갱의 ‘브루타뉴의 수확’ 등 세계적으로 유명한 영화들을 제품 포장지에 사용하여 미술 마케팅의 붐에 동참하고 있다. 특히 소품 하나라도 디자인을 중시하는 경향에 따라 영화가 접목된 디자인은 브랜드의 고급스런 이미지를 형성하는 데 중요한 요소로 활용되고 있다.

화장품과 카드업계에도 미술 마케팅 바람이 불고 있다.



<도판 6>

더페이스샵의 ‘아르생뜨(Arsainte)’는 제품 용기에 명화를 입힌 케이스. 아르생뜨의 제품 용기에는 반 고흐의 명화 ‘삼나무가 있는 보리밭’이 프린팅 돼 제품의 고급스러움을 강조하고 있다.



<도판 7>

현대카드는 유명한 미술작품을 신용카드 앞면에 새긴 ‘갤러리 카드’ 6종을 출시했다. ‘갤러리 카드’는 보티첼리의 ‘비너스의 탄생’, 라파엘로의 ‘두 천사들’, 마티스의 ‘쎬즈’ 등 명화의 느낌을 그대로 카드 앞면에 담아 기존 카드와의 차별화를 꾀했다.



<도판 8>

이 밖에 웅진코웨이의 프리미엄키친 브랜드 ‘뷔셀’은 반 고흐를 모델로 등장시켜 명품 이미지를 잘 표현했고, 기아자동차는 ‘오피러스’의 광고카피에 ‘진정 예술을 원한다면 아이처럼 그려라’ 라는 고흐의 명언을 인용해 눈길을 끌었다.

LG전자는 아시아 지역에 전면을 반 고흐의 그림으로 꾸민 액자형 에어컨 ‘아트쿨’을 출시해 주목을 받았다.

제품과 미술 작품을 만나게 하는 것은 아트마케팅의 일환이며 미술이 일반인들에게 더욱 대중적으로 다가간다는 점에서 기업이나 미술계 모두 윈-윈 할 수 있는 기회가 될 것이라는 전망이다.

### (3) 데카르트 마케팅

데카르트 마케팅이란 기술(technology)과 예술(art)을 합친 신조어로, 기능성은 물론 소비자의 감성을 만족시킬 수 있는 디자인을 구현한 것을 의미한다. 2000년대 들어서 디지털 기술과 결합한 ‘최첨단 기능’을 경쟁력으로 내세웠지만 시간이 지남에 따라 최첨단 기능만으로는 더 이상 프리미엄을 소비자에게 줄 수 없게 된 것이다. 결국 기능을 넘어 제품에 ‘예술적 가치’를 부여하면서 가전제품이 아니라 ‘예술품’이라는 마케팅으로 승부를 걸기 시작한 것이다.



<도판 9>

이러한 점을 간파한 LG전자 ‘아트디오스’는 출시 직후부터 히트 상품의 반열에 올라섰다. LG전자는 ‘갤러리 키친’이라는 개념을 마케팅에 도입, 요리를 하고 밥을 먹는 부엌에서 더 나아가 생활 속의 문화 공간으로 주방을 바꿔가기로 했다.

이를 위해 프리미엄 디자인이라는 전략으로 화가 하상림 씨에게 제휴를 요청했다. ‘꽃의 화가’로 유명한 서양화가 하상림 씨는 1990년대 후반부터 꽃을 모티브로 작품 활동을 해 간결하면서 다양한 감을 사용한 꽃을 그려왔다.



<도판 10, 11>

휘센은 지난해 ‘오리엔탈 골드’ 컨셉트의 모티브에 이어 올해에는 스와로브스키 크리스털로 꽃문양을 수놓은 ‘아트 크리스털’과 서양화가 하상림 씨의 또 다른 꽃 작품을 적용한 ‘아트 플라워’ 등의 디자인을 선보였다.

삼성전자 역시 지난해 유명 패션 디자이너 앙드레 김의 지펠, 하우스 등 의 가전을 선보였다. 명품 디자인을 추구하며 프리미엄 생활가전 브랜드 이미지를 강화하기 위해서다.

이렇게 가전제품에서 시작한 데카르트 마케팅은 카드, 화장품 등 전방위로 확대되고 있는 가운데 효과적인 마케팅을 위한 전략이 중요시 되고 있다. 전문가들은 데카르트 마케팅을 실행하기 위해서는 무엇보다 제품브랜드의 속성과 부합하는 디자인이 중요하다고 말한다.

제품의 종류, 브랜드 정체성과 포지셔닝, 제품이 사용되는 장소 등 제품 자체가 갖고 있는 특성을 정확히 파악해 잘 조화될 수 있는 디자인을 도입하는 것은 데카르트 마케팅의 필수조건인 셈이다. 특히, 해당 브랜드 컨셉트를 충분히 소화할 수 있는 역량이 뛰어난 디자이너와 제휴하고, 기업과 디자이너의 디자인 철학 일치하는 외부디자이너를 활용하게 된다면 브랜드 가치를 극대화 될 것으로 보인다.

또한 제품의 기능성이 가장 우선시 되어야 할 것이다. 지나치게 혁신적이거나 디자인 중심으로 제작되어 사용 편리성이 떨어진다면 결국 소비자에게 외면당할 수 있다.

이와 함께 제품의 프리미엄을 이어나갈 수 있도록 장기적인 디자이너 확보가 가능해야한다.

데카르트 마케팅의 등장은 20세기 하이테크놀로지 시대에서 21세기 하이 터치 시대, 즉 감성의 시대로 접어들면서 그 니즈(신흥 공업경제 지역)가 변한 데 따른 것이다. 이에 따라 소비자들의 욕망을 반영한 감성과 실용성을 갖춘 디자인들이 필연적으로 등장하게 됐다.

대부분의 제품들이 이제는 기능면에서 차별화 및 경쟁우위를 두기 어려운 동시에 단지 예쁘기 만한 디자인 역시 식상해지고 있기 때문이다. 기업은 제품에 일반인에게 익히 알려진 유명작가의 작품을 제품디자인에 반영하는 데카르트 마케팅을 통해 심미적 측면에서 소비자를 충족시켜 주고, 제품은 이미지 상승효과를 얻게 된다.

### 3) 인테리어 텍스타일 디자인

인테리어 텍스타일(Interior Textile)은 실내 공간에서의 용도에 따라 벽지, 커튼, 카펫트 이 밖에 소파나 침장용으로 분류되어 왔으나 최근에 토탈 인테리어 디자인으로 새롭게 전개되고 있다. 특히 벽지는 실내공간의 다양한 연출에 따른 변화에 따라 디자인의 중요성이 요구되고 있다. 또한 실내 공간의 분위기가 인간정서에 많은 영향을 주고 있기 때문에 정신적, 심미적인 만족을 충족하기 위한 활발한 디자인 개발과 다양한 제품 생산이 이루어지고 있다.

