

패션 컬렉션에 나타난 자연문양디자인의 특성 - 2011 S/S ~2012 S/S 파리, 밀란, 뉴욕 컬렉션을 중심으로 -

권혜숙

상명대학교 디자인대학 패션디자인학과 교수

Characteristics of Natural Prints Design in Fashion Collections - Paris, Milan & New York from 2011 SS to 2012 SS -

Hae-Sook Kwon

Prof., Fashion Design Major, College of Design, Sangmyung University

(2012. 10. 25. 접수; 2012. 11. 27. 수정; 2012. 11. 29. 채택)

Abstract

The main objective of this research was to understand the latest trends of natural print design through the quantitative & qualitative analysis of fashion appeared in contemporary female collections.

The research criteria was defined as 3 seasons from 2011 S/S to 2012 S/S.

Data collection of 726 was done through review of 'prêt-à-porter Collections' of three major fashion cities; Paris, Milan and NY. Statistical analysis of frequency with chi-square test was conducted. Also qualitative interpretation of natural print design' characteristics was completed. The main findings were as follows.; The average occurrence rate of natural print design from 2011SS to 2012 SS in three collections were 6.4% in Milan 6.4%, 5.5% in Paris and 6.8% in N.Y. The five source types of natural prints in contemporary women's fashion collections were identified and the order of their appearance were as follows: flowers, plants, animals, insects & marine organisms and compound one. The plant prints were expressed by stylized or realistic touch. Flower patterns showed more variables than plants, however, there were no big difference in their image and major characteristics. The animal prints demonstrated two aspects. First one used typical animal print of fur or skin, but the other one draw the animal figure like paintings. The compound source type presented the most interesting and fresh pattern design ideas. In the insects & marine organisms, mainly butterfly and seashell & starfish, etc. appeared as real shapes or sometimes were stylized.

Key Words: Source of motif(문양의 원천), Producing technique(연출기법), Size of pattern(문양의 크기), Density of pattern(문양의 밀도)

I. 서론

문양은 읽고 해석할 수 있다는 점에서 ‘글’이라고 볼 수도 있고(뉴웰과 언윈, 2012) 혹은 그림언어

라고 할 수 있다. 인간이 그림언어를 사용하게 된 이유는 언어 및 문자로는 표현하기 힘든 내용을 그림이라는 시각적인 기호를 통해 효과적으로 전달할 수 있었기 때문이다. 그림언어인 문양은 어떤

Corresponding author ; Hae-Sook Kwon
Tel. +82-10-6201-0838, Fax. +82-41-550-5206
E-mail : hskwon@smu.ac.kr

※ 본 연구는 상명대학교 2011년도 교내 연구비 지원에 의해 수행되었음.

민족과 그들이 살아온 환경에 따라 고유한 특성을 띠게 되었다(www.culturecontent.com 2012.07.15).

문양은 일반적으로 건축·조각·공예·디자인 등 조형예술품의 표면을 장식하는 여러가지 무늬를 가리킨다(한국브리태니커 온라인, preview.britannica.co.kr 2012. 3. 3). 미적 감각을 불러일으키기 위해 점이나 선, 색채를 도형과 같이 형상화한 문양은, 도안(圖案)의 개념과는 다르다. 이는 문양이 개인적으로는 각자의 삶을 통해 발현되는 창조적 산물이며, 언어나 문자와 마찬가지로 사용 주체인 민족과 그 민족이 처한 역사적 배경에 따라 고유한 형태로 나타날 뿐 아니라, 유물의 재료 차이에 따른 점이나 선 등의 질감에서부터 공예·회화·건축 등의 공간을 구성하는 요소에 이르기까지, 단순히 장식적인 기능에 국한되지 않고 인간 본연의 기원과 욕구를 다분히 종교적 성격을 띠면서 담아내고 있기 때문이다(www.culture.go.kr 2012.07.15).

패션은 문양을 보여주고 영향력을 발휘하는데 중요한 매체이다(뉴월과 언원, 2012). 선, 공간, 형, 때로는 색채에 의해 형성되는 문양은 디자인 요소들의 물리적, 심리적 효과가 결합하여 독특한 느낌을 창출한다. 이러한 문양은 디자인의 다른 요소들과 마찬가지로 개개의 디자인 요소를 강화하고, 수식하고 혹은 완화시키는 데 사용된다. 그러므로 문양은 아무런 문양이 없는 소재에서는 볼 수 없는 관심을 일으킨다. 심지어는 의복의 구조적인 선보다 더 빨리 시선을 끌기도 한다(Davis, 1990). 이처럼 문양은 시각적으로 드러나는 효과가 매우 커 신체적으로나 심리적인 요인에 모두 작용되며, 무엇보다 시각적인 인상을 강하게 해 준다. 이러한 특성으로 인하여 착시를 일으켜 신체의 결합을 감추거나 장점을 돋보이게 하는데 효과적이며, 심리적으로 쾌·불쾌의 기분을 좌우하기도 한다(이호정, 1999). 또한 문양은 의복 디자인 시 착용자의 체형, 개성, 연령뿐만 아니라 의복 제작시의 봉제성도 고려해야 하는 중요한 디자인 요소로(권혜숙 외, 2004), 패션을 흥미있게 만들어 주는 역할을 수행한다.

그러나 패션에서 문양을 흥미롭고 조화롭게 연출해 내는 것은 그리 쉬운 일은 아니다. 지나치게 사용하면 오히려 역효과가 날 수도 있다.

이러한 이유로 많은 사람들은 문양을 중심으로 한 의복 연출에는 매우 소극적이어 왔다. 그러나 최근 국, 내외 패션 컬렉션에서는 다양한 문양에 의한 디자인들이 등장하고 있고 그 수가 지속적으로 증가하면서 주요한 패션 트렌드 키워드로 부각되고 있다. 다음과 같이 다양한 패션 정보와 정보지에서는 2012년 패션 트렌드에는 문양에 의한 디자인에 주목하여야 함을 빠짐없이 언급하고 있다.

크리스천 디올(Christian Dior)이나 마리오 슈왑(Marios Schwab) 등이 선보인 체크보드 문양이나 동물 문양을 비롯하여 커다란 꽃문양과 기하학적 문양이 유행이다. 또한 대담하고 복잡한 프린트 기법을 사용한 페이지플리 문양도 유행이다(http://rivista-moda.blogspot.com 2012.08.19).

2012 S/S 캣워크는 다양한 사이즈와 형태의 스트라이프, 꽃들, 화려한 기하학들, 환각적인 소용돌이와 얼룩들과 같은 문양들로 넘쳐났다(www.vogue.co.uk 2012.09.17).

다양한 문양들 중에서도 자연(nature)은 가장 빈번하게, 그리고 가장 아름다운 문양에 대한 영감을 제공하는 모티브의 원천이다. 자연물의 대부분은 문양으로 사용되고 있으며, 자연으로부터 얻어지는 문양들은 중화된 또는 즐거운 심리적 연상을 지니고 또한 훌륭한 문양들로의 전환이 가능한 대칭과 비례를 지니게 됨으로(Davis, 1999) 끊임없이 사랑을 받아왔다.

그동안 국내에서 진행된 문양과 관련된 연구는 주로 한국적인 문양에 중점을 두고 연구가 진행되어 왔으며, 패션디자인 분야에서도 예외는 아니다. 그러나 일부 연구자들은 패션 디자이너들이나 패션 컬렉션에 나타난 디자인들을 중심으로 한 문양디자인 연구들을 진행하면서 새로운 측면에서의 문양에 대한 연구를 시도하였다(최원, 2004; 이재운·김민자, 2007; 유현정, 2009a, 2009b, 2011). 이러한 선행 연구들은 기존의 여러 디자인 분야의 연구와 유사하게 주로 특정 디자이너나 특정한 문양 혹은 문양이미지에 대한 미학적 해석을 중심으로 한 질적 연구로 진행되어 왔다. 이와 같은 연구방법은 연구자의 주관적 관점이나 해석에 의지하는 경우가

자주 발생함으로 인하여 질적 연구의 근원적 문제로 지적되기도 하는 연구의 타당성이란 문제가 대두되곤 한다.

디자인을 이해하고 분석하는 관점은 연구자에 따라 다양할 수 있으며, 문양디자인을 읽고 해석하는 방법 또한 다양할 수 있을 것이다. 이에 본 연구는 양적인 연구를 기반으로 한 질적 연구를 병행함으로써 과학적 논리를 바탕으로 감성적 연구를 진행하고자 한다. 이를 위하여 많은 국내 대학들에서 교재로 채택하거나 참고 문헌으로 사용하고 있는 의상디자인 관련 전문 서적에 언급된 문양디자인과 관련된 내용들을 중심으로 문양디자인의 특성을 이해하고 이를 바탕으로 세계 3대 컬렉션인 파리, 밀란, 뉴욕 컬렉션에 제시된 자연을 원천으로 한 문양의 유형들을 파악하고, 각 유형별로 어떠한 디자인의 특성을 지니고 있는가를 분석해 보고자 함에 주된 목적이 있다.

II. 이론적 배경

1. 문양의 개념

사전적 의미에서 문양이란 물건의 겉 부분에 나타나는 여러 가지 장식무늬의 형태이다(패션큰사전, 1999). 우리말로 ‘무늬’라 하며 한자로는 ‘文樣’ 혹은 ‘紋樣’이라고 표현한다. 여기서 ‘文’은 글자(書契, 사물을 표시하는 부호)로서 무늬가 놓인 모양을 본뜬 그림이 발달한 자(字)로, ‘모양이 나도록 꾸미다(飾)’, ‘아름답다(美)’, ‘화려하다(華)’, ‘아름지다(斑)’, ‘빛깔(文彩)’ 등의 의미를 지니고 있다. 한편 ‘문(紋)’은 ‘직물의 문채(織文)’, 즉 ‘비단무늬’, ‘꽃무늬’ 등을 의미한다(<http://royalpattern.culturecontent.com> 2012.10.14).

