

문화관광상품으로서의 넥타이 개발

- 공예염색과 DTP기법 효과를 통한 해양이미지 표현 중심으로 -

강 경 미 · 조 경 희*

국립목포대학교 의류학과 석사
국립목포대학교 의류학과 교수*

요 약

서해안고속도로와 KTX의 개통과 함께 최근 몇 년 사이에 서남권 지역의 바다를 찾는 관광객이 크게 증가 해오며 따라 도서해양 특색이 가미된 해양문화관광상품의 연구개발이 절실히 요구되어졌다. 본 연구의 목적은 해양문화관광상품으로서 넥타이를 개발하는데 있어, 공예염색기법과 DTP(digital textile printing)기법을 적용하면서 해양이미지 특징이 각각 기법 효과에서 어떻게 표현되어 나타나는지 비교, 분석해 보는데 있다. 연구절차는 먼저, 낙지 등 해양의 특징적인 사진들을 통해 해양이미지의 색, 형태, 질감의 특징들을 발췌하였고, 그러한 특징들이 최대한 나타나도록 공예염색기법(주로, 흘치기기법과 번지기기법)과 DTP기법을 실험하면서 그 결과들을 넥타이에 적용시켜 비교, 분석하였다. 연구결과, 모든 염색기법들에서 해양 이미지의 색 표현은 잘 드러났고 형태, 질감 효과면에서는 차이가 있었다. 흘치기염과 요소염색 적용 넥타이에서는 염료가 서로 침투되고 번지면서 자연스럽게 우연한 무늬와 돌출된 질감들이 표출되었는데 이들은 해양자원이 가지고 있는 유동적인 형태와 질감들과 거의 비슷한 이미지로 나타난 것이다. 반면, DTP기법 적용 넥타이에서는 해양자원들에서 보이는 수많은 작은 디테일까지도 반복적인 그래픽효과를 살려 의도적으로 무한대로 표현할 수 있었으나 흘치기염색에서처럼 실제 입체적으로 돌출된 효과는 낼 수 없었다. 또한, 공예염색 기법들이 제작시간과 노고가 많이 소요되어 단가가 비싸게 나온 반면 DTP기법은 대부분 컴퓨터와 프린트기계의 의해 작업이 진행되기 때문에 소요시간과 단가가 절약되고 재현과 수정변경이 용이하다는 장점이 있어 대량생산 가능성을 파악할 수 있었다. 본 연구를 통한 넥타이 상품이 질 좋은 해양문화관광상품을 제안할 수 있다는 점에서 의미있는 연구가 되리라 생각하며, 바다를 찾는 관광객들에게도 독특한 상품으로서 인상을 남길 수 있으리라 본다.

주제어: 넥타이, 염색, DTP, 문화관광상품, 해양

I. 서론

1. 연구목적과 의의

최근 장거리 교통시간의 단축과 주 5일제 근무 등으로 인해 여가시간이 확대됨에 따라 바다를 찾는 관광객이 크게 증가해 오고 있다. 이에, 지역의 특징을 홍보하고 수익을 창출하기 위한 여러 관광 상품들이 개발되어지고 있는데 특히, 최근 들어 해양에 대한 관심이 더욱 높아지면서 도서해양 특색이 가미된 문화관광상품의 개발은 더욱 절실히 요구되어지고 있다.

한국관광공사(2008)¹⁾에 따르면, 선호하는 관광 상품 아이টে็ม으로는 운반이 용이하고 기념품으로서 간직하거나 선물하기도 용이한 패션소품, 즉 패션액세서리들로 나타났다. 그러나 현실적으로 지금까지 관광기념품은 T셔츠, 볼펜 등 어느 지역을 가든 거의 비슷한 아이টে็ม이 나열되어 있을 뿐 문화관광상품으로서 패션액세서리 개발 연구는 아직 미비한 상태에 있다고 할 수 있다.

본 연구의 목적은 해양문화관광상품으로서 넥타이를 개발하는데 있어 공예염색기법과 DTP(digital textile printing)기법을 이용하면서 해양이미지 특징이 각각 기법의 효과에서 어떻게 표현되어 나타나는지 비교, 분석하여 봄으로써 보다 아름다운 해양이미지 넥타이 상품 개발을 도모하는데 있다. 즉, 낚지, 전복을 비롯한 해양수산물, 바다를 에워싸고 있는 크고 작은 섬들, 각종 물고기들과 해양자원들이 넘실거리고 있는 바다속 풍경 등을 모티브로 한 독창적인 해양문화관광 넥타이 상품을 개발하고자 하였는데, 공예염색기법과 DTP기법들의 효과를 적용하면서 디자인과 상품성 등을 비교, 분석해 보았다.

넥타이는 거의 모든 남성들의 필수 액세서리임과 동시에 품질과 디자인, 가격 면에서 크게 부담스럽지 않고 또 여행 중 운반도 용이하기 때문에

관광객이 선호하는 대표적인 문화관광상품이 될 수 있다는 점에서 본 연구에서는 넥타이 상품 개발에 주력하였다. 본 연구는 21세기 해양시대를 맞아 해양이미지를 살린 문화관광상품을 제안할 수 있다는 점에서 의미 있는 연구가 되리라 생각한다.

2. 연구방법 및 절차

연구방법 및 절차는 첫째, 최근 넥타이의 기술 현황과 시장 동향을 파악하였고 둘째, 해양이미지 특징을 살리기 위해 바다물결, 바다생물(낙지, 해파리, 불가사리 등), 섬 등 관련 사진들을 통해 해양이미지의 색, 형태, 질감의 특징들을 발췌, 도식화하였다. 셋째, 그러한 해양의 특징이 최대한 표현되도록 하면서 공예염색기법(주로, 홀치기 기법과 번지기 기법)과 DTP기법을 실시하였고 넷째, 그 결과들을 넥타이에 적용시킨 후 표현 효과들을 비교, 분석하였다.

II. 이론적 배경

1. 문화관광상품 현황

1) 문화관광상품의 정의

김홍운, 김사영(1998)²⁾에 따르면, 문화관광이란 타국이나 타 지역의 생활양식과 전통적 행동양식을 체험하는 것이며, 따라서 인간의 정신세계와 물질세계를 포함한 개념으로 받아들여져야 한다고 했다.

관광상품에 대한 정의는 한국관광공사(1999)³⁾에 따르면, 넓은 의미에서는 ‘관광업계가 생산하는 일체의 재화 및 서비스’이며, 좁은 의미에서는 ‘관광상품과 관광에 관련된 일체의 서비스’ 또는 ‘관광업자가 관광자원을 바탕으로 판매할 것을 상품



<그림 1> 하와이의 와이키키 해변
(출처: <http://imagesearch.naver.com>)



<그림 2> 하와이의 와이키키해변을 상징한 관광상품의 예
(출처: <http://www.aiamoanacenter.com>)



<그림 3> 파리의 세느강
(출처: <http://cafe.naver.com>)



<그림 4> 불란서의 세느강을 상징한 관광상품의 예
(출처: <http://www.leeseungchan.com/index.htm>)

화 한 것'이라고 하였다. 김월호(2002)⁴⁾의 연구에 의하면, 관광상품이란 유·무형의 관광자원을 각종 서비스와 결합하여 관광객에게 관람, 참여하게 하거나 구입하게 할 목적으로 기획, 생산하여 개발한 상품들을 의미한다고 했다.

이상의 정의들을 종합해보면, 문화관광상품은 그 지역의 문화와 정서, 환경을 내포하면서 관광객을 대상으로 제작, 판매하는 기념품적인 의미를 지니고 있다. 따라서 관광색의 기호에 맞아야 하고 상품의 휴대와 운반이 용이하고 선물용으로도 가능해야 한다. 또 제작자의 입장에서 대량생산이 가능하며 주체성을 가질 수 있는 제품으로서 그 지역의 특성과 전통성을 잘 전달할 수 있어야 한다.