최근에는 각종 전시회나 시장 분석을 통해 얻어진 자료를 바탕으로 벽지 시장의 추세에 맞게 디자인을 전개하는 가운데 컬러를 이용하거나 문양을 통해 포인트를 살려주는 것을 강조하는데 중점을 두고 있다.

그래서 개성적이고 독특한 현대적 감각으로 발전시킨 독창적인 벽지 디자인이 개발되고, 주거 공간에서 다양하게 벽지가 활용되는 등 새로운 시도가 접목되고 있다.

벽지는 벽면 뿐만이 아닌 다양한 공간에 응용되고 있다. 이에 문이라는 장소에 초점을 맞추어 벽지와 문과의 만남으로 주거공간에 새로운 감각을 표현하고자 한다.

인테리어 자재 역할을 해온 기존의 문(door)디자인 방식에서 벗어나, 문에 유명 작가들의 작품을 소재로 한 벽지 패턴으로 고급스러운 느낌과 함께 한 편의 미술작품을 감상하는 듯한 느낌을 주어 소장가치를 부여하고자

한다. 명화와 디자인의 조화를 추구하며 실내 장식을 차별화하면서 새로운 영역을 찾아 단순히 예쁘고 멋진 디자인에 머무는 것이 아닌 새로운 제안과 개성 있는 디자인을 위해 개발하고자 한다.

(1) LG화학-Z:IN(지:인)

Design Premium ‘Z:IN Gallery’

‘국내 유명 작가의 작품을 도입하여  
일상과 예술이 만나는 격조 높은 생활공간을 연출’

LG화학, Z:IN에서는 텍스타일페인팅기법으로 ‘텍스타일 페인팅(Textile Painting)’은 천연 패브릭과 린넨(마)에 국내 유명 화가(김환기 화백, 임종두 화백을 비롯하여 섬유예술가 김선미 화가, 문정화, 윤영혜, 윤준재 작가)의 예술작품을 구현한 제품으로, 바쁜 일상을 사는 현대인에게 예술작품을 통한 느낌의 미학을 느끼게 해준다.

고객의 취향에 따라 방이나 거실에 여러 폭으로 다양하게 시공할 수 있고, 일부 패턴은 가로로 시공하여 벽에 액자를 걸어 놓은 듯한 느낌을 연출할 수 있도록 시도되었다.



<도판 12, 13>

## (2) 도어(Door)

프리미엄 인테리어 자재 Z:IN(지:인)에서 고급스런 디자인과 다양한 소재를 적용한 신개념 도어 New Interior Door(뉴 인테리어 도어)와 'New System Door(뉴 시스템도어)를 출시하였다. Z:IN 도어 신제품은 소비자의 감성을 만족시킬 수 있는 맞춤형 디자인과 편리한 기능으로 특별한 생활공간을 추구하는 소비자들에게 큰 만족을 줄 것으로 기대된다.

'뉴 인테리어 도어'는 주거공간에서도 화려하고 고급스러운 인테리어를 추구하는 소양한 소재와 디자인을 적용했다. 목질 위주의 도어에서 벗어나 알루미늄, 패브릭, 가죽소재 등 다양한 소재로 고급스러운 외관 디자인을

구현하는 한편, 국내 유명 작가의 디자인을 접목하여 도어를 인테리어 자재를 넘어 하나의 작품화하는 등 기존 도어와의 차별성을 강화하였다. ‘뉴 인테리어 도어’는 탈부착이 가능한 디자인 판넬 구조로 되어 있어 소비자의 취향에 따라 디자인 판넬을 변경하거나, 집안 인테리어를 새로 할 때 도어 디자인도 전체 인테리어에 어울리도록 교체하는 것이 가능하다.



<도판 14, 15>

## 2. 초현실주의 작품을 응용한 벽지 디자인

### 1) TRAND 분석

- 2008년도 wallpaper 트렌드 분석

(출처 : 경향신문)



<도판 16>

모던한 실내에도 비비드한 컬러나 대담한 패턴의 벽지로 포인트 월을 만드는 추세이기 때문에 벽지시장은 훨씬 화려한 디자인이 강세다. 우선 종이나 실크로 밋밋했던 질감의 변화를 볼 수 있다. 대표적인 것이 플로킹 기법

으로 만든 벽지이다. 바탕 벽지위에 패턴을 입체감 있게 표현한 것으로 벨벳과 질석이 많은 추세이다 흔하지는 않지만 비즈 플로킹 벽지도 구경할 수 있다. 플로킹 벽지는 주로 패턴이 크고 화려한데 역시 로맨틱한 플라워 패턴이 많다. 그래서 시공했을 때 화려하면서도 벨벳이나 질석의 느낌으로 포근한 느낌을 준다. 요즘은 대부분이 오염이 덜 묻게 처리하고, 물에 강한 워셔블 기능을 첨가하지만 다른 벽지에 비해 플로킹 벽지는 오염이 잘 묻는 편이다. 깔끔하게 오염 없이 사용하는 기간은 2~3년 정도지만 포인트 벽지로 활용되는 벽지이기 때문에 오염의 문제보다는 인테리어 트렌드에 맞춰 교체하는 경우가 더 많다. 주로 침실이나 서재같이 방의 한쪽 면을 시공하면 포인트 벽으로 효과적이다.



<도판 17>

퓨처리즘의 유행으로 그래픽과 일러스트 벽지도 다양하다. 그래픽 벽지는 대담한 패턴과 비비드한 컬러로 눈에 확 띄지만 막상 집에 시공하려면 조금 망설여질지도 모르지만 과감한 취향을 가진 이들이나 자신의 개성과 감각을 돋보이는데 효과적이다.



<도판 18>

집 안 곳곳에 개성 있는 그래픽이나 일러스트 벽지를 시공하면 재미난 요소로가 될 것이다. 그래픽 벽지가 다소 걱정스럽다면 다른 대안으로 일러스트 벽지를 권한다. 그래픽적인 요소는 가지고 있으면서 컬러와 패턴을 한층 다운시킨 일러스트 벽지도 최근 유행하는 아이템. 마치 연필로 그림을

그런 듯 자연스러우면서도 자잘한 패턴이 많은 추세이다.

그래픽 벽지와 일러스트 벽지는 주로 거실 벽이나 코지 코너 등 포인트  
월을 원하는 모든 곳에 잘 어울린다. 거실 벽을 장식한 그래픽 문양은 가족  
끼리 혹은 손님이 왔을 때 좋은 대화 소재가 될 수 있고, 불박이장 안쪽이  
나 창고 안쪽에 시공하면 문을 열 때마다 슬쩍슬쩍 은근하게 감각을 뽐낼  
수도 있다. 아이 방이나 서재에도 재미난 공간을 연출할 수 있다. 만약 집  
이 좁아 고민 중이라면 무채색 컬러의 곡선 패턴을 추천한다. 오히려 공간  
이 넓어 보이는 효과도 있다.