복식디자인에서의 문양은 일반적으로 무늬를 의미하는 것으로, 일반적으로 동의어로 사용된다. 문양은 개념상으로 모티브와 패턴으로 나누어진다. 모티브는 문양을 이루는 기본단위의 형태이며, 패턴은 모티브가 모여서 이루는 문양의 전반적인 형태를 말한다(이은영, 1985). 예술에서 모티브는 패턴의 한 요소로, 이미지 혹은

한 개의 부분, 또는 테마이다. 모티브는 디자인이나 구도에서 한번 혹은 여러번 반복될 수 있는데, 텍스타일 아트 같은 것에서는 자주 하나의 패턴 내에서 여러번 반복되어 사용된다. 모티브는 다양한 사이즈로도 가능하나, 하나의 작품에서는 동일한 작품에서는 주로 동일한 사이즈로 나타난다(<http://en.wikipedia.org/wiki/Motif> 2012. 7.15). 즉, 모티브란 문양을 이루는 가장 기본단위의 형태이며, 패턴(pattern)은 이것이 모여서 이루는 전반적인 형태로 어떤 특정한 조형단위를 이루고 있다고 볼 수 있다(이은영, 2003). 따라서 패턴은 모티브가 일정한 형태나 양식으로 재구성된 형태로 나타난 표면 전체의 스타일이며, 모티브란 그 패턴을 구성하는 주된 조형요소를 의미한다(유현정, 2012).

직물에서의 문양, 즉 모티브와 패턴은 직물, 선후염물, 조각 등을 장식하는 여러 가지의 모양을 의미하며 외관상의 크기, 무게, 섬세, 장중, 안정 또는 활동에 상당한 영향을 줄 뿐 아니라, 소재 및 의복에 광범위하게 융통성 있는 특성을 부여한다(이호정, 1999).

2. 문양을 분류하는 기준의 유형

문양을 분류하는 가장 기본적인 기준은 연구자들마다 다양한 관점에서 논의되어 왔다. 그러나 여러 연구들(Davis, 1996 ;유송옥, 2005 ;이호정, 1999 ;이은영, 2005)을 종합하며 보면 문양의 원천과 표현 그리고 배열을 가장 주요한 문양의 측면으로 보고 있었다. 문양의 원천은 모티브(motif) 혹은 주제(subject matter)가 근본적으로 어떠한 것에서 온 것인가의 문제로, 주로 자연물, 인공물, 상상력과 상징적인 것과 같은 네 가지 중요 범주(category)로 분류하고 있다. 이 중 자연을 제외하면 인위적 원천의 종속범주(subcategory)에 속하는 것들이지만 이것들은 다시 제각기 많은 종속범주를 지니고 있다. 연출은 문양이 어떠한 표현기법으로 표현되고 있는가와 관련된 부분이며, 문양이 어떠한 방식으로 배열되어 있는가 하는 문제는 문양의 주요한 분류기준이 된다고 볼 수 있다.

본 연구는 문양의 원천들 중 자연문양만을 중

심으로 연구를 진행하는 것임으로 다른 문양의 원천들에 대한 연구는 배제하고 자연문양에 대해서만 그리고 문양 연출방식과 패턴 배열방법 및 방향 등에 대하여 연구는 관련 전문서적과 인터넷 자료 등을 중심으로 살펴보기로 한다.

3. 자연문양의 개념과 유형

자연을 구성하는 종류는 동물, 식물, 미생물과 같은 생물학적 요인과 우주, 공기, 물, 흙, 빛, 소리 같은 물리학적 요인으로 구분될 수 있다(박보령, 2010) 자연계의 모든 생물을 소재로 만든 문양을 자연문양이라 하며, 나뭇잎에서 짐승 털까지 다양한 문양이 있다(유송옥, 2005)

자연문양의 유형은 꽃, 잎, 나무 등과 같은 식물문과 새, 토끼, 용, 등과 같은 동물문양, 그리고 해, 달, 별 등과 같은 무생물(an inanimate object) 등이 포함된다(유현정, 2010). 자연문양 중에서도 꽃은 가장 널리 사용되고 있는 주제이다. 꽃에 대한 영구적인 인기는 그것이 지닌 무궁무진한 다양성으로, 꽃의 흥미로운 형, 비례, 색채와 차별하고, 즐거움을 주는 심리적 연상에 기인하는 것이다. 꽃을 모티브로 한 문양들은 혼란감을 주지 않고 따라서 착용자로부터의 시선을 빼앗지도 않는다. 꽃 이외의 자연으로부터 얻어지는 문양의 원천으로는 나뭇잎, 양치식물, 담쟁이 등과 같은 식물이나, 동물, 물고기, 새, 그리고 파도, 자갈, 눈꽃송이, 조개껍질, 나무열매, 구슬 등등 다양하다. 이러한 자연물들은 중화된 또는 즐거운 심리적 연상을 지니고 또한 훌륭한 무늬로의 전환 가능한 대칭과 비례를 지니고 있다(이호정, 1999).

식물은 문양을 만드는데 기본적인 영감을 부여한다. 뿌리, 줄기, 잎, 덩굴, 꽃봉오리, 과일의 풍부한 선을 변형하여 양식화된 모티브로 만든 문양은 싱그러움 느낌을 불러 넣어 주고, 면밀한 관찰을 통해서 사실적이거나 추상적인 디자인이 탄생했다. 또한 과학적 시각으로 자연을 관찰하면서 식물의 종마다 외적 특징을 살려 디자인 할 수 있게 됨에 따라, 특정한 꽃 종류를 모티브로 만들게 되었다(뉴월과 언윈, 2012). 에트로 브랜드의 상징인 페이즐리 문양은 15세기

페르시아인들이 캐시미어에 짜 넣었던 망고무늬에서 유래한 식물성 문양으로, 페르시아 무늬 혹은 인도 무늬라고도 한다.

동물문양은 레오파드, 치타, 얼룩말, 호랑이, 하이에나, 아프리카 들개, 기린이나 원숭이 등과 같은 동물의 피부와 털의 패턴을 닮은 문양으로 의류와 패션 스타일 혹은 핸드백과 신발, 심지어 일부 보석에도 사용되고 있다. 동물문양의 인기는 오랜 역사를 지닌 것으로, 그 이유 중 하나는 모피는 값비싸고 다소 이국적인 느낌을 주는 것으로 착용자의 부와 지위를 상징하기 때문이다(http://en.wikipedia.org/wiki/Animal_print 2012. 10. 7).

4. 문양의 연출방식

패션디자인에서 사용되는 문양의 표현기법은 매우 다양하고 모든 것이 가능하다고 볼 수 있다. 그러나 관련 서적들에서는 주로 모티프의 표현된 특성에 따라서 사실적인 문양, 양식화된 문양, 추상적인 문양, 기하학적 문양 등으로 분류되어 있다.

1) 사실적 문양

사실적이라는 것은 유기적이거나 비유기적인 형태들을 사실적으로 묘사하는 것을 의미한다(www.artlandia.com 2012.7.25). 사실적 연출은 자연물과 인공물의 있는 그대로의 모습을 시각화시킨 것이므로, 자연물과 인공물의 경우에 유리하다. 모티프를 사실적으로 연출한다는 것은 그 사물의 색채 그림과 같음을 의미한다. 색채는 사실 그대로의 색으로 나타나고, 밝음과 그늘짐, 겹쳐진 형들은 입체감과 원근감을 나타나게 한다. 사실적 표현은 모티브의 표현방식 중 가장 창의성과 예술성이 부족하나, 매우 드물게 흥미로운 문양을 창출할 수도 있는데, 이때에는 상당히 숙련된 기술이 요구된다(이호정, 1999).

2) 양식적 문양

양식적(stylized) 또는 전통적 연출은 자연물 또는 인공물 등의 문양의 대상을 생략, 단순화,

평면화 또는 과장시키는 것으로 색채를 변화시키거나, 세부 묘사를 단순화하기도 하고, 입체적 사물을 평면화 시키거나 형을 변형시키거나 또는 사실과 다른 변화를 주기도 하는 것이다. 그러나 변형의 정도는 사물의 실제모습을 인지할 수 있는 수준 내에서 표현되어야 한다. 흔히 양식화된 모티프들은 평면의 매개체를 사용하여 평면적으로 나타낸 것으로 3차원적인 입체적인 의복에 사용될 경우, 의복윤곽의 구조적 아름다움을 표현하는 데 매우 효과적이다. 또한, 양식화된 모티프는 사실적인 모티프보다는 정리되고 세련된 느낌을 줄 수 있다(이은영, 2003; Davis, 1996).

3) 추상적 문양

텍스타일 산업에서는 “추상적(abstract)”이란 단어는 어떠한 방식으로든 묘사할 수 없는 비구상적인 모티프를 설명하는데 사용된다(www.artlandia.com 2012.7.25). 즉, 추상적(abstract) 연출은 대상의 실제 형태와는 무관한 비묘사적인 방법으로 자연물이나 인공물을 인지할 수 없을 정도로 변형시켜 나타낸 것이다. 이것은 인간의 상상력에 의해 무한히 다양한 형, 또는 선 등으로 이루어지며, 형태 변화에 구애를 받지 않음으로 자유로운 표현력을 지닌다(이은영, 2003).

추상적인 모티프는 대상에서 특정 성질이나 공통된 징표(徵表)를 분리·독립시켜 인간의 상상력에 의하여 생겨나는 무한히 자유로운 형태이다. 추상적인 모티프의 형태는 보는 사람의 상상력에 의존하는 자유로운 표현력 때문에 자칫 의복의 형태나 선, 착용자의 체형 등 조화나 균형을 깨뜨릴 수도 있으나, 디자이너의 창의적인 감각이나 흥미롭고 예술적인 디자인이 가능한 신선한 모티프가 될 수 있다(이호정·정송향, 2010).