2) 문화관광의 상품화 사례

우리가 여행을 하거나 또는 세계 어느 지역의 홍보책자를 보아도 그 지역을 대표하는 문화관광을 소개하면서 그 내용들을 응용한 관광상품들을 반드시 소개하고 있다. 예를 들어 설악산에 가면 설악산 곳곳의 절경과 기암괴석들의 특징들을 내포한 관광상품을 팔고 있었다는 것을 알 수 있다.

해외 관광상품의 경우도 마찬가지이다. 예를 들어 하와이는 세계적인 휴양지인 와이키키 해변이 있고, 또한 그러한 바다와 해변을 대표하는 상징적인 문화관광상품이 뒤따르고 있다. <그림 1>과 <그림 2>는 하와이의 와이키키 해변과 와이키키 해변을 관광상품화한 예를 보여주고 있다. 그밖에도 <그림 3>과 <그림 4>에서처럼, 파리의 세느강을 상징하는 문화관광상품이 나와 있는 것을 볼 수 있다.

2. 넥타이 상품의 현황

1) 넥타이의 정의 및 종류

넥타이는 목에 둘러매어 착용하는 액세서리의 일종인데, 남녀노소를 불문하고 세계적으로 널리 사용되고 있으며 특히, 남성복장에서 멋을 낼 수 있는 수단으로서 중요한 위치를 차지하고 있다.

넥타이는 17세기 오스트리아의 연대 장병들이 천을 목에 감아 착용했던 크라바트(cravate)에서 유래되어⁵⁾ 형태, 장식 등에서 다양한 변화를 보여 오다가 오늘날 넥타이로 정착하게 되었다. 현대 패션에서 사용되어 지고 있는 넥타이의 종류⁶⁾로는 남성들이 가장 일반적으로 많이 착용하는 포인핸드(four-in-hand), 폭이 넓은 애스컷 타이(Ascot tie), 나비 모양의 보우 타이(bow tie), 턱시도 착장에서 깃 사이에 마름모 모양으로 입는 스텍 타이(stuck tie) 등이 있는데, 본 연구에서는 가장 일반적인 넥타이 즉, 포인핸드 넥타이(이하 넥타이로 칭함) 개발을 연구 대상으로 하였다.

2) 넥타이의 시장 동향

(1) 기술개발 현황

오늘날 넥타이 소재로는 가격과 실용성면에서 합성섬유가 많이 쓰이긴 하지만 우아한 품위와 격식있는 세련미를 보장하는 넥타이 소재로는 단연 100% 실크임에 틀림없다.

제작방법은 날염과 직조 방법이 가장 많이 쓰이고 있다. 날염은 색과 무늬가 그대로 표면에 프린트되어져서 나오기 때문에 수수한 인상을 주고 소재를 다양하게 꾸밀 수 있다는 측면에서 오늘날 실크 넥타이 중 가장 널리 사용되고 있는 방법이다. 염료 물감을 천 위로 흘려보내는 조판제작 작업은 고도로 숙련된 기술이 요구되어지는데 오늘날에는 전 과정을 기계화 제작하여 대량생산을 하고 있는 회사들도 많다.

직조 넥타이는 주로 기본적인 평직, 능직, 수자

직에 의해 제조되어지기도 하지만 파생된 체크무늬 양식, 작고 촘촘한 무늬 제작의 사블레, 세로 홈을 골지게 파는 양식 등 입체적인 표면효과를 내기 위한 다양한 직조양식이 응용되기도 한다.⁷⁾

(2) 문화상품으로 활용된 넥타이 사례

우리나라의 대표적인 넥타이 전문점은 ㈜와이셔츠넷, 타이샵(TieShop), 두닥스(DUDAKS) 등이 있다. ㈜와이셔츠넷은 인터넷 상거래를 목적으로 2000년 4월에 설립된 회사인데 와이셔츠, 넥타이, 남성의류 등에 관한 주요 품목을 직접 제조, 가공하여 판매하여 토털패션의 풍부한 경험을 갖고 있다.

넥타이 전문 타이샵은 이태리 명품 브랜드와 국내 유명 브랜드의 넥타이 상품들을 제공하면서 최고의 가격으로 소비자가 보다 폭넓은 선택을 할 수 있도록 하고 있다. 타이샵을 직접 운영하고 있는 ㈜유양정보통신은 그동안 오프라인 사업분야에서의 노하우를 온라인사업에도 접목시키면서 다양한 각도에서의 넥타이 사업을 전개하고 있다.

독특한 패턴과 창작정신으로 세계 넥타이 디자인의 흐름을 주도 하고 있는 두닥스는 새로운 수요를 창출하기 위해 패턴 경향의 예측, 차별화 된 디자인, 철저한 소비자 분석 등을 통해 원단가공, 나염, 봉제에 이르기까지 세계 최고의 품질임을 자부하고 있다.

III. 해양 이미지 특성 분석

해양이미지를 넥타이 상품에 적용하기 위해 먼저 해양환경의 특징들을 발췌해 보기로 한다. 여기서는 해양을 대표적으로 상징하고 있는 바다물결, 바다생물, 섬, 바위 등의 특징들에 대한 조형적인 분석을 시도하였는데 색, 형태, 질감으로 구분하여 각각의 특징들을 도식화 하였다.

1. 색채 특성 분석

색에 대한 이미지와 느낌은 개인의 경험에 따라 연상과 상징⁸⁾이 조금씩 다르게 나타나긴 하지만 반복적인 시지가 경험을 통해 어느 정도는 공통적인 이미지 상을 갖게 된다. 이와같이 일반적으로 느끼는 색채 이미지 상⁹⁾에 대한 공통점을 근거로 소비자 기호색, 계절색 등 색채기획이 가능한 것이다.

여기서는, 위의 이론에 근거하여 해양이미지의 색 발채를 위해 해양에 관련된 많은 사진 자료들을 수집했는데 특히, 바다속 전경, 바다생물들, 섬 등 바다를 대표할 수 있는 사진들을 선별하였고 각 사진별로 주로 많이 보이는 색 순으로 6가지 색들을 발채하였다.

색 추출 결과를 정리하면 <그림 5>와 같다. 블루계열은 먼셀색상환¹⁰⁾ 5B를 기준색으로 하였고, 레드계열은 먼셀색상환 5R, 옐로우계열은 5Y, 그린계열 5G를 기준색으로 하였다. <그림 5>에서 가장자리선이 굵게 표시된 색은 각 사진별로 가장 많이 보이는 주도색을 표시한 것이다.

2. 형태 특성 분석

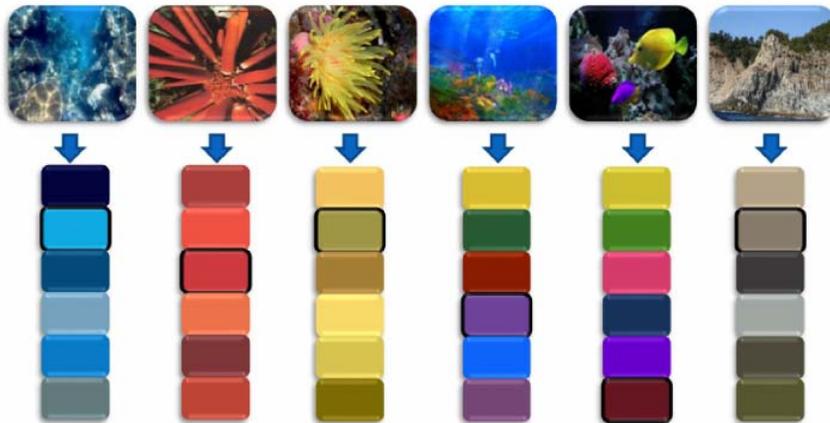
형태란 일반적으로 물체의 윤곽선을 말하는데,

물체의 가장자리 외형선뿐 아니라 그 외형선을 구성하고 있는 다른 선과 면도 포함해서 나타나는 선들의 조합이다. 의복에서의 형태 역시 실루엣, 디테일, 트리밍을 내포하면서¹¹⁾ 의복의 이미지를 전달하듯이, 어떤 물체의 형태역시 그 물체의 첫 인상을 나타나게 되며, 동시에 그 물체의 전체 이미지로서 각인된다.