<도판 19>

같은 모던함이라도 조금 더 세련되게 꾸미고 싶다면 메탈 벽지를 추천한다. 반짝이는 질감은 패션에서 인테리어 업계까지 대세이다. 예전에는 상업 공간에서나 시공했을 벽지이지만 이제는 내부공간의 보급과 벽결이 TV 같은 가전제품과의 궁합을 맞춰 많이 선호하고 있다.

## I. COLOR



<도판 20>

— Adrenalin Out Door(아드레날린 아웃도어) —

암벽등반, 산악자전거, 카이트 서핑, 카누, 래프팅 등과 같이 아드레날린 준비를 자극하는 짜릿한 스포츠에서 영감을 받은 트렌드. 초박형 투습성과 보호 기능 등이 이 트렌드 소재의 주요 특징. 바위처럼 거칠고 흐릿한 윽틱, 울퉁불퉁한 피케, 드라이한 터치나 물 빠진 염색 등이 지배적이다. 기능성 샤텐의 젖은 듯한 표면, 해초의 영감은 물(wild water)의 영향을 받았고 텐트에서 영감을 받은 초경량 소재의 느낌은 질감 있고 약간 구김이 있는 초박형 코팅이 처리됐다.

아드레날린 스포츠의 종류만큼이나 컬러 톤도 다양하다. 생기 있고 선명한 컬러 톤이 탁한 그린이나 흙색과 같은 내추럴 톤과 조화를 이루면서 멀티 컬러 느낌을 연출한다.

— Poetic Design(시적인 디자인) —

상상력을 키워주는 미래적인 디자인과 육감적인 소재가 특징인 ‘포에틱 디자인’ 트렌드는 인체공학적 멋과 럭셔리 스트레치가 가미된 스포티한 여성스러움을 강조한다.

메시와 뽕뽕 뚫린 구멍들의 경쾌하기도 하고 래커칠 되어 있거나 고무처럼 푸석한 극도로 소프트한 표면의 세계이기도 하다. 기능성 소재와 천연 혼방 소재가 빛을 살짝 반사하거나 무지갯빛을 띤다. 컬러 톤은 시골스러우면서도 대단히 우아한 분위기가 표현된다. 마른 꽃잎과 풀잎처럼 약간 빛바

랜 중간 톤이 주를 이루면서 밝은 파스텔 톤이 산뜻한 느낌을 더 한다.

— Organic Tech( 테크) —

작년 웰빙과 에코-챌린지 트렌드가 2008시즌에도 지속된다. 이 트렌드를 이끌어가는 첨단 테크놀로지는 인간을 중심으로 하면서 이해하기가 쉽고 개인을 위한 공간적 여유가 있다. 마이크로나 마크로 짜임새와 네트워크 등의 조직으로 기능성이 눈으로 확인된다.

자연친화적인 회색이 도는 흰색의 천연 소재가 세련된 기능성을 선보인다. 빛바랜 블루 톤과 옥수수, 아마, 종이에서 볼 수 있는 다양한 베이지 톤이 조화를 이룬 가운데 다크 네이비가 포인트로 사용되는 것이 특징.

— Fun Addict (편 애딕트) —

‘편 애딕트’ 트렌드는 하나밖에 없는 아이템이나 한정 출시된 상품을 창의적으로 재 디자인하는 것을 테마로 한다.

이 트렌드의 주를 이루는 레저웨어는 최첨단이면서 유머러스하게 표현된다. 거품 같은 소재, 주형 가능한 소재와 테리 직물 등을 이용한 장난스러운 형태가 등장한다. 소박한 투톤 패턴과 땅은 듯한 조직에서 보이는 연한 그래픽이 중요한 포인트다. 신선한 한여름 컬러의 칵테일 믹스는 종종 블랙이나 화이트와 결합된다.

- 디지털 텍스타일 프린팅(DPT), 도어 제작

디지털 프린팅을 활용하여 전폭 벽지를 제작하면 기존의 벽지에서는 표현할 수 없는 모티브와 리피트 뿐만 아니라 컬러웨이와 color 수에 상관없이 디자인 표현을 할 수 있다. 다양한 표현을 장점으로 고부가가치에 제품 제작이 가능한 장점을 가지고 있다. 이러한 벽지가 되기 위해서는 DTP방식에 프로세서를 이해하고 벽지의 완성도를 높이기 위해 디지털 전사 방식을 분석하고 이해하여야 한다.

최근 어패럴 섬유 염색 산업의 구조는 희소가치를 추구하는 고급화 양상의 시장과 다품종 소량 생산, 고부가가치를 필요로 하고 있다. 또한 사회문화적으로 좀 더 몸과 마음을 유기적으로 결합해 인생을 풍요롭고 아름답게 영위하고자 하는 새로운 라이프스타일이 부각됨에 따라, DTP(Digital Textile Printing)기술은 이러한 시장 및 소비자욕구에 즉각 응할 수 있는 빠른 생산체제 확립의 문제를 해결할 수 있는 생산방식이 되었다. 뿐만 아니라 기존의 날염방식에 의한 것보다는 환경 친화적인 염색방법에 의한 패션소재의 개발이 필요하게 됨에 따라 디지털기술을 응용한 염색 산업은 앞으로 더 필요하고 발전하게 될 것이다.

디지털 날염은 흔히 DTP라고 불린다. 말 그대로 디지털 장비를 이용하여 섬유에 직접 프린트 하는 것이다. 디지털 날염은 크게 전사방식과 직접(분사)방식으로 나눌 수 있다. 전사방식은 전사용지라는 매개체에 하는 도안을 인쇄한 다음 이것을 다시 의류나 기타 피염물에 옮기는 것이다.

신축성이 적은 전사지의 특성상 원단에 직접 하는 것보다 정밀도나 색상 재현이 우수한 장점이 있다. 전가 작성을 높이기 위해 원지에 수용성 고분자와 기타 혼합물을 발라 건조시키고, 압착 롤러를 통과시켜서 광택을 내는 전용 전사용지를 이용하는 것이 일반적인 방법이다.

이에 반해 직접(분사)방식은 잉크젯 분사를 이용, 디자인된 패턴이나 이미지를 원단에 직접 인쇄하는 것이다. 잉크를 이용하는 모든 카트리지에는 각각 고유의 분사방식을 가지고 있는데 공기압을 일정하게 유지하면서 전압을 받아 카트리지에 달려있는 헤드 프린팅 역할을 한다. 카트리지 안에는 공기주머니가 있어서 압력을 가해 잉크가 매쉬라고 하는 필터를 통과하도록 적정압력을 유지시켜준다. 이때 필터는 잉크에 포함되어 있는 불순물을 제거하고 순수 잉크만 통과시켜 이미지의 발색도를 높여준다. 직접방식은 카트리지의 분사방식에 따라 다시 써멀(thermal), 피에조(piezo), 에어브러쉬(airbrush)로 구분되기도 한다.

예전에는 디지털 날염이라고 하면 이 두 가지 방식이 혼용되어 사용되었지만 최근에는 전사용지를 거치지 않고 직접 원단에 인쇄하는 분사방식이 보다 많이 쓰이고 있다.