4) 기하학적 문양

기하학적(geometric) 연출은 인간의 상상력과 창의력에서 기인된 것으로, 선, 직선, 원, 타원, 사각형, 삼각형 등과 같은 형태를 추상적이거나 비구상적으로 묘사한 것이다(www.artlandia.com 2012.7.25). 사물의 실제 모습을 인지할 수 없는

무늬의 연출이라는 점에서 추상적 연출의 특별한 종류로 볼 수 있다.

일반적인 선 또는 형들과 마찬가지로, 기하학적인 선, 형들도 심리적 효과를 지닌다. 그 느낌이 경쾌하고 현대적이므로 캐주얼이나 스포티한 의상에 적합하지만 훌륭하게 디자인되면 우아한 느낌도 줄 수 있다(이호정·정송향, 2010).

5. 문양의 배열방식

문양의 배열방법은 대부분의 관련 서적들과 연구 그리고 인터넷 자료 등에서는 모티프나 문양이 배치된 위치와 방향은 혼합되어 분류되어 언급되고 있다. 그러나 이러한 방식은 분석유목별 분류에서 한 유목에 두 가지 이상의 특성이 포함되는 연구방법상의 오류가 발생할 수 있음으로 두 가지 유형으로 분리하여 살펴보았다.

1) 모티프 배열 위치에 따른 분류

모티프의 배열방법에 따라 다양한 패턴이 만들어진다. 동일한 모티프라 할지라도 어떻게 배열하는가에 따라 그 패턴이 주는 느낌은 달라진다. 모티프는 그 배열이나 조합에 의하여 여러 가지 패턴을 구성하게 된다. 즉, 모티프를 단독으로 사용하거나 여러 가지를 사용하여 패턴이 이루어지기도 한다. 패턴을 이루는 모티프의 배열방법에는 크게 규칙적 배열과 불규칙적 배열의 두 가지가 있다. 규칙적 배열은 모티프의 방향이나 위치가 규칙성을 가지고 일관성 있게 배열되는 것을 말하며, 불규칙적 배열은 특별한 규칙 없이 자유롭게 배열된 것이다. 이러한 모티프의 배열은 옷을 제작할 때 무늬를 맞춰야 하고, 옷감의 소요량을 예측해야 하며, 특히 대량생산을 하는 기성복은 옷감의 소요량이 소비자들 구입하는 의류의 가격에 영향을 미치므로 중요한 요인이 된다(Davis, 1996; 이호정, 1999; 이호정·정송향, 2010).

모티프의 배열방법은 다음과 같이 여섯 가지로 분류된다.

(1) 전면 패턴(All over pattern)

모티프가 조밀하고 균일하게 분포되어 있다

록 배치된 형태로 전면패턴(All over pattern) 혹은 오버올(overall)이라고 부른다(www.artlandia.com/2012.3.1) 전면 패턴은 어느 각도에서나 똑 같은 효과를 내어 옷감 표면 전체에 두루 시선이 가도록 한 것이다. 따라서 무늬를 맞추는데 까다로움이 없다. 자연이나 인공물, 추상적인 모티프 등이 가장 쉽게 사용되고 있다.

(2) 보더 패턴(Border pattern)

의복이나 벽지, 소재 등의 가장자리나 보더를 따라 문양이 배치되어 있는 경우를 의미한다(http://www.artlandia.com 2012.3.1)보더 패턴은 옷감의 가장자리에 주요 모티프를 테두리로 처리한 것으로 시선을 가장자리로 유인하고 그 방향으로 강조하며, 스커트의 단, 칼라나 주머니, 소매, 재킷의 가장자리에 배치하여 사용된다.

(3) 스페이스드 패턴(Spaced pattern)

스페이스드 패턴은 독립적인 한 모티프가 단독으로 사용된 경우이다. 때로는 주된 모티프에 종속적인 모티프가 함께 사용되어 하나의 문양을 형성하는 배열로 흔히 스카프에서 보이는 패턴과 같이 패턴 자체의 무늬를 살려서 디자인하여야 효과를 살릴 수 있다.

2) 문양의 배열 방향에 따른 분류

문양은 단독이나 연속으로 배치된다. 단독문양은 한정된 공간의 표면에 문자처럼 한 개의 문양을 단독으로 배치하는 방법, 일정하게 구획된 공간을 문양으로 꽉 채우는 방법, 같은 종류 또는 다른 종류를 모아 하나의 독립된 단위문양으로 배치하는 방법이 있다. 연속문양은 한정된 표면에 문양을 반복해 배치하는 것으로 이방연속(二方連續)·삼방연속·사방연속 등이 있다. 이방연속 문양은 띠 형태로 반복되는 것으로 동일한 단위가 좌우로 연속하는 것, 상하로 연속하는 것, 사선방향으로 연속하는 것이 있다. 반복되는 방향성을 고려해 배치하는 것이 전체 구성의 기본이다(http://preview.britannica.co.kr 2012.3.3).

(1) 한 방향 패턴

한 방향 패턴은 오직 한 각도에서만 효과를

내는 배열방법으로 다른 방향에서 보면 균형이 깨어져 보이거나 거꾸로 보이게 된다. 그러므로 이런 패턴은 신중을 요하며 잘 맞춰진 패턴은 구조적으로나 미적으로 흥미를 유발한다.

(2) 두 방향 패턴

두 방향 패턴은 180°의 방향에서 같은 효과를 내는 배열로 줄무늬, 대부분의 기하학적인 모티프, 또는 서로 마주보게 배열한 모티프의 경우이다.

(3) 네 방향 패턴

네 방향 패턴은 각기 90°로 위사와 경사의 두 방향에서 같은 효과를 주는 배열방법으로 줄을 맞춰서 배열된 포크 도트(polka dot)나 체크, 격자와 같은 균형으로 배열된 것이다. 경우에 따라서 바이어스 방향으로 살려 디자인하면 흥미로운 사선효과를 기대 할 수 있다.

5. 문양의 시각적, 심리적 효과에 영향을 미치는 요인

문양에 의해서 생겨나는 체형의 시각적인 효과는 예외가 있기는 하나 대체로 사용되어진 신체의 부위를 강조하고, 확장시켜 보이는 경향이 있으며, 패턴의 방향은 그 방향의 신체를 강조하고 지기선이나 곡선의 효과를 가져 온다. 또한 문양의 크기에 따라 신체를 강조하기도 하고 축소시키기도 한다. 특히, 큰 패턴은 극단적으로 신체를 강조하여, 체형이 큰 사람이 큰 모티프라고 의상을 입으면 반복에 의해 크기를 강조하고, 반면 작은 모티프는 대조에 의해 크기를 강조한다. 작은 사람이 작은 모티프의 의상을 입으면 대등하게 작아 보이며, 큰 모티프의 의상은 또한 과장시켜 작아 보이게 한다. 모티프의 크기가 크면 클수록 패턴은 더욱 커 보이지만 작은 모티프라고 하여 항상 축소되어 보이는 것만은 아니다(Davis, 1996 ;이호정, 1999). 이처럼 문양의 크기는 시각적 효과에 매우 주도적인 영향을 미치는 요인이 된다.

문양은 단순히 도형에서 오는 시각적인 효과를 넘어선 심리적인 효과가 있다. 그러므로 문

양은 패션디자인의 다른 요소가 전달하는 표정 및 느낌과 더불어 분위기를 전달하는 요소가 된다. 문양을 선택하고 조합하는 것은 그 문양이 가진 분위기와 느낌을 파악하여 그것과 조화되는 의복의 실루엣이나 형태, 디테일 등을 결정하여 디자인하여야 한다. 문양의 밀도는 심리적 효과에 영향을 주는 요인으로 밀집된 모티프(high density motif)는 복잡하고 압축감을 주며 드문드문한 모티프(scattered motif)는 결핍감과 얼룩진 느낌을 주기 쉽다. 또한 추상적 모티프는 여성답고 명량한 느낌을 주고 동물이나 기하학적 모티프와 인공적인 대상물의 모티프는 남성적인 느낌을 주어 문양의 표현기법유형에 따라서도 심리적 효과가 달라진다. 크기와 방향도 영향을 미치는데, 크고 간격이 있는 모티프는 활기차고 대담하며 작은 모티프는 우아하게 보이고, 전면에 배열된 문양은 안정적이지만 방향이 있는 경우는 지배적인 방향으로 심리적인 효과가 작용한다.

이와 같은 선행연구들의 내용을 종합해 보면, 문양은 문양의 원천과 표현기법, 배열방법, 크기와 밀도 등을 어떻게 순열·조합해 내는가에 따라 다양한 디자인을 창출해 낼 수 있으며 그에 따라 원하는 신체적, 심리적인 효과를 연출해 낼 수도 있는 것이다. 그러므로 본 연구는 문양의 디자인 특성을 이러한 측면들을 중심으로 연구를 진행하고자 한다.

III. 연구 방법

본 연구를 위한 연구 문제는 다음과 같다.

1. 연구문제

1) 2011 S/S - 2012 S/S 까지 밀란, 파리, 뉴욕, 런던 컬렉션에 나타난 자연문양의 유형과 유형별 발생빈도율은 어떠한가?

2) 2011 S/S - 2012 S/S 까지 파리, 뉴욕, 런던 컬렉션에 나타난 자연문양의 조형적 특성은 어떠한가?

3) 2011 S/S - 2012 S/S 까지 밀란, 파리, 뉴욕, 런던 컬렉션에 나타난 자연문양원천별 문양디

자인의 특성은 어떠한가?