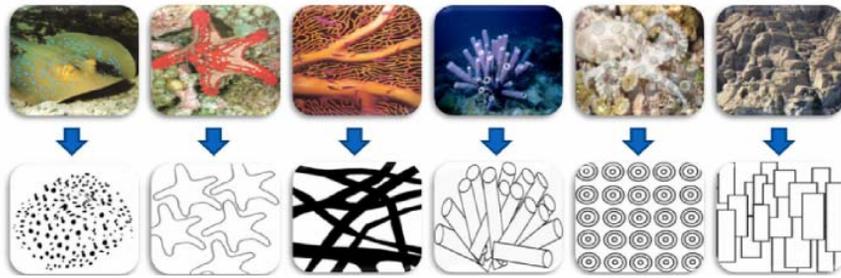
여기서는, 불가사리, 산호초 등 주로 뚜렷한 형태를 띤 바다생물들의 사진들을 이용하여 해양이미지의 형태를 발채하였다. 각 사진별로 바다생물들로부터 드러난 윤곽선 위주로 형태의 특징을 발채하여 선으로 단순화하여 도식화로 표현 하였다 <그림 6>. <그림 6>에서 관찰할 수 있는 것처럼, 해양이미지의 형태들은 주로 기하학적인 모양에 반복적인 리듬을 가지고 있으며 율동적인 선들의 집합으로 인해 움직이는 듯한 이미지를 가지고 있는 것으로 나타났다.

3. 질감 특성 분석

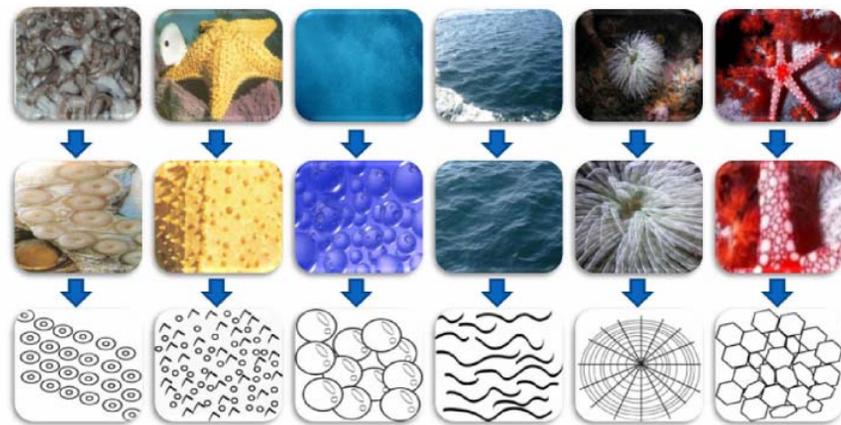
질감이란 물체의 겉표면에서 발산되고 있는 감성적 느낌으로서 일반적으로 시각과 촉각을 사용하면서 감지할 수 있는 추상적이고 감각적인 느낌이다. 따라서, 질감은 따뜻함과 차가움, 부드러움



<그림 5> 해양이미지의 색채 특성 분석



<그림 6> 해양이미지의 형태 특성 분석



<그림 7> 해양이미지의 질감 특성 분석

과 딱딱함, 투시 정도, 두께, 유연성 등의 느낌이 내포되어 나타나는데, 색채, 형태와도 서로 영향을 미치게 되어 같은 형태라도 질감과 색에 따라 느낌이 다르게 나타남을 알 수 있다.

여기서는, 많은 해양자원들 중 특히 표면 질감이 독특한 불가사리, 낙지, 바다물결, 해초류 등의 관련 사진들을 대표적으로 이용하여 그들의 질감의 특징을 발체하여 도식화로 표현하였다<그림 7>. <그림 7>에서 볼 수 있는 것처럼, 해양이미지의 질감들은 주로 겉표면이 돌출되어 있는 것들이 많고, 미끈하고 울퉁불퉁한 입체적인 느낌과 함께 유동적인 이미지를 가지고 있는 것으로 나타났다.

IV. 해양 이미지 특성을 반영한 직물디자인

1. 공예염색기법에 의한 직물디자인

1) 공예염색의 개념

공예염색¹²⁾은 화학염료를 사용하여 물에 녹여 섬유를 침지하여 가열하거나 또는 빛을 이용하여 섬유에 염료를 부분적으로 가하여 섬유 원래의 색을 다른 색, 다른 효과로 변화시키는 것을 말한다. 이 과정에서 원단 전체에 염료를 침투시키는 침염 방법도 사용하지만 직물의 바탕색을 부분부분 남겨두면서 원하는 부분만을 염색하는 방염도 함께 많이 사용되어지고 있다.

대표적인 공예염색으로는 묶은 효과를 내는 홀

치기염색법, 소금 또는 요소를 뿌려서 번지는 효과를 내는 번지기염색, 왁스류에 의한 납방염, 풀에 의한 호염, 프린트를 이용한 날염 등이 있다. 이 모든 방법들을 본 연구에 적용하기에는 너무 방대하여 이번 연구에서는 홀치기염색과 번지기염색의 두 기법을 이용하여 해양이미지의 색, 형태, 질감의 특징이 나타날 수 있도록 실험하였다.

2) 홀치기염색에 의한 직물디자인

홀치기염색은 흰 천을 실 또는 고무줄 등으로 단단하게 묶어 그 부분에 염료가 침투하지 못하도록 하고 나머지 부분에 염료가 스며들게 하여 자연스러운 무늬가 나타나게 하는 방염 중 하나이다. 홀치기염색 기법은 묶는 기법에서 오는 테크닉이 문양의 성격을 좌우하는데 묶고 잡아매는 방법에 따라 때로는 비슷한 형태의 무늬를, 때로는 우연

에 의한 또 다른 효과를 만들어 낼 수 있다.

여기서는 홀치기염색의 다양한 기법을 적용해서 앞장에서 살펴보았던 해양이미지의 특징이 최대한 창출될 수 있도록 실험해 보기로 한다. 실험 방법 및 과정은 <표 1>과 같다. 염색하고자 하는 색 기획은 해양이미지의 색 분석 결과로 추출된 색들이 주요색으로 나오도록 실험하였다. 사용되어진 염료는 독일제 ProDye 산성염료를 사용했고, 실험 각 염료에 대한 사용양은 <표 2>와 같다.

홀치기염의 다양한 기법 실험은 주로 실 또는 고무줄을 이용하여 천을 크고, 작게, 길고, 짧게 잡아 다양하게 묶어 실험 하였으며 그 결과는 <표 3>과 같다. <표 3>에서 볼 수 있는 것처럼, 홀치기염 기법 실험 결과는 묶을 때 안에 삽입물의 종류와 묶는 크기 및 간격에 따라 여러 가지 크고 작은 기하학적인 형태와 질감이 반복되어져 나타난 것을 알 수 있다.