디지털 날염에는 주로 DTP용 잉크라 할 수 있는 반응성 잉크, 산성 잉크, 안료 잉크가 사용된다. 반응성 잉크는 섬유 산업에 가장 널리 사용되는 것으로 스크린 인쇄와 비교해 거의 동일한 컬러 밀도를 갖고 있다.

주로 전처리된 면이나 실크에 사용되며 100℃ 이상 스팀의 후처리 공정을 거치기 때문에 우수한 컬러, 높은 일광 견뢰도가 특징이다. 산성 잉크는 수

영복과 같은 스포츠 웨어에 흔히 사용된다. 디지털 날염 시 밝고 생생한 컬러를 표현할 수 있는 것이 장점이다. 실크와 나일론 라이크라에 사용되며 후처리 공정을 거쳐 견뢰도를 높일 수 있다.

텍스타일 프린팅에 가장 널리 사용되고 있는 안료 잉크는 화려하고 강한 컬러의 표현이 효과적이다. 특히 폴리에스테르, 시폰 등과 같은 얇은 원단을 프린팅 할 때 원단 뒷면에 종이 부착 없이도 작업이 가능하다. 프린팅 후 반드시 후처리 공정이 필요한 것은 아니지만 스팀이나 세탁과정을 거치면 더욱 선명한 컬러를 얻을 수 있다.

## 2) 작품 제작 및 분석

### (1) 디자인 컨셉(Design concept)

I. Image - 초현실주의 작품의 재미, 즐거움, 충격 그리고 가장 근본적인 이성의 지배를 받지 않는 공상, 환상의 세계를 중요시 한다는 것에 영감을 받았다. 현실에서 분리된 듯한 이미지를 바탕으로 현 공간과는 차별성을 둔 초현실세계로의 새로운 공간으로 연출된다.



<도판 21, 22, 23, 24>

II. Pattern - 패턴의 대부분은 초현실주의 작품의 모티브를 응용해 디자인 되었다. 빅 사이즈의 원 패턴은 실내 장식을 화려하게 강조할 수 있는 이미지고, 스트라이프와 시선으로 배치한 모티브는 현대적인 공간을 연출하는데 표현되었다.

### III. Color

(Adobe Photoshop 7.0 color)

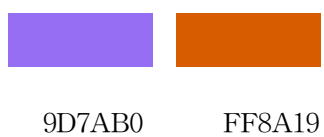
#### Main



#### Sub



#### Point



IV. Function - 일상생활에서 경외감을 가지고 보던 예술을 현대적이고 감성적으로 패턴화된 디자인으로 공간을 즐겁고, 색다른 느낌을 선사하고자 한다.

## (2) 타겟(Target)

### I. 대상

#### - 나이(Age)

Main age : 26~32세 남.여

Sub age : 20대 중반~30대 중반의 남.여

#### - 직업(Occupation) : 프리랜서, 방송인, 예술분야의 전문직 종사자

#### - 생활방식(life style)

집안에 다양한 용도의 공간을 꾸며 놓고 자신만의 삶을 즐기는 사람들, 스스로를 외부와 격리시키며, 단순히 집 안에 틀어박히는 것이 아니라, 충분한 놀거리와 시설로 기존의 일반적인 공간 보다는 색다른 것을 추구하며 개성 있는 공간 연출을 희망하는 생활방식을 가진 대상

### II. 생산품 - 문(door)

### III. 원단(Fabric) : 주거용 인테리어 원단

면(Cotton) : 천연 섬유인 면을 사용하여 인공적인 공간에 따뜻한 원단

의 느낌을 주었다.

#### IV. 가격(Price) : 20~30만원

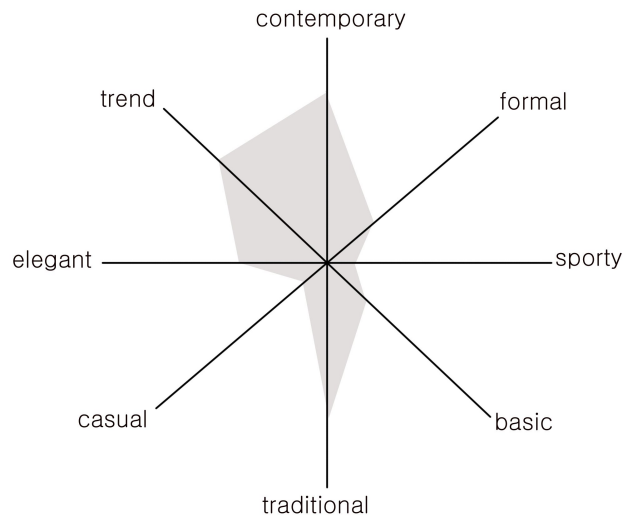
##### (3) Design Source

도어가 인테리어 자체의 일부라는 정형적인 이미지를 벗어나 공간의 조형미와 예술성을 강조하는 신선함을 주고 벽지와 가구 등과 잘 어우러져 세련된 인테리어 연출을 가능하게 한다.



<도판 25, 26, 27>

#### (4) Image Positioning



#### (5) 텍스타일 디자인의 개념과 특징

텍스타일 디자인은 텍스타일 제품을 생산하는 과정에서 미와 패션을 창조하고 표현하기 위한 디자인을 말한다. 말하자면 직물 또는 편물의 조직과 표면에 여러 가지 무늬와 색상을 부여하여 보다 아름답고 창조적인 제품으로 생산함으로써, 완성된 봉제제품의 품질과 부가가치를 높이기 위한 작업이 바로 텍스타일 디자인이라 할 수 있다.

텍스타일 디자인의 필요성은 18세기말에서 19세기에 걸쳐 일어난 상업혁

명으로 직조기, 방적기, 날염기 등의 기계가 발명되면서부터 대두되기 시작하였다.<sup>21)</sup> 기계화는 섬유산업을 대량생산 체제로 전환시켰으며, 대량생산으로 인한 공급과잉은 판매를 위한 치열한 경쟁을 유발시켰다.

판매경쟁이 치열하게 됨에 따라 섬유제품의 디자인이 중시되었고, 이러한 사회적 여건으로 인하여 수공업은 점차 쇠퇴하게 되었다. 즉, 자유경쟁 시장체제 하에서 제품의 가치를 인정받기 위한 미적인 요소를 기본으로 한 생산적/상업적 텍스타일 디자인이 중요해진 것이다.

우리나라의 경우 1960, 70년대에 걸쳐 이루어진 근대화와 산업화로 서구식 주거양식이 보급되고 실내 인테리어용, 침구용, 장신구용 등 전 분야에 걸쳐 급격한 변화가 일어났다. 과거 한옥에서는 그다지 유용하지 않았으나 아파트와 같은 현대 서구식 주거공간을 장식하는 인테리어용품과 침구용품의 경우 특히 변화의 폭이 매우 크다. 예컨대 바닥에는 카펫을 깔고 창에는 커튼을 친다거나, 바닥에 깔았다가 개어두는 요와 이불에서 불박이로 공간을 점유하는 침대를 사용하거나 그 위를 덮거나 씌우는 침대보와 시트 커버를 필요로 하는 등 공간개념의 변모가 급속도로 진행된 것이다. 한편 서구식 복장의 착용은 남성용품으로서 넥타이가, 여성용으로는 스카프와 머플러 등을 비롯한 섬유소재의 장식품목이 다양하고 고급화되는 추세에 이르고 있다.