2. 분석자료와 범위

2011 S/S - 2012 S/S까지의 기간 동안 'Gap Collections' 잡지들 중 밀란, 파리, 뉴욕 컬렉션이 수록된 총 9권이 분석자료로 사용되었다.

3. 분석대상 선정 기준 및 선정 방법

일반적으로 패션에서의 문양디자인이라 함은 프린트기법을 사용한 문양(printed pattern or prints)을 일컫는 것이다. 그러므로 본 연구에서는 프린트 기법 - 실 자체를 염색한 후 직조한 직물에서 표현되는 선염(yarn-dyed)문양이 아닌 후염(printed)문양, 즉 직물을 직조한 후 염색하는 방법으로 프린트 또는 날염 방법을 의미 - 을 사용한 자연문양을 중심으로 연구를 진행하였다. 분석대상은 동일한 유형과 형태의 자연문양이 한 개 이상의 의복 아이템 전체 혹은 일부에 자연문양이 사용된 경우로, 문양의 형태나 프린트기법의 사용여부 등을 정확히 구별하기 어려운 경우에는 www.style.com 에서 해당 디자인을 확대하거나 클로즈업 하는 등의 방법으로 문양정보를 확인한 후 분석대상에 포함시켰다. 이 사이트에 해당 디자인이 수록되어 있지 않을 경우에는 해당 디자이너와 시즌을 검색하는 방법을 사용하였다. 그러나 이러한 과정을 통해서도 본 연구와 관련된 정보를 충분히 얻을 수 없는 경우나 극히 일부에만 문양을 사용하여 문양을 중심으로 한 디자인으로 분류하기에는 적절치 않은 경우, 그리고 서로 다른 의복 아이템에 서로 다른 문양이 사용되었거나 또한 동일한 문양일지라도 크기, 색채 등의 변화를 지닌 문양들인 경우는 문양배합에 의한 디자인들로 분류되어 본 연구에서 제외하였다. 이러한 과정을 거쳐 총 726개의 디자인이 연구에 사용되었다.

4. 분석유목의 선정 방법 및 절차

이론적 배경에서 나타난 결과들을 중심으로 문양분류와 문양의 조형적 특성을 파악하기 위

〈표 1〉 분석유목 및 세부유목과 세부유목별 선정기준

분석유목	세부유목	선정기준	
원천	식물	꽃	전체적인 문양의 주제가 꽃인 경우로, 일부 잎이나 줄기 등의 식물 일부분이 주제를 해치지 않는 정도의 수준에서 포함.
		기타	꽃 이외의 식물이 문양 전체를 주도하는 경우.
	동물	새, 토끼, 용 등과 같은 동물과 뱀 등과 같은 파충류도 포함.	
	곤충에	나비, 벌 등의 곤충류와 조개, 불가사리 등의 해양생물을 포함.	
	혼합	두 가지 이상의 자연을 원천으로 모티브가 한 문양디자인에 사용된 경우.	
배열방식	전면	문양이 적용된 의복디자인 전반에 걸쳐 나타난 경우.	
	스페이스드	독립적인 하나의 모티브가 단독으로 사용된 경우나 주된 모티브가 종속적인 모티브와 함께 사용되어 하나의 문양을 형성하고 있다고 판단되는 경우.	
	보더	네크라인, 소매나 햄라인 등 의복의 가장자리나 보더를 따라 문양이 배치된 경우.	
	혼합 및 기타	두 가지 이상의 문양배열 방식을 사용한 경우.	
밀도	조밀	문양이 차지하고 있는 공간이 거의 대부분이어서 바탕이 차지하고 있는 공간이 거의 보이지 않는 경우.	
	중간	문양이 차지하고 있는 공간과 바탕이 차지하고 있는 공간보다 조금 더 많거나 거의 유사하다고 판단되는 경우.	
	드문	문양이 차지하고 있는 공간이 바탕이 차지하고 있는 공간보다 적다고 판단되는 경우.	
패턴방향	없음	문양의 방향이 없는 경우.	
	한방향	한 방향으로만 보았을 때 가장 적절한 효과를 보이고 문양.	
	두방향	180도 방향에서 보았을 때 동일한 효과를 나타내는 문양.	
	네방향	90도 방향에서 보았을 때 동일한 효과를 나타내는 문양.	
크기	대	문양의 크기가 큰 경우.	
	중	문양의 크기가 중간인 경우.	
	소	문양의 크기가 작은 경우.	
	혼합	두 가지 이상의 크기가 혼합되어 있는 경우.	

한 분석유목들을 1차로 선정하였다. 이 분석유목들을 중심으로 분석자료 9권 중 무작위로 2권을 선정하여 예비 실험을 실시한 후 최종 유목과 유목별 선정 기준을 설정하였다.

5. 분석 및 자료처리 방법

총 726개의 분석대상을 분석 유목별로 분류하는 과정에는 연구자 외 1인의 패션디자인 전공자가 함께 참여하였고, 2인의 견해가 일치하지 않는 경우에는 제 3자의 의견을 물어 최종적으로 판단하였다.

자료처리는 빈도분석과 교차분석을 통한 카이 검증과 더불어 질적 분석방법을 병행하였다.

IV. 결과 및 분석

1. 2011 S/S - 2012 S/S 기간 중 밀란, 파리, 뉴욕, 런던 컬렉션에 나타난 자연 문양의 유형과 유형별 발생빈도

2011 A/W - 2012 S/S 까지 기간 동안 3대 컬렉션에 제시된 총 디자인 수는 11,875개로, 파리

<표 2> 3대 컬렉션에 나타난 디자인의 년도-시즌별 발생빈도와 빈도율

컬렉션 년도 시즌	밀란	파리	뉴욕	합계
2011 SS	1575(24.9%) (33.5%)	1575(24.9%) (32.5%)	773(19.7%) (32.7%)	3923(100.0%) (33.0%)
2011/2012 AW	1616(40.1%) (34.3%)	1603(40.0%) (33.5%)	792(19.7%) (33.5%)	4011 (33.8%)
2012 SS	1517(38.5%) (32.3%)	1627(41.3%) (33.8%)	797(20.2%) (33.7%)	3941 (33.2%)
합계	4695(39.5%) (100.0%)	4818(40.8%) (100.0%)	2362(19.9%) (100.0%)	11,875 (100.0%)

<표 3> 3대 컬렉션에 나타난 자연문양의 년도-시즌별 발생빈도율

컬렉션 년도 시즌	밀란	파리	뉴욕	합계	χ^2 -test
2011 SS	126 (42.0%)	129 (48.5%)	43 (26.9%)	299 (41.2%)	$\chi^2 = 61.641a$ p-value=.000
2011/2012 AW	35 (11.7%)	68 (25.6%)	2 (12.5%)	122 (16.8%)	
2012 SS	139 (46.3%)	69 (25.9%)	97 (60.6%)	305 (42.0%)	
합계	300(6.3%) (100.0%)	266(5.6%) (100.0%)	160(6.8%) (100.0%)	726(6.1%) (100.0%)	

가 4,818개(40.6%), 밀란은 4,695개(39.5%), 뉴욕은 2362개(19.9%)로 나타났다(표 2). 밀란과 파리는 유사한 정도로 제시되어 있었으나 뉴욕은 두 도시의 절반 수준으로 제시되어 있었다. 년도와 시즌별로 살펴보면 2011 SS 파리와 밀란에서 동일한 수의 디자인이 제시된 경우를 제외하면 디자인 총 수는 컬렉션별로 서로 상이하였다. 이처럼 컬렉션별로 총 디자인 발생빈도에 차이가 있었으므로 컬렉션간의 상대적인 비교는 디자인 총 수를 동일한 비율로 재조정하기 전에는 가능치 않을 뿐 아니라 본 연구의 주된 목적과도 다소 거리가 있으므로 이후의 연구는 각 컬렉션별 발생빈도율을 중심으로 비교하여 진행하고자 한다.

- 1) 2011 A/W - 2012 S/S 까지 밀란, 파리, 뉴욕, 런던 컬렉션에 나타난 자연문양의 발생빈도 및 빈도율

2011 SS - 2012 S/S 까지의 기간 동안 밀란,

파리, 뉴욕, 런던 컬렉션에 나타난 디자인들 중 프린트기법을 활용한 자연문양의 발생빈도와 빈도율을 살펴보고, 컬렉션간에 유의한 차이가 있는가를 알아본 본 결과 있는 것으로 나타났다(표 3).

<표 3>의 내용을 시즌별로 살펴보면 2011 SS에는 299개(41.2%), 2011/2012 AW에는 122개(16.8%), 2012 SS에는 305개(42.0%)로 SS 시즌에는 AW 시즌보다 평균적으로 두 배가 넘는 자연문양을 활용한 디자인들이 나타나 있었다. 이러한 결과는, 물론 한두시즌의 비교로는 단언하기 어려운 측면이 있으나, 자연을 모티브로 한 문양들의 특성상 AW시즌 보다는 SS시즌을 위한 패션디자인에 더 적절하기 때문일 것으로 사료되었다. 또한, 울이나 니트류 등의 겨울소재는 선염 문양을 사용하는 경우가 더 많을 것이기 때문인 이유도 포함될 것으로 판단되었다.