<표 1> 홀치기염색 실험과정

	초벌염색실험	재벌염색실험
시료	실크(킹투일) 100%	
필수요소	<ul style="list-style-type: none"> · 물 - 5ℓ · 매염제 - 식초(50ml) · 시료크기 - 시료별 2/1마 · 초벌시간 - 10분 · 온도 - 40~50℃ 	<ul style="list-style-type: none"> · 물 - 5ℓ · 매염제 - 식초(50ml) · 시료크기 - 시료별 2/1마 · 재벌시간 - 묶는 기법에 따라 다름. · 온도 - 40~50℃
실험방법	<ul style="list-style-type: none"> ㉑ 물 5ℓ를 끓인다. ㉒ 저울에 염료를 계량한다. ㉓ 대야에 염료와 매염제(식초)를 넣고 40~50℃가 될 때까지 염료를 끓인 후 천을 담갔다 10분 후 수세한다. 	<ul style="list-style-type: none"> ㉑ 초벌염색 해 놓은 천을 여러 가지 방법으로 묶는다. ㉒ 물 5ℓ를 끓인다. ㉓ 저울에 염료를 계량한다. ㉔ 대야에 염료와 매염제(식초)를 넣고 40~50℃가 될 때까지 염료를 끓인 후 천을 담갔다 수세한다.
후처리	<ul style="list-style-type: none"> ㉕ 실험한 천을 스팀을 주며 다린다. ㉖ 울삼푸로 염료가 빠지지 않을 때까지 수세해서 말린다. ㉗ 건조 후 다리미로 다린다. 	

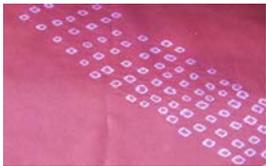
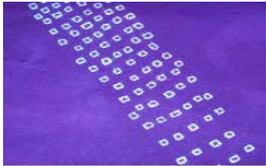
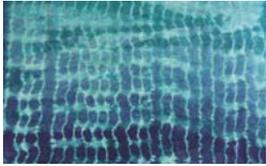
<표 2> 염료명 및 염료양 (ProDye 산성염료)

홀치기염 기법	초벌염색실험	재벌염색실험
뉘지빨판 질감 표현을 본 탄 홀치기 1	· Sky Blue F bl 0.62g	<ul style="list-style-type: none"> · Brill Red 3BW 1.2g · Cyanine 7BF 1.0g · Black S-GL 0.4g
뉘지빨판 질감 표현을 본 탄 홀치기 2	· Brill Violet RW 0.434g	<ul style="list-style-type: none"> · Brill Red 3BW 1.5g · Fast Red RX 1.2g · Fast Orange GS 0.5g · Black S-GL 0.2g

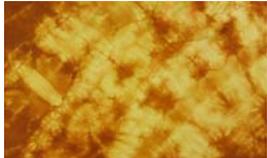
<표 2> 계속

홀치기염 기법	초벌염색실험	재벌염색실험
파도의 느낌을 본 딴 홀치기	<ul style="list-style-type: none"> • Sky Blue F bl 0.62g • Sky Blue F bl 0.62g 	-1차 <ul style="list-style-type: none"> • Sky Blue F bl 1.2g • Fast Blue G 0.7g • Green K-FG 1.2g • Black S-GL 0.5g -2차 <ul style="list-style-type: none"> • Sky Blue F bl 0.5g • Cyanine Blue 0.7g • Black S-GL 0.25g
해파리의 느낌을 본 딴 홀치기	<ul style="list-style-type: none"> • Grey K-BRLS 0.186g 	<ul style="list-style-type: none"> • Yellow 4GL 1.2g • Brown 3G 1.2g • Black S-GL 0.4g
섬의 질감 표현 본 딴 홀치기	<ul style="list-style-type: none"> • Brown 3G 0.186g 	<ul style="list-style-type: none"> • Yellow 4GL 1.2g • Brown 3G 1.2g • Brill Red 3BW 0.03g • Black S-GL 0.4g
산호초의 느낌을 본 딴 홀치기	<ul style="list-style-type: none"> • Fast Yellow 4GL 0.310g 	<ul style="list-style-type: none"> • Fast Orange GS 1.2g • Cyanine 7BF 0.062g
불가사리의 느낌을 본 딴 홀치기	<ul style="list-style-type: none"> • Fast Yellow 4GL 0.310g 	<ul style="list-style-type: none"> • Brill Red 3BW 1.5g • Fast Red RX 1.2g • Fast Orange GS 0.5g • Black S-GL 0.2g

<표 3> 홀치기염색 실험결과

홀치기염 기법	실험	방법	결과
낙지 빨판 질감 표현을 위한 홀치기 1		조그만 구슬을 천으로 감싸고 실로 묶는다.	
낙지 빨판 질감 표현을 위한 홀치기 2		조그만 구슬을 천으로 감싸고 실로 묶는다.	
파도의 느낌 표현을 위한 홀치기		고무줄을 이용하여 천을 여러 가지 모양으로 묶는다.	
해파리의 느낌 표현을 위한 홀치기		실을 이용하여 천을 여러 가지 모양으로 묶는다.	

<표 3> 계속

섬의 질감 표현을 위한 홀치기		젓가락과 실을 이용하여 천을 같은 모양으로 연속적으로 묶는다.	
산호초의 이미지 표현을 위한 홀치기		안에 젓가락을 잘라 삽입하고 천으로 감싼 후 다시 고무줄로 고정한다.	
불가사리의 느낌 표현을 위한 홀치기		실을 이용하여 천을 같은 모양으로 연속적으로 묶는다.	

3) 번지기염색 기법에 의한 직물디자인
번지기염색 기법을 일명 요소염색이라고도 하는데, 젖은 실크에 소금이나 요소를 뿌려서 색이 우연히 번지는 효과를 내는 데서 비롯되었다. 오광수(1998)¹³⁾는 이러한 우연한 과정을 의식의 자

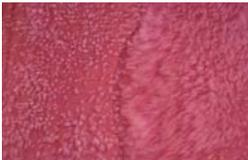
유분방향이 표출되어진 것이라고 하였는데 즉, 요소염색은 단지 뿌리고 흘리고 하는 행위로부터 우연하게도 자유스러운 무늬가 펼쳐진다는 점에서 무한한 상상력과 가능성을 동반한다.

요소염색의 번지기 효과는 요소의 뿌려지는 양,

<표 4> 요소염색 실험과정

	실험
시료	실크(경투일) 100%
필수요소	<ul style="list-style-type: none"> · 물 - 1ℓ → 침염이 아닌 날염이므로 염착성을 높이기 위해서 물의 비율을 적게 해 농도를 높임. · 매염제 - 식초(50ml) · 시료크기 - 시료별 2/1마 · 요소 · 온도 - 40~50℃
실험방법	<ul style="list-style-type: none"> ㉠ 실험할 천을 나무틀에 팽팽하게 잡아당겨 메운다. ㉡ 고정된 천 위에 얼룩방지를 위해 물을 칠한다. ㉢ 물기가 마르기 전에 붓으로 원하는 염액을 칠한다. ㉣ 칠하기가 끝나면 젖은 상태에서 요소를 뿌려준다. ㉤ 자연건조가 끝나면 요소를 제거한 후 후처리한다.
후처리	<ul style="list-style-type: none"> ㉠ 실험한 천을 신문지에 겹치지 않도록 썬다. ㉡ 찜통에 물을 3.5ℓ 붓고 신문지가 물에 닿지 않게 구멍난 판을 올려 놓는다.(이것은 구멍사이로 나오는 수증기로 찌기 위한 것이다) ㉢ 신문지를 찜통에 5cm 두께로 사방 감싼다. ㉣ 신문지로 싸는 실험 천을 넣고 그 위에 다시 신문을 덮는다. ㉤ 1시간 정도 스팀 처리한다. ㉥ 천을 뺀 다음 다리미로 다려서 울삼푸로 수세한다. ㉦ 울삼푸로 수세한 천이 마르면 다리미로 다려서 마무리한다.