텍스타일 디자인에서 소비자 측면의 기대효과는 패션의 질적 향상과 다변화, 개인의 취향에 의한 개성적 이미지 연출과 아름답고 풍요로운 의생활 및 실내 환경의 조성이라면, 산업적 측면은 기대효과가 수출증대 및 부가가

---

21) 『텍스타일 디자인의 흐름과 21C』, 디자인 얘기, 2005.

치 극대화, 유행의 변화에 따른 수요 창출과 소비자의 패션 욕구 충족을 목적으로 하여야 한다.

이를 위해 실제로 고부가가치의 텍스타일 제품이 만들어지기 위해서는 날염뿐만 아니라 선염, 편물, 직조 및 자수 디자인이 다양하고 고르게 발전되어야 하며, 아울러 창조적인 예술성을 제품으로 실현시켜 나아갈 때 소비자의 기호에도 부합할 수 있을 것이다.

오늘날의 섬유산업은 국민소득의 증대, 가치 의식의 다변화, 생활감각의 국제화, 정보화 등 유동하는 사회 환경 하에서 새로운 마케팅 시대에 돌입하였다. 과거의 섬유산업은 값싼 노동력에 의존하는 양적 확대에 치중했지만 이제는 국내적으로는 인건비가 상승하고 수입에 의존하여 원자재 값이 폭등한데다가 대외적으로는 선진국의 보호 무역주의 정책과 후발 개발도상국들의 추격을 받으며 수출여건이 악화되는 대외적인 어려움에 직면하게 되었다. 여기에 수요층의 미적 취향이 고급화되는 세계적 추세는 디자인이 우수한 다품종 소량생산이라는 질적 고부가가치로 전환해야 하는 국면에 접어들었다.

이를 위해 21C의 텍스타일 디자인은 정보화, 전문화, 고도화, 다양화된 소비자의 잠재적 욕구를 충족시키는 감성적 아름다움으로 표현되어야 한다. 삶의 질이 풍요로워짐에 따라 이제는 추우면 입고 더우면 벗는 단순한 기능중심에서 패션 즉, 색상, 디자인 등 유행을 강조하는 개성중심으로 변하고 있다. 디자인을 규정하는 21세기의 텍스타일 디자인은 먼저 창의성을 바탕으로 한 감성디자인의 개발 혁신을 요구하고 있다.

[ 작품 1 ]

구름 같은 피부/Cloud skin Cotton



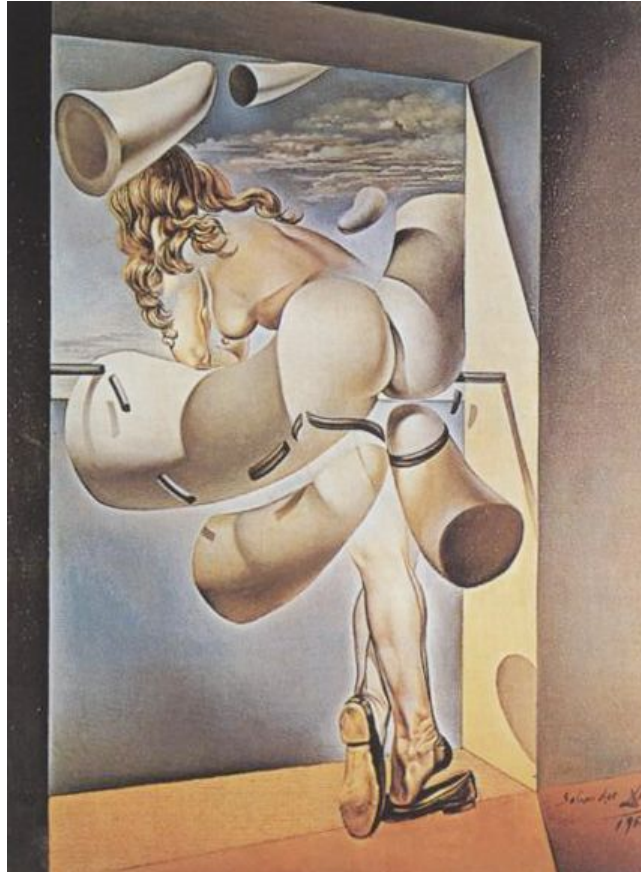
Cotton/DTP/100×210m/2007

살바도르 달리 (Salvador Dali) 작품의 <자신의 순결로써 스스로를 비역하는 젊은 처녀>에서 볼 수 있듯이 인체를 새로운 인식의 폭발적인 에너지로 표출하고 있다.

또한 달리는 성적 집착과 도착적인 성욕에 관한 지식을 쌓아 작업에 채용하였는데 이런 은밀한 모티브를 주목하여 여인의 비정상적으로 분리된 나체를 현대 트렌드에 맞추어 밝은 색조와 세밀화 패턴으로 질감 표현하였다.

## Pattern





<도판 28>

[ 작품 2 ]

뒤태/Appearance from the back



Cotton/DTP/100×210m/2007

살바도르 달리(Salvador Dali) 작품의 <자신의 순결로써 스스로를 비역하는 젊은 처녀>에서 [작품 1]과 동일한 모티브로 디자인 되었다.

패턴이 작게 배치되는 고정관념을 깨고 달리의 정신세계처럼 변화를 두려워하지 않는 초현실적인 접근 방식을 시도해 보았다.

패턴이 확대 되면서 여인의 나체가 쾌락의 이미지에 가까워지지만 조금은 우스꽝스럽게 fun한 요소로 조화를 이룬다. 또한 여인의 나체를 끌라쥬한 듯한 모티브가 더욱 시선을 사로잡으며 개성 있는 공간 연출에 다양하게 활용 될 수 있는 것에 주목하였다.

## Pattern



[ 작품 3 ]

시간의 흐름/Voyage in time



Cotton/DTP/100×210m/2007

살바도르 달리(Salvador Dali) 작품의 <기억의 끈덕임>과 <'미친 트리스탄'을 위한 의상-배>의 모티브 중 달리는 기계적인 사물을 부드럽고 늘어진 형태로 전화시키는 모순에 사로잡혀 있다는 점에 중점을 두어 달리의 상징인 늘어진 시계와 배의 형상을 한 사람을 패턴화 시켜 실제 제품에 접목시켜 시간의 경과라든가 초현실세계로의 장면을 연출하고자 하였다.