최신 컬렉션에 자연문양이 어느 정도의 비중을 차지하고 있는가를 알아보기 위하여 전체 디자인의 총 수와 자연문양을 활용한 디자인의 비

<표 4> 총 디자인 발생빈도별 자연문양 발생빈도의 컬렉션별/년도-시즌별 비율

년도/시즌	디자인수	컬렉션	밀란	파리	뉴욕	합계
		비율				
2011 SS		비율	8.0%	8.2%	5.6%	7.6%
		자연문양/총디자인	126/1575	129/1575	43/773	299/3923
2011/2012 AW		비율	2.1%	4.2%	2.5%	3.0%
		자연문양/총디자인	35/1616	68/1603	20/792	122/4011
2012 SS		비율	9.1%	4.4%	12.2%	7.7%
		자연문양/총디자인	139/1517	69/1627	97/797	305/3941
합계		비율	6.4%	5.5%	6.8%	6.1%
		자연문양/총디자인	300/4695	266/4818	160/2362	726/11,875

<표 5> 컬렉션별 자연문양의 원천유형과 유형별 발생빈도 및 빈도율

원천 컬렉션	식물		곤충· 해양생물	동물·파충류	혼합형	합계	χ^2 -test
	꽃	기타					
밀란	121(40.3%)	110(36.6%)	22(7.4%)	25(8.4%)	22(7.4%)	300(100.0%)	$\chi^2 = 59.103a$ p-value=.000
파리	129(48.5%)	40(24.4%)	10(3.7%)	49(18.3%)	38(14.2%)	266(100.0%)	
뉴욕	88(55.0%)	32(20.0%)	3(1.9%)	18(11.3%)	19(11.9%)	160(100.0%)	
합계	338(46.6%)	182(25.1%)	35(4.8%)	92(12.7%)	79(10.9%)	726(100.0%)	
	488(69.4%)						

율을 연구기간과 컬렉션별로 살펴보았다(표 4).

<표 4>의 결과를 살펴보면, 밀란은 평균 6.4%의 발생빈도율을 보이고 있고, 파리는 5.5%, 그리고 뉴욕은 6.8%로 나타났다. 년도 및 시즌별로 보다 세밀히 살펴보면, 밀란은 SS시즌에는 8.0%와 9.1% 그리고 AW에는 2.1%로 나타났고, 파리는 2011 SS에는 8.2%로 나타났으나 2012 SS와 AW에는 각각 4.4%와 4.2%로 유사한 정도로 나타났으며, 뉴욕은 2011 SS에는 5.6%, 2011/2012 AW에는 2.5%이었으나 2012 SS로 12.2% 높은 비율을 보이고 있다. 이처럼 년도 및 시즌별로도 그리고 컬렉션별로도 발생비율에는 차이를 보이고 있었으나 연구에 포함된 연구기간동안에는 꾸준히 자연문양을 활용한 패션들을 선보이고 있었다. 이러한 결과는 본 연구가 프린트 기법을 활용한 자연문양만을 연구 대상으로 선정하였다는 점을 감안할 때, 세계 3대 패션 도시에서 활약을 하는 디자이너들이 자연문양을 활용한 디자이너들이 어느정도 주목할

만한 새로운 트렌드로 볼 수 있을 것이다.

2) 2011 A/W - 2012 S/S 까지 밀란, 파리, 뉴욕, 런던 컬렉션에 나타난 자연문양의 유형과 유형별 발생빈도 및 빈도율

2011 S/S - 2012 S/S 까지 밀란, 파리, 뉴욕, 런던 컬렉션에 나타난 자연문양의 원천유형 유목별 발생빈도와 빈도율을 살펴보고, 유의한 차이가 있는가를 살펴본 결과 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났다($\chi^2 = 59.103a$, $df=4$, $p=.000$). (표 5).

연구결과 2011 S/S - 2012 S/S 까지 밀란, 파리, 뉴욕, 런던 컬렉션에 나타난 자연문양의 원천유형은 식물을 모티브로 한 문양들이 가장 많이 사용되었으며(69.4%), 그 다음은 동물·파충류가 92개(12.7%), 혼합형이 79개(10.9%)로 유사한 수준으로 사용되었고, 곤충·해양생물은 35개(4.8%)로 가장 적게 나타났다. 식물 중에서도 특

히, 꽃은 자연을 원천으로 한 문양 전체의 46.6%에 이르러 시대를 초월하여 가장 애호되는 문양의 원천임을 알 수 있다.

문양원천 유형별 발생빈도가 컬렉션별로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났으므로 어떠한 차이가 있는가를 구체적으로 살펴보았다. 모든 컬렉션에서 가장 많이 사용한 자연문양의 원천은 꽃이었으며, 그 다음은 꽃 이외의 기타 식물문양인 점은 공통적이었다. 그러나 컬렉션별 발생빈도율에서는 차이가 나타났는데, 꽃문양의 경우는 뉴욕 55.0%, 파리 46.5%, 밀란 40.3%로, 기타 식물문양은 밀란 36.6%, 파리 24.4%, 뉴욕 20.0%로 나타났다. 또한, 식물문양 다음으로 가장 많은 것은 동물문양으로(12.7%), 특히 파리(18.8%)에서는 다른 두 도시인 뉴욕(11.3%)과 밀란(8.4%)에 더 높게 나타났다. 혼합형의 원천은 동물과 유사한 정도(10.9%)로 나타났는데, 파리(14.2%)와 뉴욕(11.9%)은 약간의 차이를 보이고 있었으나 밀란(7.4%)은 파리에 비해서는 거의 절반에 이르는 비율로 나타났다. 곤충·해양생물을 원천으로 한 문양들은 세 도시 모두에서 가장 낮게 나타난 유형으로, 특히 뉴욕에서는 3개(1.9%)로 거의 나타나지 않은 것으로 볼 수 있었고, 그 다음 파리도 10개(3.7%)로 매우 낮게 나타났다. 가장 많이 보인 컬렉션은 밀란으로 22개(7.4%)로 나타났다.

이처럼 자연을 모티브로 한 문양은 세 도시 모두에서 동일한 유형들이 사용되고 있었으나, 사용된 정도와 양상은 각 컬렉션별로 서로 다르게 반영되고 있었다. 이는 각 컬렉션별 특성에도 차이가 있고 아울러 활약하는 디자이너들의 성향들도 다르기 때문에 선호하는 문양의 특성에도 차이가 있을 것으로 판단되었다.

2. 2011 S/S - 2012 S/S 기간 중 밀란, 파리, 뉴욕 컬렉션에 나타난 자연문양 디자인의 특징

2011 S/S - 2012 S/S 기간 중 밀란, 파리, 뉴욕, 런던 컬렉션에 나타난 자연문양의 전반적인 조형적 특성을 살펴보기 위하여 문양디자인 분석 유목에 따른 세부 유형별 빈도와 빈도율을 살펴

본 결과는 <표 6>와 같다.

자연문양들이 문양원천별로 어떠한 표현기법을 사용한 형태로 나타나고 있는가를 살펴본 결과, <표 6>에 나타나 있듯이, 양식적 표현이 392개(54.0%)로 가장 많은 것으로 나타났고, 그 다음은 사실적인 형태 290개(39.9%), 그리고 두가지 이상의 표현기법이 혼합된 경우가 43개(5.7%) 순으로 나타났으며, 추상과 기하학적 표현기법은 나타나지 않았다. 이러한 결과는 본 연구에서의 추상적 표현기법에 대한 분류기준은 표현된 결과가 원천 자체가 무엇인지를 파악하기 어려운 표현방식을 의미한 것이었으므로, 원천이 무엇인지가 파악된 경우에는 추상적 표현기법으로 분류될 수 없었고 또한 다소 추상적 기법이 다소 가미된 경우는 양식화 혹은 혼합형으로 분류되었기 때문으로, 본 연구의 결과만으로는 자연을 원천으로 한 문양의 경우 추상적 표현기법이 그리 많이 나타나지 않았다고 판단할 수는 있으나, 전혀 없었다고 확대 해석하기에는 다소 무리가 있을 수도 있을 것이다. 또한, 기하학적 표현기법은 사물의 실제 모습을 인지할 수 없는 문양의 연출이라는 점에서 추상적 연출의 특별한 종류로 볼 수 있을 뿐 아니라 자연문양을 표현하기에는 적절치 않기 때문일 것으로 판단되었다.

자연문양들이 문양원천별로 어떠한 패턴으로 배열되었는가를 살펴보면, 아이템 전면에 문양/패턴이 배치된 경우가 610개(84.0%)로 거의 대부분을 차지하고 있었으며, 스페이스드 형식의 배열은 100개(13.8%)로 주목해 볼 만한 정도로는 나타났으나, 보더와 혼합형은 각 10개(1.1%)로 거의 나타나지 않았다.

자연문양원천별로 어떠한 밀도로 배치되거나 구성되었는가를 살펴본 결과, 조밀한 경우가 반 이상을 차지하고 있었고(51.4%), 중간정도의 밀도는 258개(35.6%), 그리고 드문드문 배치된 경우도 95개(13.5%)로 나타나 비교적 다양한 밀도로 구성되어 있었다.

자연문양들은 어떠한 방향으로 구성되었는가를 원천 유형별로 살펴본 결과, 패턴의 방향은 방향과 무관한 경우가 454개(62.5%), 한방향이 254개(35.9%)로 대부분을 차지하고 있었고, 나머지 두방향 3개(0.4%)와 네방향 15개(2.1%)은 거

<표 6> 디자인 분석유목별 유형 및 유형별 빈도와 빈도율

분석유목	세부 유형	빈도	합계
문양의 표현기법	사실	290(39.9%)	726 (100.0%)
	양식	392(54.0%)	
	추상	0(0.0%)	
	기하학	0(0.0%)	
	혼합	43(6.0%)	
문양의 배열방식	전면	610(84.0%)	726 (100.0%)
	스페이스드	100(13.8%)	
	보더	8(1.1%)	
	혼합	8(1.1%)	
밀도	조밀	373(51.4%)	726 (100.0%)
	중간	258(35.6%)	
	드문	95(13.1%)	
패턴의 방향	없음	454(62.5%)	726 (100.0%)
	한방향	254(35.9%)	
	두방향	3(0.4%)	
	네방향	15(2.1%)	
문양의 크기	대	200(27.5%)	726 (100.0%)
	중	234(32.2%)	
	소	117(16.1%)	
	혼합	175(24.1%)	

의 사용되지 않았다

문양의 크기는 중간크기가 234개(32.2%)로 가장 많았고, 그 다음은 큰문양이 200개(27.5%), 혼합형이 175개(24.1%)로 유사한 정도로 나타났고 마지막으로 작은 크기의 문양이 117개(16.1%)가장 적게 나타나, 비교적 다양한 크기의 자연문양들이 고르게 사용되고 있는 것을 알 수 있다.