<표 5> 요소염색 실험방법 및 결과

요소염	염료	염색과정	방법	결과
물방울 무늬의 느낌 표현을 위한 요소염	<ul style="list-style-type: none"> • Violet 3R 1.0g • Fast Blue G 0.6g • Black S-GL 0.6g 		천에 염료를 붓으로 칠한 후 요소를 군데군데 집중적으로 뿌린다	
불가사리 무늬의 느낌 표현을 위한 요소염	<ul style="list-style-type: none"> • Brill Red 3BW 1.0g • Fast Red RX 1.0g • Fast Orange GS 0.4g • Black S-GL 0.6g 		천에 염료를 붓으로 칠한 후 요소를 한번에 흩뿌리듯 뿌린다	
바다생물의 느낌 표현을 위한 요소염	<ul style="list-style-type: none"> • Fast Yellow 4GL 2g • Black S-GL 1g 		천에 염료를 붓으로 칠한 후 요소를 여러 번 나눠 뿌린다	

천의 젖은 정도, 염료의 종류, 색의 농도, 천의 조직, 실내온도 등에 의해 영향을 받아 다양하게 나타나고¹⁴⁾, 수차례 뿌리는 경험이 반복됨에 따라 원형, 선형 등 다양한 형태를 의도적으로 나타낼 수도 있다.

번지는 효과를 위한 뿌리기 매개체로는 소금, 요소, 알코올 등 여러 가지가 있는데 본 논문에서는 요소를 매개체로 한 염색을 시도해 보기로 한다. 앞서 살펴보았던 해양이미지 특징들이 요소염을 통해 어떻게 표출될 수 있는지 실험해 보기로 한다. 실험과정은 <표 4>와 같다. 바탕색은 주로 추출된 색들이 되도록 하였는데, 염료는 홀치기염색과 같은 독일제 ProDye 산성염료를 사용했고, 실험방법 및 결과는 <표 5>와 같다. 번지기염색 기법 실험결과는 요소의 양, 뿌리는 속도 및 방향에 상관없이 전체적으로 응어리져서 퍼지는 결과를 보이면서 부분적으로는 흐릿하게, 부분적으로는 뚜렷한 무늬로서 율동적인 효과로 나타났다.

2. 디지털 텍스타일 포린팅(DTP) 기법에 의한 직물디자인

1) DTP의 현황 및 특징

최첨단의 지적 기술적 체계를 의미하는 디지털(digital)의 핵심에는 컴퓨터와 그 응용기술의 심화와 범용화가 포함되어 있는데, 텍스타일 분야 역시 디지털 시대¹⁵⁾를 맞아 신속하고 다양한 변화를 통해 변화무쌍한 소비자 기호에 대응하고 있다. 디지털 텍스타일 프린팅(DTP: digital textile printing)이란 문화적 정신적 자산을 첨단 기술적 체계를 통해 소재에 옮겨 프린팅 하는 것을 말하는데¹⁶⁾, 새로운 패턴 창출과 다양한 무늬나 색상 결과에 대한 변화와 응용을 통해 한층 더 새로운 부가가치를 높이고 있다.

현재 우리나라에서는 주)마니디퍼텍스 등 몇몇 프린트 관련 회사들이 활발하게 DTP를 활용하고 있다. 특히, 주)마니디퍼텍스는 실크, 면의 소재를 이용한 소량 다품종 제품을 단시일에 생산할 수 있는 DTP link 시스템과 폴리 소재에 DTP를 적용

할 수 있는 전자 시스템을 갖추고서 DTP의 확산을 추구해 왔다.¹⁷⁾ 그 외, 설희야 교수, 류미지 교수 등이 패션엑세서리에 DTP를 적용하여 꾸준히 선보이고 있다.

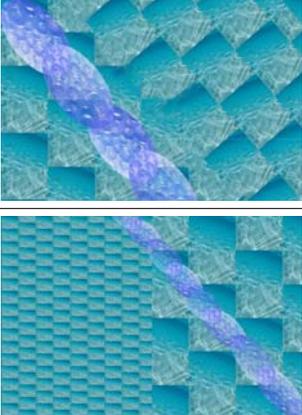
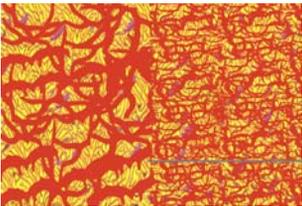
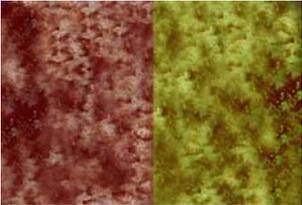
2) DTP기법에 의한 직물디자인

DTP는 종래의 날염 방법에 비하여 시간과 공간, 제작, 경비 등 원가절감 효과를 가져오기 때문에 다품종 소량생산에 적합하다. 기존의 날염 공장에서 원래의 디자인 색을 분해하여, 제도, 제판, 배색공정, 스크린 판 보관 등 긴 과정과 관리를 거쳤다면, DTP의 공정과정은 색상 교정 작업만 하여

파일을 플로터에 전송한 후 출력하고, 컴퓨터 디스켓에 자료를 보관했다가 다시 필요할 때 수정하여 프린트 하는 등 짧은 시간 안에 여러 변화가 용이함으로 대단히 효율적이라고 할 수 있다. 따라서 노동력과 에너지가 절감 될 뿐 아니라 기존의 날염 프린팅이 갖고 있는 한계를 극복하고 창의적이고 섬세한 이미지 표현과 색상들의 오버랩(over-wrap) 등이 가능하게 되어 제품의 고급화에 기여하게 되었다.

DTP에도 여러 종류의 프린팅이 있으나 여기서는 본 연구와 연관되어 있는 날염디자인 프린팅을 실험하고자 한다. DTP 기법을 적용하여 해양이미

<표 6> DTP기법 실험

	인스퍼레이션(inspiration) 사진	DTP 적용 결과
파도의 느낌을 응용한 DTP		
산호초의 느낌을 응용한 DTP 1		
산호초의 느낌을 응용한 DTP 2		

<표 6> 계속

<p>낙지 빨판과 바다속 느낌을 응용한 DTP</p>		
<p>바다 속의 느낌을 응용한 DTP</p>		

지의 색, 형태, 질감의 특징을 최대한 살릴 수 있도록 테스트 하였는데, 먼저, DTP를 위한 기초 작업으로서 포토샵(Photoshop)과 일러스트레이터(Illustrator) 프로그램을 이용하여 그래픽 디자인을 하였다. 해양이미지의 효과를 위해 앞의 해양이미지 추출에 이용되었던 사진 샘플들을 그대로 인스퍼레이션 (inspiration) 사진으로 이용하였고, 디자인 방법은 사진에 있는 색, 질감, 형태들의 이미지를 가능한 최대한 살려 그래픽화 하였다. DTP기법 적용 결과는 <표 6>과 같다.

V. 해양 이미지 특성을 반영한 넥타이 상품 개발

이상 살펴보았던 홀치기염색, 번지기염색 기법, DTP 기법의 결과를 넥타이 상품에 적용하여 그 효과를 분석해 보기로 한다.

넥타이 적용에 있어서 공통사항은 바이어스 결을 사용하여 넥타이를 제작하였고, 염색 효과가 가장 뚜렷이 나타난 부분이 넥타이의 중앙부분에 오도록 배열하였으며, 거의 모든 염색 무늬들이 불규칙적이고 자연스러운 흐름을 띄고 있어서 한

패턴에 2개씩의 넥타이를 제작하였다.

1. 홀치기염색에 의한 넥타이 상품

앞 장에서 실험했던 홀치기염색 결과를 넥타이 디자인에 적용하고 제작과정 및 상품으로서 특징을 정리하면 <표 7>과 같다.