<도판 29. 30>

Pattern



[ 작품 4 ]

천상으로 가는 길/Way to heaven



Cotton/DTP/100×210m/2007

살바도르 달리(Salvador Dali) 작품의 <성 안토니우스의 유혹>과 <빵 바구니> 모티브 중 천상의 영역에 닿기 위해 지상을 떠나려는 듯한 긴 다리의 말과 꼬끼리와 달리 작품에서 반복적으로 나타나는 빵 덩어리를 패턴화하는 작업을 하였다.

패턴의 배경을 꿈속인 듯한 환상을 주기 위해 black color를 사용하였으며 공중부양을 하는 듯한 이미지를 주기 위하여 반복 패턴이 아닌 원 패턴으로 작업하였다.



<도판 31, 32>

Pattern



[ 작품 5 ]

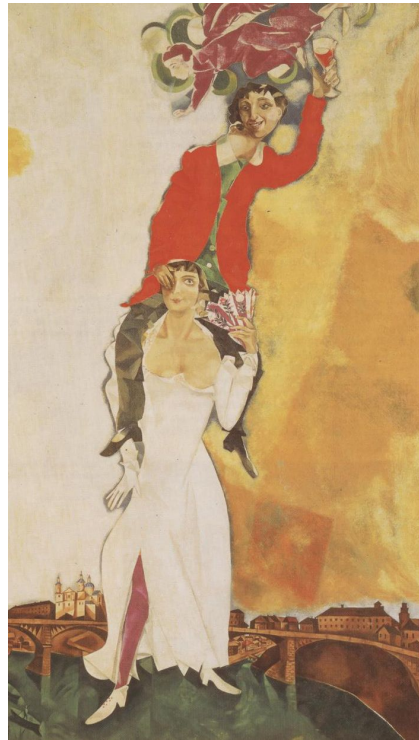
유쾌한 사이/Delightful relationship



Cotton/DTP/100×210m/2007

마르크 샤갈(Marc Chagall)의 작품 <술잔을 든 이중 초상화>는 연인이 라는 주제로 화면 전체에 명쾌한 빛이 넘치고 그림의 연인이 서로 안고 하늘을 나는 듯한 형상을 주어 즐거움을 동시에 주는 듯하다.

원본의 배경과는 다르게 패턴 디자인에서는 ivory color의 배경을 사용하여 따뜻한 이미지를 연출하였고, 연인의 사랑 이야기를 축배 하는 듯한 이미지를 표현하기 위해 연인과 술병을 사선으로 배열하여 세련된 스타일을 찾아내었다.



<도판 33>

Pattern



[ 작품 6 ]

기다려지는 시간/Expectation



Cotton/DTP/100×210m/2007

마르크 샤갈(Marc Chagall)의 <아이를 밴 여자> 작품 중에 성모의 배에 있는 태아주변에 그려진 타원 속의 소우주와 성모를 둘러싸고 있는 외부와의 교감이 표현되어 왔다.

성모와 달, 화면의 지평선을 표현한 모티브로 오랜 태아를 품고 있는 성모 기다림을 패턴으로 인해 재해석 해본다. 노을이 지는 듯한 배경 color로 빛바랜 세월의 시간을 표현하는 효과를 주었다.



<도판 34>

Pattern



[ 작품 7 ]

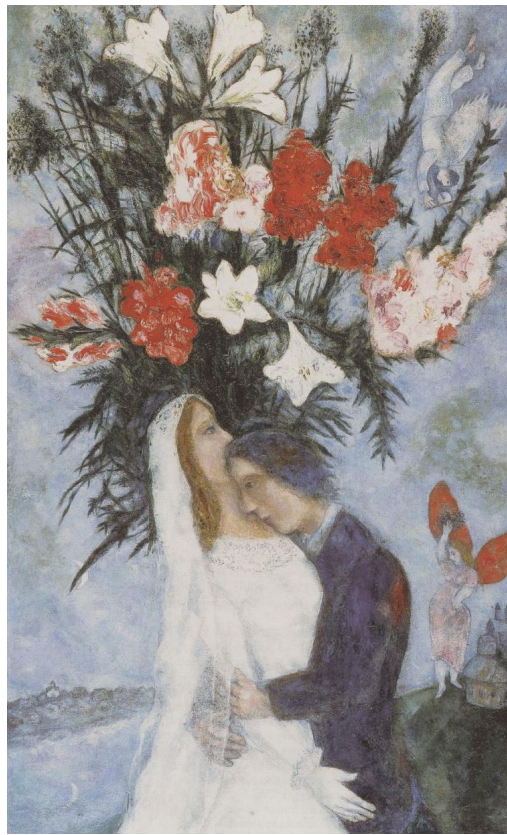
청춘의 끝/End of adolescent



Cotton/DTP/100×210m/2007

마르크 샤갈(Marc Chagall)의 작품에서 그는 사랑하는 연인의 모습으로 형상화시켜 여인과 함께 서 있는 자신의 모습을 신랑신부로 표현하고 있다.

또한 연인에게 꽃다발을 받침으로써 신랑신부의 모습이 사랑으로 승화되는 듯한 느낌을 모티브 하여 심플하게 패턴화 시켰다.



<도판 35>

Pattern



[ 작품 8 ]