위에서와 같은 결과들을 종합하여 보면 2011 SS - 2012 S/S 기간 중 밀란, 파리, 뉴욕, 런던 컬렉션에 나타난 프린트 기법을 사용한 자연문양은 주로 식물문양, 특히 꽃을 모티브한 문양을 중심으로, 주로 양식화되거나 사실적으로 표현되고 있으며 조밀하게 때로는 중간정도의 밀도로 전면이 꽉 차도록 배치되고 있다고 볼 수 있다. 또한 문양패턴은 대부분이 방향과 무관하게 자유롭게 배열되고 있으며, 무엇보다 다양한 크기의 문양의 형태로 제시

되고 있음을 알 수 있다.

3. 2011 S/S - 2012 S/S 기간 중 밀란, 파리, 뉴욕, 런던 컬렉션에 나타난 자연문양원천별 디자인의 특성

2011 S/S - 2012 S/S 기간 중 밀란, 파리, 뉴욕, 런던 컬렉션에 나타난 자연문양의 조형적 특성을 세부적으로 살펴보기 위하여 문양 분류 기준에 따른 세부 유형별 빈도와 빈도율을 문양원천별로 살펴보았다. 또한 문양의 원천과 문양분류기준 항목들과의 차이가 유의미한가를 파악하기 위하여 교차분석을 실시한 결과 <표 7>과 같이 나타났다.

교차분석결과 문양원천과 문양의 표현기법 ($\chi^2=134.482^{***}$ p-value=.000), 밀도($\chi^2= 21.966a$,

<표 7> 문양원천별로 본 문양디자인 분석요소의 세부유형별 발생빈도와 빈도율

분석요소	원천	꽃문양	기타 식물	혼합	동물 류	곤충 및 해양생물	세부항목별 합계	총합
	빈도합	338 (100.0%)	182 (100.0%)	79 (100.0%)	92 (100.0%)	35 (100.0%)		
표현 기법	사실적	148 (43.8%)	53 (29.1%)	29 (36.7%)	42 (45.7%)	18 (51.4%)	290 (39.9%)	726 (100.0%)
	양식적	175 (51.8%)	127 (69.8%)	24 (30.4%)	49 (53.3%)	17 (48.6%)	392 (54.0%)	
	혼합형	15 (4.4%)	2 (1.1%)	26 (32.%)	1 (1.0%)	0 (0.0%)	43 (6.0%)	
χ^2 -test		$\chi^2= 134.482a$, p-value=.000						
배열 방식	전면	285 (84.3%)	150 (82.4%)	63 (79.7%)	78 (84.8%)	34 (97.1%)	610 (84.0%)	726 (100.0%)
	스페이스	44 (13.0%)	3 (16.5%)	13 (16.5%)	12 (13.0%)	1 (2.9%)	100 (13.8%)	
	보더	7 (2.1%)	1 (0.5%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	8 (1.1%)	
	기타	2 (0.6%)	1 (0.5%)	3 (3.8%)	2 (2.2%)	0 (0.0%)	8 (1.1%)	
	χ^2 -test	$\chi^2=19.053a$ p-value= .087						
밀도	조밀	175 (51.8%)	105 (57.7%)	33 (41.8%)	45 (48.9%)	15 (42.9%)	373 (51.4%)	726 (100.0%)
	중간	107 (31.7%)	67 (36.8%)	36 (45.6%)	31 (33.7%)	17 (48.6%)	258 (35.6%)	
	드문	56 (16.6%)	10 (5.5%)	10 (12.7%)	16 (17.4%)	3 (8.6%)	95 (13.1%)	
	χ^2 -test	$\chi^2= 21.966a$ p-value=.005.						
패턴 방향	없음	238 (70.4%)	117 (64.3%)	31 (39.2%)	38 (41.3%)	30 (85.7%)	454 (62.5%)	708 (97.5%)
	한방향	91 (26.9%)	61 (33.5%)	47 (59.5%)	50 (54.3%)	5 (14.3%)	254 (35.9%)	
	χ^2 -test	$\chi^2=53.876a$ p-value=.000						
	두방향	2 (0.6%)	0 (0.0%)	0 (0.0%)	1 (1.0%)	0 (0.0%)	3 (0.4%)	18 (2.5%)
	네방향	7 (2.1%)	4 (2.2%)	1 (1.3%)	3 (3.2%)	0 (0.0%)	15 (2.1%)	
크기	대	95 (28.1%)	66 (36.3%)	17 (21.5%)	21 (22.8%)	1 (2.9%)	200 (27.5%)	726 (100.0%)
	중	102 (30.2%)	67 (36.8%)	14 (17.7%)	37 (40.2%)	14 (40.0%)	234 (32.2%)	
	소	74 (21.9%)	15 (8.2%)	2 (2.5%)	20 (21.7%)	6 (17.1%)	117 (16.1%)	
	혼합	67 (19.8%)	34 (18.7%)	46 (58.2%)	14 (15.2%)	14 (40.0%)	175 (24.1%)	
	χ^2 -test	$\chi^2= 98.367a$ p-value=.000						

p-value=.005), 크기($\chi^2=98.367^a$, p-value=.000)는 유의미한 차이가 있는 것으로 나타났으나, 배열 방식과 패턴방향은 유의하지 않은 것으로 나타났다. 이 두 개의 항목은 기대빈도가 5이하인 셀이 20.0% 이상으로 나타났음으로 발생빈도수가 낮은 두 개의 셀들을 배제하고 다시 교차분석을 실시한 결과, 배열방식은 여전히 유의한 차이가 나타나지 않았으나($\chi^2=5.390^a$, p-value=.250), 패턴방향은 유의미한 차이가 보였다($\chi^2=53.876^a$, p-value=.000). 그러므로 원천별 문양디자인의 특성은 표현기법과 밀도, 크기는 모든 세부유목별로, 그리고 패턴방향은 방향이 없는 경우와 한 방향인 경우를 중심으로 살펴보기로 한다.

이처럼 혼합형을 제외한 모든 자연문양의 원천들은 주로 사실적이거나 양식적인 연출 형태로 나타났다. 그러나 세부적으로 살펴보면, 곤충외 유형은 사실적 표현기법을 18개(51.4%)로 가장 높게 나타났고, 그 다음은 동물 42개(45.7%), 꽃문양 148개(43.8%), 혼합이 29개(36.7%), 기타 식물문양이 53개(29.1%)로 가장 낮게 나타났다. 양식적 연출은 기타 식물문양이 127개(69.8%)로 가장 많이 사용하였고, 그 다음은 동물 49개(53.3%), 꽃 175개(51.8%), 곤충외 17개(48.6%), 그리고 혼합이 26(32.0%)로 나타났다. 혼합형은 혼합형 26개(32.0%)과 꽃 15개(4.4%)로 나타나지 않았으며, 다른 원천 유형들에서는 거의 없거나 아예 나타나지 않았다. 이처럼 꽃문양과 동물 그리고 곤충외 문양은 양식적 연출과 사실적 연출이 유사한 정도로 사용되고 있으나, 식물문양은 양식적 연출이 사실적 표현보다 두 배 이상 많은 정도로 나타났음을 알 수 있다. 또한 두가지 이상의 자연을 원천으로 한 문양은 혼합형 문양원천은 사실적이거나 양식적 혹은 혼합된 표현기법을 고르게 사용하여 다양하게 연출되고 있는 것으로 나타났다.

모든 문양의 원천들에서 조밀하거나 중간 정도의 밀도가 80.0% 이상을 차지하고 있었다. 곤충외와 혼합형 원천을 지닌 문양은 중간밀도로 가장 많이 나타났고, 꽃, 식물과 동물은 조밀한 밀도로 가장 많이 나타났다. 구체적으로 살펴보면, 기타 식물은 조밀 105개(57.7%)와 중간 67개(36.8%)로 나타나 조밀한 밀도가 매우 높게 나타났고, 곤충외는 중간 17개(48.6%)와 조밀한 밀

도 15개(42.9%)로 유사한 정도로 사용되어 두가지 유형의 원천은 조밀하고 중간 밀도가 90.0%를 넘는 높은 비율로 나타났다. 꽃은 조밀 175개(51.8%)와 중간 107개(31.7%)로, 동물은 조밀 45개(48.9%)와 중간 31개(33.7%), 혼합형 원천은 중간 36개(45.6%)와 조밀 33개(41.8%)로 나타났다. 이 세가지 원천에서는 비록 그리 높은 비율로는 아니나 드문 밀도도 동물 16개(17.4%), 꽃 56개(16.6%), 혼합 10개(12.7%)로 나타났음으로 이 점은 주목해 볼 만하다고 사료되었다.

패턴의 방향은 거의 대부분이 방향과는 무관하거나 한방향에 집중되어 있었다. 문양별로는 꽃, 기타 식물과 곤충외는 방향과 무관한 경우가 높게 나타났으나 혼합형과 동물은 한방향인 경우가 더 많았다.

혼합형 원천의 경우 문양크기가 혼합된 형태가 46개(58.2%)로 다소 많이 나타난 것과 기타 식물 15개(8.2%)와 혼합 2개(2.5%)의 경우처럼 낮게 나타난 경우를 제외하면 대부분의 경우 40.0% 안팎에서 20.0% 안팎의 비율로 나타나, 원천 유형과 무관하게 다양한 크기가 사용되었음을 알 수 있다. 구체적으로는, 꽃은 중간 102개(30.2%), 큰문양 95개(28.1%), 작은문양 74개(21.9%), 혼합문양 67개(19.8%)로 모든 크기가 약간의 차이를 두고 비교적 고르게 나타났다.