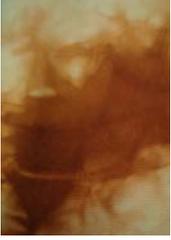
홀치기염색 적용 넥타이는 해양이미지의 색을 표현하는데 큰 문제가 없었는데, 그것은 실크 원단 자체가 산성염료에 대한 염착력이 뛰어난 것에 기인한다고 보인다. 단, 색 표출 효과면에서 다른 염색법과의 차이가 있었는데 메인 칼라(main color) 뿐 아니라 추출되어진 다른 주위의 서브 칼라(sub color)들도 묶은 사이사이로 염료가 침투되어 자연스럽게 우연한 색들이 나타난 것이 특징이다.

형태와 질감 효과에서는 다른 염색들과 큰 차이점이 있었는데, 묶는 방법과 묶을 때 사용한 수단에 의해 여러 가지 다양한 색과 형태로 나타났다. 그 중 가장 주목할 만한 점은 천 안에 구슬을 넣은 후 잡아 묶어 천이 위로 솟아오르는 기법으로부터 낙지 빨판이나 불가사리 표면, 산호초 모양의 울퉁불퉁 솟아난 질감이 아주 효과적으로 표

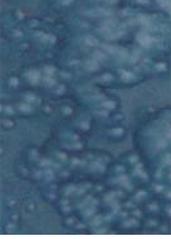
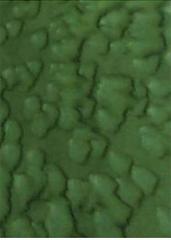
<표 7> 홀치기염색을 적용한 넥타이 상품

	완성사진	디테일	소요시간	제작과정	상품특징	상품 단가
			난이도			
낙지 빨판 질감 표현을 본 딴 홀치기 1			30시간 최상	구슬 삽입해서 묶음. 염색 후 튀어나온 부분을 풀리지 않도록 하기 위해 안쪽에 다시 매듭을 한다.	낙지 빨판이 돋아져있는 느낌을 최대한 살린 입체적인 넥타이	80,000원
낙지 빨판 질감 표현을 본 딴 홀치기 2			30시간 최상	구슬 삽입해서 묶음. 염색 후 튀어나온 부분을 풀리지 않도록 하기 위해 안쪽에 다시 매듭을 한다.	낙지 빨판이 돋아져있는 느낌을 최대한 살린 입체적인 넥타이	80,000원
파도의 느낌을 본 딴 홀치기			8시간 중	고무줄의 간격과 묶은 양을 조절하여 결의 흐름을 조정한다.	파도의 물결치는 형상이 자연스럽게 드러난 넥타이	60,000원
해파리의 느낌을 본 딴 홀치기			12시간 상	실의 묶는 양과 방향을 조정하여 해파리의 느낌을 살리도록 한다. 다른 방법에 비해 염색 후 건조시간이 오래 걸린다.	해파리의 흐느적거리는 느낌을 표현한 넥타이	60,000원
섬의 질감 표현을 위한 홀치기			8시간 중	섬의 질감이 표현되도록 깃가락 숫자와 삽입방향 등을 조정하여 묶는다.	섬 또는 바위의 여러 결들이 겹쳐지고 갈라진 듯한 느낌을 표현한 넥타이	60,000원

<표 7> 계속

산호초의 느낌을 본 판 홀치기			6시간	산호초의 흐느적거리는 느낌을 표현하기 위해 실을 느슨하게 묶어 염료가 많이 퍼지도록 조정한다.	산호초가 물결의 흐름에 따라 흐느적거리는 순간의 형상을 표현한 넥타이	60,000원
			하			
불가사리의 느낌을 본 판 홀치기			8시간	불가사리 표면의 무늬를 표현하기 위해 실을 가능한 짙게 잡아 맨다.	불가사리의 유동적인 표면 느낌을 표현한 넥타이	60,000원
			중			

<표 8> 요소염색을 적용한 넥타이 상품

	완성사진	디테일	소요시간	제작과정	상품특징	상품 단가
			난이도			
파도의 느낌을 본 판 요소염			8시간		파도의 물보라 치는 순간을 표현한 넥타이	60,000원
			상			
불가사리 무늬의 느낌을 본 판 요소염			8시간	천에 염료를 칠하고 요소를 뿌린다. 천이 너무 짙어 있으면 요소가 너무 번지므로 살짝 물기가 말랐을 때 뿌려주는 요령이 필요하다.	불가사리의 표면의 미끈한 무늬를 표현한 넥타이	60,000원
			중			
바다 속 이끼의 느낌을 본 판 요소염			8시간		바다생물의 이미지를 표현한 넥타이	60,000원
			상			

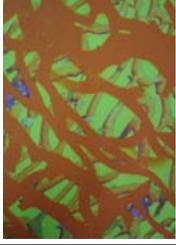
현된 것인데, 이러한 돌출된 해양생물 이미지를 최대한 살릴 수 있도록 입체적인 효과를 다림질을 하지 않고 그대로 살려서 넥타이에 적용했다는 점이다. 이러한 것은 해양생물들의 입체적인 형태와 질감을 살리는데 가장 효과가 뛰어났다. 그 외, 고무줄과 실을 묶을 때 묶는 간격과 방향, 묶는 양에 따라서 파도의 물결 또는 바다생물체들의 유동치는 느낌을 나타내는 데 좋은 효과로서 나타났다.

2. 요소염색에 의한 넥타이 상품

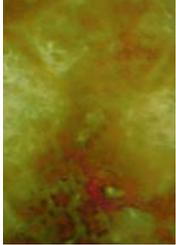
앞 장에서 실험했던 요소염색 결과를 넥타이 상품에 적용하였는데 제작과정과 특징은 <표 8>과 같이 정리할 수 있다.

요소염색 적용 넥타이 표현 효과는 홀치기염색 보다는 색과 무늬가 뚜렷하거나 다양하게 표현된 것은 아니었으나 색이 침투되고 번지는 효과로 인해 해양의 상징적인 이미지는 잘 나타난 것으로 보인다. 특히, 파랑색과 녹색의 염료가 물에 젖어 스며들면서 뚜렷한 가장자리 선이 없이 색끼리 뭉치거나 또는 은은하게 번지는 효과로 인해 주로 파도치는 순간의 물방울 느낌이나 바다속 생물들의 물결따라 유동치는 형상 또는 바다 속 이끼의 미끈한 표면 질감 표현에 적절한 효과로서 나타났다. 따라서, 요소염색 기법에서는 불가사리 등 뚜렷한 형태나 질감을 가진 해양 생물 이미지 표현은 조금 애매하다고 보여진다.

<표 9> DTP를 적용한 넥타이 상품

	완성사진	디테일	소요시간	제작과정	상품특징	상품 단가
			난이도			
파도의 느낌을 본딴 DTP 1			4시간	넥타이를 디자인 할 때 무늬가 넥타이의 중앙에 오도록 정확히 맞추고, 그 외의 이미지들이 서로 어울리도록 넥타이 방향을 잡는다.	파도가 일면서 물방울이 튀는 느낌의 넥타이	40,000원
			상			
파도의 느낌을 본딴 DTP 2			3시간			
			중			
산호초의 느낌을 본딴 DTP 1			4시간	넥타이를 디자인 할 때 무늬가 넥타이의 중앙에 오도록 정확히 맞추고, 그 외의 이미지들이 서로 어울리도록 넥타이 방향을 잡는다.	산호초의 유동적인 흐름을 나타낸 넥타이	40,000원
			상			

<표 9> 계속

산호초의 느낌을 본판 DTP 2			3시간	넥타이를 디자인 할 때 무늬가 넥타이의 중앙에 오도록 정확히 맞추고, 그 외의 이미지들이 서로 어울리도록 넥타이 방향을 잡는다.	산호초의 유동적인 흐름을 나타낸 넥타이	40,000원
			중			
바다 속의 느낌을 본판 DTP			4시간	넥타이를 디자인 할 때 무늬가 넥타이의 중앙에 오게 정확히 맞추고, 이미지들이 서로 어울리도록 넥타이 방향을 잡는다.	바다 속의 느낌을 본 판 넥타이	40,000원
			상			
낙지 빨판과 바다속 느낌을 본판 DTP			5시간	넥타이를 디자인 할 때 무늬가 넥타이의 중앙에 오게 정확히 맞추고, 이미지들이 서로 어울리도록 넥타이 방향을 잡는다.	낙지 빨판과 바다속 느낌을 본판 넥타이	40,000원
			상			

3. 디지털 텍스타일 포린팅(DTP) 기법에 의한 넥타이 상품

앞 장에서 실험했던 DTP 기법 결과를 넥타이에 적용하고 상품으로서 제작과정과 특징을 정리하면 <표 9>와 같다.