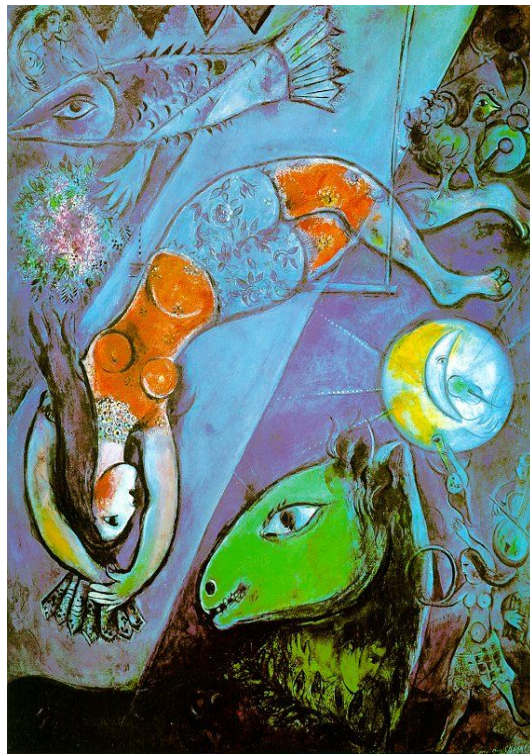
달밤의 휴식/Rest in moonlight night



Cotton/DTP/100×210m/2007

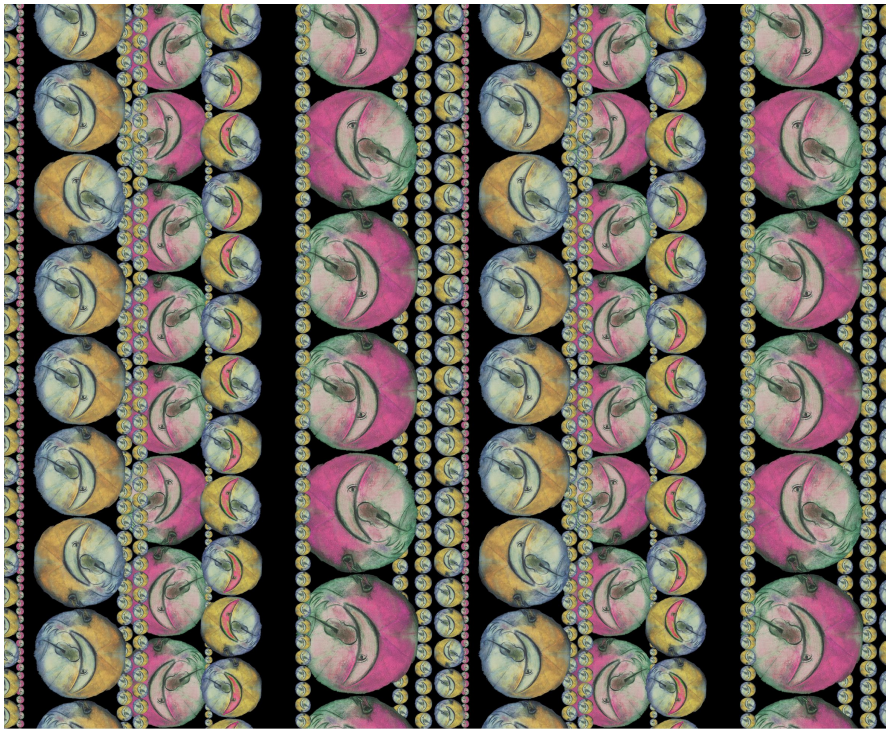
마르크 샤갈(Marc Chagall)은 <푸른 서커스> 작품으로 꿈과 몽환의 시간을 나타내었다.

또한 전체적인 푸른색의 느낌이 차가운 심해의 깊은 내면을 보여주는 것 같다. 그 속을 떠도는 모티브 중 따뜻한 빛을 발산한 달에 주목하였다. 달을 스트라이프 패턴으로 나열하여 달밤의 음악이 울려 퍼지는 듯한 착각을 주도록 디자인 하여 꿈과 몽환의 시간으로의 휴식을 나타내었다.



<도판 36>

Pattern



[ 작품 9 ]

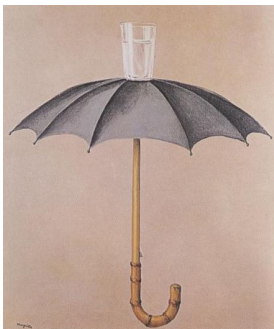
유혹의 비/Rain of temptation



Cotton/DTP/100×210m/2007

르네 마그리트(René Magritte)의 <해젤의 휴일>, <마지막 외침>, <최후의 절규> 작품에서 우산을 컵 안에 담으려다 컵 밖으로 나오게 드로잉을 시작했다는 작가의 의도에 주목하였다

컵 밖으로 우산과 증절모를 쓴 신사가 소나기처럼 쏟아지는 것을 스트라이프 패턴으로 디자인 하였고, 마그리트의 생애 마지막 작품인 <최후의 절규>에서 하나의 잎 안에 한그루의 나무가 표현되어진 모티브로 새로운 생명력에 대한 유혹을 표출하였다.



<도판 37, 38, 39>

Pattern



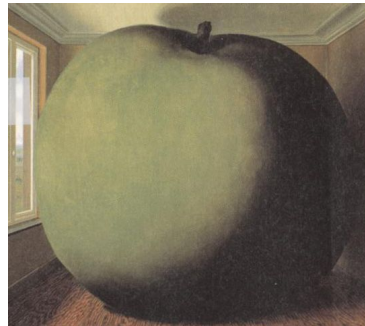
[ 작품 9 ]

사과비/Apple rain



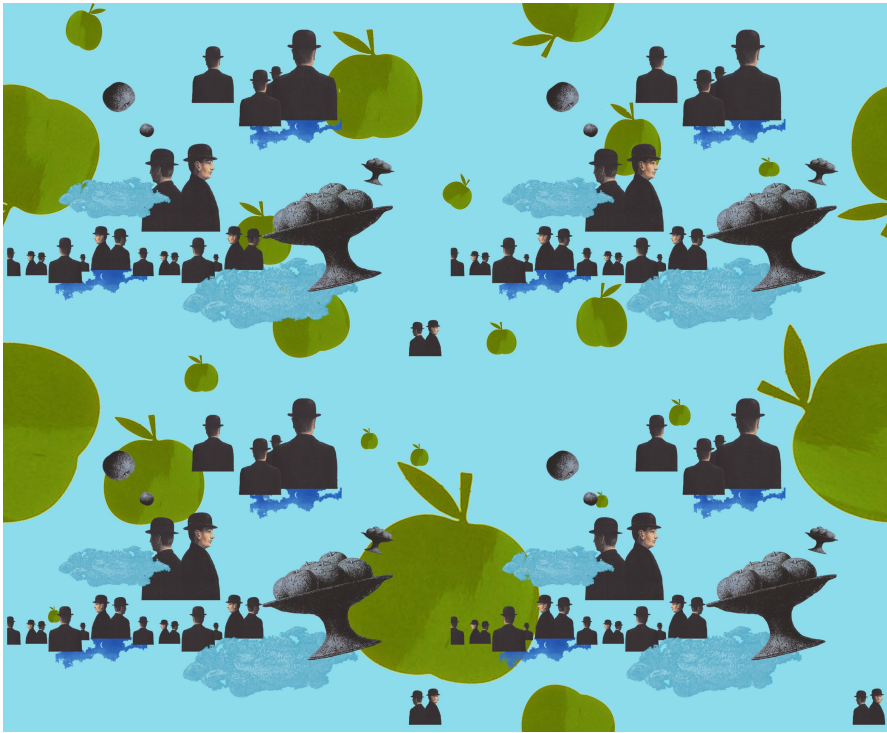
Cotton/DTP/100×210m/2007

르네 마그리트(René Magritte)의 <지평선의 신비>, <청강실>, <커다란 테이블> 작품에 등장하는 사과는 비틀즈의 창조적인 음악 스타일을 상징하는 로고로도 선정되어 대중문화에 영향을 미쳤다. 이러한 사과 모티브를 현대적으로 디자인화 시켜 비가 내리는 듯이 패턴화 하고, 마그리트 작품에서 자주 반복되는 신사의 뒷모습과 푸른 하늘의 실루엣을 조화시켜 현실과 이상의 사이를 음악이 흐르는 듯한 공간으로 묘사 될 수 있게 디자인 하였다.



<도판 40, 41, 42>

Pattern



### Ⅲ. 결 론

산업사회의 발달로 물질문명이 급속도로 발달하고 그 결과 인간은 풍요와 번영을 즐길 수 있게 되었다.