종합하여 보면, 자연을 원천으로 한 문양들은 주로 양식적이거나 사실적인 표현 양식을 사용하여 조밀하거나 중간 혹은 드문 밀도로 전면 방향과 무관하게 배열되거나 스페이스드 패턴 형식으로 배열되어 있으며, 대, 중, 소 혼합형의 다양한 크기로 디자인되어 있는 것으로 볼 수 있다.

최신 패션 컬렉션에 주도적으로 나타난 자연 문양 디자인의 특성을 보다 세밀하고 시각적으로 이해하기 위하여 앞에서 나타난 양적인 연구 결과를 중심으로 질적인 분석을 실시하였다. 즉, 디자인들을 특성별 그룹으로 분류한 후 그룹별 디자인을 보다 면밀하게 살펴보면서 공통적 혹은 유사한 디자인들을 순열·조합하는 그룹핑의 반복 작업 등을 통하여 최종적으로 종합적 특성을 분석·종합하였다. 그 결과 다음과 같은 특성을 보이는 것으로 나타났으며, 이러한 결과를 가장 대표적인 그림 실례와 더불어 설명해 보면



<그림 1> '11 AW, Par
(출처 : Lanvin Gap
collections. p.18.)



<그림 2> '11 SS Mil.
(출처 : Maurizio Pecoraro.
Gap collections p.223.)



<그림 3> '12 SS, NY,
(출처 : Peter Som Gap
collections. P.198.)



<그림 4> '012 SS NY.
(출처 : Anna Sui Gap
collections. p.165.)



<그림 5> '12 SS Par.
Cacharel (출처 : Cacharel
Gap collections. p.375.)



<그림 6> '12 SS NY.
(출처 : Anna Sui Gap
collections. p.166.)



<그림 7> '11 SS. Par.
(출처 : Dries Van Noten.
Gap collections. p.98.)



<그림 8> '11 SS Par.
(출처 : Louis Vuitton Gap
collections. p.87.)



<그림 9> '12 SS Par.
Cacharel.
(출처 : Cacharel. Gap
collections. p.376.)



<그림 10> '12 SS NY.
(출처 : Anna Sui.Gap
collections. p.167.)

다음과 같다.

꽃을 원천으로 한 문양은 가장 높은 빈도율을 보인만큼 문양디자인의 특성도 다양하게 나타났다. 가장 많이 나타난 ‘방향과 무관하게 조밀한 밀도로 전면에 배열되어 있는 사실적인 꽃문양’은 <그림 1, 2, 3>에서 볼 수 있듯이 주로 크기에 따라 이미지에도 다소 차이를 보이고 있었다. <그림 1>에서처럼 문양의 크기가 가장 큰 경우는 꽃을 주제로 하고 있음에도 대담하고 강한 이미지를 나타내는 반면, 중간크기의 <그림 3>은 <그림 1>에 비해서는 보다 유연하고 캐주얼한 감성이 더해지고 있다. 양식적으로 표현된 경우는 <그림 4>과 <그림 5>에서처럼 사실적인 표현보다 더 젊고 경쾌하며 현대적인 이미지를 표출하며, 크기와 밀도가 커질수록 경쾌하고 젊고 세련된 감성을 더해주고 있다. <그림 5>에서처럼 하나의 패턴을 형성하여 일정한 공간만을 차지하는 스페이스드 배열방식의 꽃문양은

주제에 시선이 잘 집중될 수 있도록 하고 정돈되고 간결한 느낌을 주는 반면, <그림 6>처럼 보더와 스페이스드 배열방식을 혼합한 형태로는 다소 복잡하고 시선이 분산될 수 있는 위험이 있으나 꽃이라는 주제와 색상과 형태를 잘 조절하여 나름대로의 흥미로운 디자인을 보여주고 있다. 대부분의 꽃문양들은 형태가 매우 확연히 드러나는 선이 분명한 디자인들로 제시되어 있었으나, <그림 7>과 <그림 8>에서처럼 문양의 선과 색상을 불분명하도록 디자인하여 매우 부드럽고 여성적인 로맨틱한 감성을 보이는 디자인들도 일부 나타났다.

‘꽃 이외의 식물을 주제로 한 문양’ 유형들은 <그림 9>과 <그림 10>에서처럼 사실적 표현은 자연의 야생적 느낌을 강하게 풍겨 리조트웨어 같은 분위기를 보여준다. <그림 11>과 <그림 12>의 양식화된 형태는 꽃을 원천으로 한 문양들보다는 다소 거칠고 캐주얼한 자연적인 이미



<그림 11>'11 SS Par.
(출처: Christian Dior Gap
collections. p.129.)



<그림 12> '11SS Par.
(출처: Jean-Paul Gaultier.
Gap collections. p.286.)



<그림 13>'11 Par.
(출처: Stella McCartney.
Gap collections. p.181.)



<그림 14>'12 NY
(출처: Band of Outsiders.
Gap collections. p.188.)



<그림 15>'12 SS Par.
Stella McCartney
(출처: Stella McCartney.
Gap collections. p.222.)

지를 나타내고 있으나, <그림 13>의 페이스리 문양은 고상하며 클래식하면서도 차분한 편안함을 보여주고 있다. 이처럼 ‘꽃 이외의 식물’을 원천으로 한 문양은 양식화의 정도에 따라 표출되는 디자인의 이미지가 달라지고 있었으며, 문양의 크기와 배열방식, 방향과 밀도에 따른 시각적 효과는 꽃문양의 경우와 거의 동일하였다.

‘동물문양’은 크게 두가지 유형으로 나타났는데, 첫째는 기존의 고전적인 방식인 뱀피와 호랑이, 지브라, 등을 사실적이거나 약간의 변형을 가미한 양식적 표현기법으로 나타난 유형<그림 14>이며, 둘째는 고양이나, 뱀 등의 동물형상을 문양으로 그대로 혹은 약간의 변화를 주어 재현해 내는 유형<그림 15>이었다. 두 번째 유형은 크기와 표현기법을 다양하게 함으로써 귀엽고 유머러스한 것에서 커다란 구렁이를 형상화 한 것 같은 그로케스크한 이미지를 내는 문양까지 빈도는 높지 않았으나 흥미로운 문양들을 선보이고 있었다.

‘혼합형의 원천’을 지닌 문양들은 이번 연구에서 가장 흥미롭고 다양하며 예술적이기도 새로운 스타일을 선보이고 있었다. <그림 16>과 같이 나비를 주제로 하면서 나무나 다른 자연들을 사실에 가깝게 표현해 내어 일정한 방향의 패턴으로 배열하기도 하고<그림 17>에서처럼 나비, 사람,해, 호랑이, 꽃 등의 다양한 자연이 어우러져 마치 작은 신세계를 수채화로 그려내는 듯한 이미지로 나타내기도 하였다. 또한 <그림 18>에서 처럼 사람과 말 등을 희화하여 어린이 동화책처럼 펼쳐내기도 하였다.

‘곤충외’는 대부분 <그림 19>와 <그림 20>에 서처럼 나비와 불가사리나 조개 등의 해양생물을 사실적 혹은 양식화 한 형태로 나타났으나, 이 원천을 사용한 디자이너들 수도 매우 적고 발생빈도도 매우 낮아 다른 문양들처럼 다양한 디자인으로 제시되지는 못하였다.

V. 결론 및 제언

2011 A/W - 2012 S/S 까지 기간 동안 3대 컬렉션에 제시된 총 디자인 수는 11,875개로, 파리가 4,818개(40.6%), 밀란은 4,695개(39.5%), 뉴욕은 2362개(19.9%)이었다. 이 중 자연문양의 평균 발생빈율은 밀란은 6.4%, 파리는 5.5%, 그리고 뉴욕은 6.8%로 나타났다. 그러므로 세계 3대 패션 도시에서 활약을 하는 디자이너들이 자연문양을 활용한 디자인들이 어느정도 주목할 만한 새로운 트렌드로 제시되고 있음을 알 수 있었다.

자연문양의 발생빈도를 계절별로 살펴본 결과 SS 시즌에는 AW 시즌보다 평균적으로 두 배가 넘는 자연문양을 활용한 디자인들이 나타났다.

2011 S/S - 2012 S/S 까지 밀란, 파리, 뉴욕, 런던 컬렉션에 나타난 자연문양의 원천유형은 식물을 모티브로 한 문양들이 가장 많이 사용되었으며(69.4%), 그 다음은 동물·파충류가 92개(12.7%), 혼합형이 791개(10.9%)로 유사한 수준으로 사용되었고, 곤충·해양생물은 35개(4.8%)로 가장 적게 나타났다. 식물 중에서도 특히, 꽃은

자연을 원천으로 한 문양 전체의 46.6%에 이르러 시대를 초월하여 가장 애호되는 문양의 원천임을 알 수 있다.

문양원천 유형별 발생빈도가 컬렉션별로 유의한 차이가 있는 것으로 나타났다($\chi^2=59.103^a$, $df=4$, $p=.000$). 구체적으로 살펴본 결과, 자연을 모티브로 한 문양은 세 도시 모두에서 동일한 유형들이 사용되고 있었으나, 사용된 정도와 양상은 각 컬렉션별로 서로 다르게 반영되고 있었다. 이는 각 컬렉션별 특성에도 차이가 있고 아울러 활약하는 디자이너들의 성향들도 다르기 때문에 선호하는 문양의 특성에도 차이가 있을 것으로 판단되었다.

2011 S/S - 2012 S/S 기간 중 밀란, 파리, 뉴욕 컬렉션에 나타난 자연문양 디자인의 특징을 살펴본 결과, 자연문양은 주로 식물문양, 특히 꽃을 모티브한 문양을 중심으로, 주로 양식화되거나 사실적으로 표현되고 있으며 조밀하게 때로는 중간정도의 밀도로 전면이 꽉 차도록 배치되고 있다고 볼 수 있다. 또한 문양/패턴은 대부분이 방향과 무관하게 자유롭게 배열되고 있으며, 무엇보다 다양한 크기의 문양의 형태로 제시되고 있음을 알 수 있다.