DTP 기법을 넥타이에 적용 후 색 표현 효과를 분석해 본 결과, 홀치기염과 요소염색법에 비해 뚜렷히 다른 결과를 나타내고 있었다. 즉, 홀치기염과 요소염색법에서는 염료침투 및 번지는 효과에 의해 메인 칼라와 서브 칼라를 염색과정에서 동시에 자연스럽게 색을 낼 있었던 반면에 DTP 기법은 그래픽에서 정해진 색채 값에 의해서 그대로 색이 프린트되어 나오기 때문에 모든 색을 인위적인 지시에 의해 마음껏 표현할 수 있었다.

DTP 기법을 이용하여 형태, 질감을 표현하는 것 역시 컴퓨터 그래픽 효과 조절에 의해 그 가능성이 실로 무궁무진하다고 할 수 있다. 이번 실험 자체가 해양이미지 인스퍼레이션 사진을 최대한 사용하여 그래픽 디자인을 했기 때문에 거의 모든 실험에서 해양이미지의 형태와 질감들이 그대로 표현된 결과를 얻을 수 있었다. 예를 들면, 파도의 표현은 파도치는 순간과 입체적인 수많은 물방울 형태들이 그대로 드러났으며, 산호초 이미지 표현은 형태보다는 질감의 디테일한 특징까지 그대로 표현되었고, 바다속의 유동치는 느낌 표현도 바다생물들이 살아 움직이고 있는 순간 표현이 그대로 잘 표현되었다.

4. 넥타이 상품으로서의 비교 분석

이상, 염색결과를 적용한 넥타이들의 디자인의 특징을 살펴보았다면 여기서는 문화관광상품 측면에서 서로 비교, 분석해 보고자 한다.

제작한 넥타이가 상품으로서 어느 정도의 가치와 상품성이 있는지를 분석하기 위해 소요시간, 제작 난이도, 상품단가를 산출해 보았다. 소요시간은 염색 시간과 넥타이 제작시간을 합한 것이다. 난이도¹⁸⁾는 염색 및 넥타이 제작과정이 쉽고 어려운 정도를 의미하는데, 그동안 염색 및 넥타이 제작에 참여했었던 연구원들에게 질문하여 최상, 상, 중, 하로 구분하였다. 구분의 기준은 각각의 넥타이 상품이 해양이미지를 잘 나타낼 수 있도록 하기 위해 얼마만큼의 수고를 투자했었는지를 나타내었다.

상품단가는 (원자재+부자재+인건비+간접경비)×2에 의해 산출된 것이다. 원자재는 실크 100% (1마 : 9,000)를 말한다. 부자재는 산성염료, 식초, 요소, 홀치기를 위한 재료(실, 고무줄, 비즈 등), 요소염을 위한 재료(틀, 압정 등), DTP 과정에서의 프린트 경비를 말한다. 간접경비는 기타 소요경비를 말한다.

<표 7>, <표 8>, <표 9>를 비교했을 때, 넥타이의 상품성 분석 결과는 다음과 같다.

첫째, 제작 소요시간과 난이도 측면에서 보면, 홀치기염색 적용 넥타이 제작시간이 가장 많이 걸리고 난이도도 가장 높게 나타났는데, 그것은 홀치기염색 적용 넥타이는 하나하나 손으로 묶거나 또는 입체적인 효과를 위해 손바느질을 추가로 더 필요로 했기 때문이다. 요소염색 적용 넥타이는 요소를 뿌린 후 건조 및 넥타이 제작시간을 합해도 홀치기염색 적용 넥타이 제작에 비해서는 시간도 덜 소요되었고 난이도도 낮게 나왔다. 홀치기염색과 요소염색을 적용한 넥타이 상품들은 평균 8~12시간 정도 제작시간이 걸렸고 난이도도 대부

분 상 이상 비교적 높게 나타난 반면, DTP기법은 평균 3~4시간이 제작에 소요되었고 난이도도 상, 중 정도로 나타났다. 이것은 공예염색의 수작업과 DTP 기계작업에서 오는 당연한 결과라고 할 수 있다.

둘째, 상품단가를 분석해 보면, 홀치기염색이 소요시간과 난이도에 비해서 단가가 가장 높게 나왔다. 요소염색을 이용한 넥타이 상품단가는 평균 6~8만원으로서 홀치기염색을 이용한 넥타이에 비해 덜 비싸게 나왔으나 DTP 이용 넥타이 4만원에 비해서는 거의 두 배 가까이 비싼 것으로 산출되었다. 이러한 결과는 공예염색 작업과정에서 오는 당연한 결과라 할 수 있으며, 따라서, DTP기법이 시간절약과 단가절감, 효율적인 공정과정 등의 장점으로 인해 대량생산 가능성을 엿볼 수 있었다.

VI. 결 론

지금까지, 해양이미지의 넥타이 상품을 개발하는데 있어 공예염색기법(홀치기염색, 요소염색)과 DTP기법 실험을 적용하면서 각각의 효과에서 해양이미지가 어떻게 나타났는지 살펴보았는데 비교, 분석한 결과를 요약하면 다음과 같다.

먼저, 넥타이를 디자인 측면에서 분석 결과는,

첫째, 해양이미지의 색 표현은 공예염색기법과 DTP기법 모두 잘 나타났는데 단, 효과면에서의 차이가 있었다. 홀치기염과 요소염색법에서는 염료가 서로 섞이고 침투되고 번지면서 자연스럽고 인접색이 형성되어 나타났다면, DTP기법에서는 정확한 색 지시에 의해 인위적으로 원하는 색을 낼 수 있었다. 따라서, 공예염색은 염색 후 색 재현과 변경이 힘들고 염색을 다시 해야 하는 번거로움이 따랐던 반면, DTP기법은 컴퓨터를 통한 간단한 색 조작을 통해 무한대로 색 재현과 변경을 할 수 있다는 장점이 확인 되었다.

둘째, 해양이미지의 형태와 질감 표현은 모든 기법에서 잘 나타났으나 그 표현방식에서는 뚜렷한 특징을 띄고 있었다. 공예염색 결과에서는 꿈틀거리는 무늬와 질감들이 우연히 자연스럽게 표출되었는데 이것들은 해양자원들의 호물거리는 형태와 질감과 거의 비슷한 이미지로 나타난 것이 흥미롭다. 특히, 홀치기염색 기법에서는 의도에 따라 돌출된 표면 질감조차도 손기술을 더 가미해 낙지 이미지의 벡타이처럼 입체적인 해양이미지 상품을 만들 수 있었고, 요소염색에서도 역시 번지는 효과 자체가 파도의 물보라 또는 바다 이끼 등의 이미지와 거의 일치하면서 해양이미지 상품 디자인으로서 자연스럽게 표출되었다.