경제적으로 어려웠던 시기에는 상품의 기능적인 측면이 강조되었지만, 풍요로운 현대에 이르러 모든 상품은 기능적 측면과 함께 자아의 만족감을 줄 수 있는 미적 요소에 의하여 상품의 가치가 정해지게 되었다.

이것은 소비자의 상품에 대한 욕구가 물질적 충족으로부터 마음의 풍요로움으로 변화하는 과정으로 소비자의 기호와 감성, 이미지를 구체적으로 실현 시킬 수 있는 제품의 개발만이 경쟁력을 갖는다는 의미이다.

현대 벽지 디자인은 정교한 장식적인 표현과 소비자 개개인의 취향에 따른 감성적이고 자유로운 표현을 요구하고 있다. 색상은 점점 화려해지고 모티프는 과거에 비해 더욱 다양화되고 개성적인 특징을 가지고 있다.

이에 본 연구자는 현 시대가 요구하는 기존의 디자인을 탈피하고 개성화, 다양화에 부합되는 고부가가치의 텍스타일 디자인의 가능성을 모색하고자 하였다.

초현실주의의 작품을 응용한 패턴 디자인을 인테리어 구성요소인 문(door)에 접목시켜 새로운 영역의 디자인을 제안하고, 예술을 주거 환경에서 쉽게 접할 수 있게 생활의 변화를 주는 것을 제시하였다.

이는 변화해 가는 주거환경 속의 인테리어 디자인에 대한 해석과 소비자

들의 감성을 파악한 것에 접근한 것으로 많은 개발 가능성을 잠재하고 있음을 알 수 있었다.

또한 예술에 대한 깊고 넓은 이해에서 시작되어 현대적인 정서로 표현하였으며, 주거 문화생활을 한 차원 고양시킬 수 있는 텍스타일 제품을 제시해 보았다.

이러한 연구 결과로 초현실주의 모티브를 적용한 도어 제품은 기존 상품으로 익숙해져 있는 소비자에게 신선하고 현대적인 감각을 제공하고 타제품과 차별화된 것으로 새로운 주거 환경문화를 전달하는데 일조할 것으로 예상된다. 더불어 현대 마케팅에 맞춘 예술과 디자인의 만남으로 우리의 일상 속에서 공간의 가치 변화를 새롭게 조명한 계기가 될 것이다.

## 참고 문헌

### 단행본 및 간행물

- Hal foster, Rosalind krauss, 『서양미술사』, art since 1900, 2007.
- 박서보, 『MAGRITTE』, 서문당 컬러백과, 2004.
- 수지 개블릭, 천수원 옮김, 『르네 마그리트』, 2000.
- 조광석, 『르네 마그리트』, 예경, 1995.
- 로버트 레드퍼드, 김남주 역, 『달리』, 한길아트, 1998.
- 질 네레, 정진아 역, 『Salvador Dalí』, 마로니에북스, 2005.
- 최지영, 『달리 나는 천재다』, 다빈치, 2004.
- 다니엘 마르슈소, 김양미 옮김, 『샤갈』, 시공사, 2004.
- Rainer Metzger, Marc Chagall, 마로니에북스, 2005.
- 김종근, 『샤갈 내영혼의 빛깔과 시』, 평단문화사, 2004.
- 진중권, 『미학 오디세이 2』, 휴머니스트, 2003.
- 모티카 봄두첸, 『세계명화의 비밀』, 생각의 나무, 2002.
- 손철주, 『그림 아는 만큼 보인다』, 생각의 나무, 2006.
- 이경순, 『텍스타일 프린트 디자인』, 서울:현암사, 1999.
- 민경우, 『디자인의 이해』, 서울:디자인하우스, 1996.
- 송번수, 『현대점유미술』, 서울:디자인하우스, 1996

Mary Schoeser , 『20세기 디자인에서 섬유마감재와 벽지의 역사』 대우출판사,2004.

이광희, 『패브릭 인테리어』 , 동아일보사, 2007.

한국지인 『FLOORING Wallcovering 바닥재&벽지 (월간) 10월호』 한국지인 편집부,2007.

유한김벌리, DPT Mater school 교재.

『텍스타일 디자인의 흐름과 21C』 ,디자인 얘기, 2005.

변상섭, 대전일보, <교육문화체육부 문화팀장>, 2007.

안정희, FOCUS, 패션이 만들어낸 명화, 2006.

월간마루/LG 화학-지:인뉴 인테리어 도어 뉴 시스템 도어, 2007.

## 학위 논문

김지혜, “홈 인테리어 직물 벽지디자인 연구”, 대구 가톨릭대디자인대학원 석사학위논문, 2003.

엄경희·조문환, “디지털 전사 프린팅 활용성 고찰”, 한양대학교 디자인대학 섬유디자인과 교수·유한대학 패션디자인과 전임강사, 2005.

박선지, “한국벽지 디자인 변천에 관한 연구”, 건국대 디자인 대학원 석사학위논문, 2002.

- 이은옥, “기존 및 확장브랜드의 텍스타일 패턴디자인 개발유형 비교 연구”, 덕성여자대학교 예술학부 섬유미술전공 조교수, 2002.
- 최종우, “자카드 직물을 이용한 기하학적 디자인 연구”, 홍익대학교 대학원 섬유미술과 석사학위논문, 2004.
- 이정희, “넥타이 스트라이프 직물 개발에 관한 연구”, 홍익대학교 대학원 직물디자인 석사학위논문, 2005.

# ABSTRACT

## The textile design—adapting a motive from artwork of surrealism

— Focusing wallpaper pattern —

Lee, hyo jin

Dept. of Crafts

Graduate school of

Sungshin Women's University

Today, textile industry is continuously growing and concentrating to produce a high value-added product.

At the same time, competition in textile design is developing.

It is because of the increase on a standard of living and consumption and these increases are becoming individualized and diversified.

Also, textile design as composition of space, artwork, by designing the motives of René Magritte, Salvador Dalí, and Marc Chagall I tried to

make fresh and delicate pattern. These patterns meet with door space of cold image, and I got the motives from a want of moderner, which is escape from actuality to surrealistic. By escaping a common idea of 21 century, I try to re-interpret by showing the sensitivity.

In this study, with emphasized door with surrealistic pattern I try to find the new way of reappearing the world of surrealism.

Also, by directing mystery and illusional atmosphere and by creating space that is swaying our knowledge and fixed thoughts, I believe that I have created a high value-added product that presents society needs.

The need of product of consumers is from the fulfillment of buying, and gives consumers the richness in their minds.

Through out this process, we understand the consumers consumption codes. Further, We can diversify the use of area from making new stuff that materializes the actual image and sensitivity.

The sensitivity that contains consumers trust and adequacy has to reflect and the sensitivity that actualizes all these, we can defines these as stimulus product. We can make unspecificness consumers become more personalize using better products, and finally make special consumer futhermore, I designed it for those who are hungered for new fulfillment

As a result, using the motives from surrealism of the doors of textile

design, consumers will feel the fresh and modern and at the same time, gives a distinction, and moreover, the artwork will help to deliver the distinctive culture.