2011 S/S - 2012 S/S 기간 중 밀란, 파리, 뉴욕, 런던 컬렉션에 나타난 자연문양원천별 디자인의 특성을 살펴본 결과, 문양원천과 문양의 표현기법($\chi^2=134.482a$, $p\text{-value}=.000$), 밀도($\chi^2=21.966^a$, $p\text{-value}=.005$), 크기($\chi^2=98.367^a$, $p\text{-value}=.000$) 및 패턴방향($\chi^2=53.876^a$, $p\text{-value}=.000$)은 유의미한 차이가 있는 것으로, 배열방식($\chi^2=5.390^a$, $p\text{-value}=.250$)은 유의한 차이가 없는 것으로 나타났다. 그러므로 원천별 문양디자인의 특성은 표현기법과 밀도, 크기는 모든 세부유목별로, 그리고 패턴방향은 방향이 없는 경우와 한방향인 경우를 중심으로 살펴보았다.

연구결과 꽃문양과 동물 그리고 곤충외 문양은 양식적 연출과 사실적 연출이 유사한 정도로 사용되고 있으나, 식물문양은 양식적 연출이 사실적 표현보다 두 배 이상 많은 정도로 나타났음을 알 수 있다. 또한 두가지 이상의 자연을 원천으로 한 문양은 혼합형 문양원천은 사실적이거나 양식적 혹은 혼합된 표현기법을 고르게 사

용하여 다양하게 연출되고 있는 것으로 나타났다.

모든 문양의 원천들에서 조밀하거나 중간 정도의 밀도가 80.0%이상을 차지하고 있었다. 곤충외와 혼합형 원천을 지닌 문양은 중간밀도로 가장 많이 나타났고, 꽃, 식물과 동물은 조밀한 밀도로 가장 많이 나타났다. .

패턴의 방향은 거의 대부분이 방향과는 무관하거나 한방향에 집중되어 있었다. 문양별로는 꽃, 기타 식물과 곤충외는 방향과 무관한 경우가 높게 나타났으나 혼합형과 동물은 한방향인 경우가 더 많았다.

혼합형 원천의 경우 꽃은 중간 102개(30.2%), 큰문양 95개(28.1%), 작은문양 74개(21.9%), 혼합문양 67개(19.8%)로 모든 크기가 약간의 차이를 두고 비교적 고르게 나타났다.

이와같은 결과를 중심으로 최신 패션 컬렉션에 주도적으로 나타난 자연문양의 디자인의 특성을 보다 세밀하게 질적으로 살펴본 결과, 꽃을 원천으로 한 문양은 식물원천문양에 비해 보다 다양한 표현기법과 배열방식과 크기 및 밀도를 보여주고 있었다. 식물을 원천으로 한 문양들은 워천 자체에서 비롯되는 이미지의 특성 차이, 즉, 꽃은 좀 더 부드럽고 우아하며 여성적인 이미지라면 기타 식물들은 좀 더 강하고 남성적이면서 경쾌한 느낌의 차이-를 제외하면 두 가지 유형 모두 식물문이라는 공통점 때문인지 문양의 크기와 배열방식, 방향과 밀도에 따른 시각적 효과에는 별다른 차이가 나타나지 않았다.

동물문양은 기존의 고전적인 방식인 동물의 털이나 표피를 사실적이거나 약간의 변형을 가미한 양식적 표현기법으로 나타낸 유형과 동물 형상을 문양으로 그대로 혹은 약간의 변화를 주어 재현해 내는 두가지 유형으로 나타났다. 두 번째 유형은 크기와 표현기법을 다양하게 함으로써 귀엽고 유머러스한 것에서 커다란 구렁이를 형상화 한 것 같은 그로테스크한 이미지를 내는 문양에 이르기까지, 빈도는 높지 않았으나 흥미로운 문양들을 선보이고 있었다.

혼합형의 원천을 지닌 문양들은 가장 흥미롭고 다양하며 예술적거나 개성적인 측면을 지닌 새로운 스타일을 선보이고 있었다. 여러 가지 자연들을 사실에 가깝게 표현해 내어 일정한 방

향의 패턴으로 배열하기도 하고, 하나의 문양 안에 새로운 세계를 수채화로 그려내는 듯한 디자인도 나타났으며, 사람과 동물 등을 회화하여 어린이 동화책처럼 펼쳐내기도 하였다.

곤충외는 대부분 나비와 불가사리나 조개 등의 해양생물을 사실적 혹은 양식화 한 형태로 나타냈으나, 이 원천을 사용한 디자이너들 수도 매우 적고 발생빈도도 매우 낮아 다른 문양들처럼 다양한 디자인으로 제시되지는 못하였다.

이처럼 최신 패션에 나타난 자연문양은 기존의 조심스럽고 소극적인 패션의 한 부분에서 크고 대담하게 자신의 목소리를 내는 디자인의 한 요소로 당당하게 등장하고 있다고 볼 수 있다. 기존의 작은 문양들 위주에서 벗어나 크거나 중간 크기의 문양들이 강렬하거나 마치 풍경화 같은 장관을 연출하기도 하고 때론 조용한 세레나데와 서정시를 읊기도 하면서 자기 주장을 확실하게 하고 있다. 최신 컬렉션에서 제시되고 있는 문양디자인들은 이처럼 다양한 자연으로부터 영감을 얻어 그 원천을 인지할 수 있는 정도의 변형을 가미하면서 배열하는 위치와 방향을 바꾸기도 하고 밀도와 크기를 달리하면서 자연 그대로의 아름다움에 인간의 상상력을 가미해 무한한 가능성의 세계를 열고 있었다. 이러한 새로움은 기존의 전통적인 문양 디자인들과 공존하면서 새로운 문양 디자인을 제시하고 있다고 볼 수 있을 것이다.

본 연구의 결과는 의상학 분야에서의 문양디자인 유형분류 및 특성에 관한 기초자료를 제공할 수 있을 것이며, 최신의 문양디자인 특성과 더불어 문양트렌드를 이해하는데도 도움이 될 것으로 기대한다.

참 고 문 헌

- 권혜숙 외. (2004). *패션과 이미지 메이킹*. 서울: 수학사.
- 다이애나 뉴웰 (Diana Newall) & 크리스티나 언윈 (Christina Unwin). (2012). *예술 속 문양의 세계*, 권혜정(역). 서울: 시그마북스
- 문양의 구성과 배치. 한국 브리태니커 온라인, 검색일 2012. 3. 3, 자료출처 http://preview.britannica.co.kr/bol/topic.asp?article_id=b08m0764b003
- 문양의 이해. 문양이란? 문화 포털, 검색일 2012. 7. 20, 자료출처: <http://www.culture.go.kr/pattern/service/aboutPattern.do>
- 박보령. (2010). *자연을 모티브로 한 장신구의 표현 연구 : 식물의 형태를 중심으로* 건국대학교 대학원 석사학위논문.
- 유승옥. (2005). *복식의장학*. 서울: 수학사.
- 유현정a. (2009). 20세기 서양 패션에 나타난 문양 이미지 : 문양의 이미지에 대한연구 2. *복식*, 59(5) 134, 71-82.
- 유현정b. (2009). 2000년대 패션에 나타난 추상적 문양의 조형적 특성. *한국의상디자인학회지*, 11(3), 17-25.
- 유현정. (2010). *문양과 패션*. 과주: 이담북스
- 유현정. (2011). 패션과 문양에 나타난 편 이미지의 조형적 특성. *한국의상디자인학회지*, 13(4), 41-50.
- 이은영. (2003). *복식디자인론*. 서울: 교문사.
- 이재운, 김민자. (2007). 2000년대 패션에 표현된 문양의 대화형 디자인에 관한 연구. *복식*, 57(6), 115, 101-111.
- 이호정. (1999). *패션디자인*. 서울: 교학연구사.
- 이호정, 정송향.(2010). *패션디자인 컬렉션*. 서울: 교학연구사.
- 조선시대공중문양. 검색일 2012. 2. 28, 자료출처 <http://royalpattern.culturecontent.com/>
- 조정미. (2012). 패션디자인의 문양에 있어서 기초 조형요소의 표현내용. *한국콘텐츠학회논문지*, 12(2), 96-207.
- 최원. (2004). Emanuel Ungaro 패션디자인에 표현된 Floral 패턴의 조형미 연구. 홍익대학교 산업미술대학원 석사학위논문.
- 패션큰사전. (1999). *패션큰사전편찬위원회*. 서울: 교문사.
- Davis, M.L.(1996). *Visual Design in Dress*, 3rd Edition, N.J:Prentice-Hall.
- Fashion Trends, SS 2012 (Prints, Fabric, Color Palette, Looks etc) , 검색일 2012. 2.10. 자료출처 <http://rivista-moda.blogspot.com>

Spring/summer 2012 - Head-to-toe Prints, 검색일 2012.

10.10. 자료출처 <http://www.vogue.co.uk>

Pattern Design Terms Defined and Illustrated, Artlandia,

Glossary of pattern design, 검색일 2012. 3. 1.,

자료출처 <http://www.artlandia.com>

Pattern Design Terms Defined and Illustrated, Artlandia,

Glossary of pattern design, 검색일 2012. 3. 1.

자료출처 <http://www.artlandia.com>

Geometric Pattern, Pattern Design Terms Defined and
Illustrated, Artlandia, Glossary of pattern design,

검색일 2012. 3. 9, 자료출처 <http://www.artlandia.com>

a.com

Border design, Artlandia, Glossary of pattern design,

검색일:2012. 3. 1, 자료출처: <http://www.artlandia.com>

a.com

Tossed layout. Artlandia, Glossary of pattern design,

검색일:2012. 03. 01 자료출처: <http://www.artlandia.com>

dia.com