반면, DTP 결과에서는 해양자원의 형태와 질감들에서 보이는 수많은 선들과 면들을 반복적인 그래픽효과를 통해 표현했다는 것이 특징이다. 따라서, 공예염색을 통해서도 도저히 할 수 없었던 반복 형상을 사실 그대로, 때로는 전혀 다른 느낌으로 그래픽화하여 원하는대로 표현하였음을 볼 수 있다. 특히, 산호초 이미지의 벡타이에서 볼 수 있는 것처럼 마치 현미경으로 관찰한 듯한 디테일한 표현까지, 컴퓨터 그래픽 효과 조절에 의한 DTP 표현가능성은 실로 무한대라고 할 수 있다. 그러나, 고도의 그래픽 아이디어와 컴퓨터활용 기술이 요구되어지고, 홀치기나 요소염색처럼 입체적으로 돌출된 효과는 표현하기 어렵다는 단점이 있다.

다음, 벡타이를 문화관광상품 측면에서 분석한 결과는,

첫째, 공예염색이 DTP기법에 비해 거의 2~3배 제작시간이 더 걸리고, 난이도도 더 높은 것으로 나타났다. 이것은 공예염색이 대부분 수작업으로 인해 시간이 더 걸리고 고난도의 손기술도 요구되어지기 때문이다. 따라서 공예염색기법이 예술적이고 독특한 결과는 얻을 수 있으나 반복해서 대량생산하는 것이 힘들다는 것을 알 수 있다. 그러나 DTP기법은 대부분 컴퓨터와 프린터기계에 의

해 염색과정이 진행되기 때문에 고난이도 표현이 자유롭고 생산을 위한 소요시간이 절약되며 같은 상품에 대한 재생산은 물론 수정변경이 용이하다는 장점으로 인해 프로그램을 활용만 할 수 있다면 쉽게 대량생산이 가능하다는 것을 알 수 있다.

둘째, 상품단가를 분석해 보면, 공예염색을 이용한 벡타이 상품단가가 DTP 이용 벡타이 단가보다 거의 두 배 가까이 높은 것으로 산출되었다. 그것은 DTP기법이 생산공정의 효율성으로 인해 벡타이 상품단가가 낮아졌음을 말해준다.

이상의 결과에서 공예염색기법과 DTP기법 모두 각기 나름대로 디자인과 상품성에서 장단점을 가지고 있는 것을 알 수 있었다. 따라서 해양이미지의 문화관광상품으로서의 벡타이 개발은 두 라인으로 마케팅전략을 세우는 것이 좋겠다는 생각이 든다. 즉, 입체적이고 수공예적인 공예염색기법을 이용한 고급상품 라인과 세련되고 현대적인 중간가격대의 DTP상품 라인인데, 왜냐하면 현대인의 구매욕구는 때로는 아무리 비싸더라도 다른 사람이 하지 않는 나만의 디자인을 갖고 싶은 반면, 또 한편으로는 그리 비싸지는 않지만 매일 자주 변화를 주어 싫증나지 않는 의생활을 즐기려는 두 심리가 공존해 있기 때문이다.

본 연구의 한계점은 무궁무진한 바다자원을 실제 활용할 수가 없어 해양 관련 사진들을 이용할 수 밖에 없었는데 많은 방대한 해양자료들 중 특징적인 사진들 몇 개만 집중해서 연구했다는 것이다. 또한, 공예염색기법 중 홀치기염색과 요소염색 기법만을 이용하여 해양이미지 효과를 실험해 보았는데 그 외에 납방염, 호염, 날염 등 여러 가지 기법효과를 더 실험했으면 더욱 흥미로운 상품들이 나오지 않았을까 하는 아쉬움이 있다. 향후 연구의 기회가 오면 이점들을 깊이 고려하여 실험, 응용해보고 싶다.

본 연구를 통해 개발되어진 해양이미지의 벡타이 상품이 향후 실용화, 사업화로 추진되어진다면

특히 삼면이 바다로 되어 있는 우리나라의 특징으로 볼 때, 해양지역의 관광사업은 물론 우리나라의 관광상품 사업에도 참고자료가 될 수 있을 것으로 기대한다.

참고문헌

- 1) 방한관광상품 현황분석 (2008. 11). 한국관광공사, 자료검색일 2008. 12. 20. <http://korean.visitkorea.or.kr>
- 2) 김홍운, 김사영 (1998). 관광문화재해설, 서울: 형설출판사, p.20.
- 3) 한국관광공사 (1999). 여행상품과 유통구조, 서울: 한국관광공사, pp.4-5.
- 4) 김월호 (2002). 문화관광상품의 서비스품질에 관한 연구, 강원대학교 대학원 석사학위논문, p.10.
- 5) 조규화 편저 (1995). 복식사전, 서울: 경춘사, p.540.
- 6) 벵타이 제품 (2008. 10. 6). 대림직물 제품, 자료검색일 2008. 10. 28. <http://www.daelimtextile.com>
- 7) 김효갑 (2007). 면목실크 (서울 동대문구 면목동에 있는 벵타이 제조 회사) 대표 자료제공
- 8) 박은주 (2004). 색채조형의 기초, 서울: 미진사, p.280.
- 9) 조현주, 이광훈, 정해민 (2006). 쉽게 이해하는 색채학, 서울: 시그마프레스, p.83.
- 10) 오희선, 박화순 (2001). 패션을 위한 디자인, 서울: 경춘사, p.215.
- 11) 김유진, 김윤경, 김희정, 노혜경, 이경희 (2001). 패션 디자인 발상, 서울: 교문사, p.31.
- 12) 서재행 (1994). 공예염색기법, 서울: 미진사, pp.44-45.
- 13) 오광수 (1998). 추상미술의 이해, 서울: 일지사, p.169.
- 14) 정대영 (2006). 염색 표현 기법을 모티브로 한 텍스타일 디자인에 관한 연구, 동아대학교 대학원 석사학위논문, p.34.
- 15) 정현섭 (1999). 날염산업의 돌파구: 디지털 프린팅, 서울: 한국염색신문, p.118.
- 16) 이정주, 한명희, 최원경 (2000). 텍스타일 기획과 디자인, 서울: 신광출판사, p.11.
- 17) 디지털 텍스타일 프린팅 및 디지털 날염 프린터 제품 (2008. 4. 30). 마니디티텍스, 자료검색일 2008. 5. 20. <http://www.dtpcenter.co.kr>
- 18) 이은형 (2006). 역학에서의 학습자 특성에 따른 문제 제시 유형별 난이도 비교, 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문, p.4.

The Development of Neckties as Cultural Products for Tourists

- Focusing on Expressing a Maritime Image through the Effects of Hand-Dyeing and DTP Technique -

Kang, Kyoung Mi · Cho, Kyoung Hee⁺

Master's course, Dept. of Clothing & Textiles, Mokpo National University
Professor, Dept. of Clothing & Textiles, Mokpo National University⁺

Abstract

The number of tourists who visit the south-western coast has increased recently with the opening of the Western Coastal Expressway and KTX train. People have therefore been working to develop maritime cultural products, in order to promote the characteristics of this area and to earn profits from these products. Neckties were studied as an interesting item for tourists because it is a necessary item for most men and tourist generally do not rationally consider necktie quality, design and price. The purpose of this paper is to explore neckties as cultural products for tourists by comparing and analyzing the effects of hand-dyeing and DTP techniques in order to express the images and characteristics of the maritime environment. The method and process of the study are as follows: First, accurate understanding of necktie products was gained by analyzing the production technology and market trends of neckties. Second, the characteristics of marine images were analyzed according to design elements such as color, shape and texture, with the goal of using these characteristics to create neckties showing maritime images using features such as the color of waves, the shape of a starfish and the texture of an octopus, etc. Third, hand-dyeing, mainly tie-dyeing and blotting dyeing, and digital textile printing techniques were used to express the characteristics of maritime images researched. Fourth, the hand-dyeing and digital textile printing effects were applied to neckties and then the two techniques were compared and analyzed. The results of this study are significant in that they can make suggestions for higher-quality maritime cultural products and can be used to create interesting products for seaside tourists.

Key words: necktie, dyeing, DTP, cultural products, maritime