

키덜트적 표현방법을 적용한 인테리어용 텍스타일 디자인 연구

김 재 희 · 하 지 연⁺

계명대학교 대학원 섬유패션학과 · 계명대학교 텍스타일디자인학과⁺

A Study on Interior Textile Design with Kidultish Expression Method Applications

Jae-Hee Kim · Ji-Yeon HA⁺

Dept. of Textile & Fashion, Graduate school, Keimyung University

Dept. of Textile Design, Keimyung University⁺

(received date: 2016. 10. 31, revised date: 2016. 12. 7, accepted date: 2017. 1. 17)

ABSTRACT

Quality of life today is being enhanced through technology and economic activities, but time for leisure has continued to shrink. In this modern society, a phenomenon is appearing in which people are trying to return to their pure and childlike worlds to relieve themselves from the pressures of stress, anxiety, and feelings of crisis in their repetitive and boring daily lives. Along with the struggle for existence that they feel, this shows how modern people hold on to nostalgic elements experienced in their childhood, and have a tendency to want to express those experiences through consumer activities. As positive opinions stating that such consumer activities not only relieve stress, but also help psychological stability are emerging, consumer trends for the development of fashion products which reflect 'Kidult' emotions are becoming increasingly popular. Not only that, with interior products, the need for the development of differentiated designs which are focused on consumers and which reflect consumer demands is being magnified as they are very important as living designs within the consumption environments of modern people. As such, the goal of this study is to develop textile pattern designs for kidult interior products for adults.

Key words: design(디자인), interior(인테리어), kidult(키덜트), pattern(패턴), textile(텍스타일)

I. Introduction

지금 우리가 살아가고 있는 현대사회는 기술과 경제활동을 기반으로 삶의 질은 향상되고 있는 반면 삶의 여유는 점점 부족해지고 있다. 이러한 현대사회에서 생존경쟁과 더불어 매일 반복되는 지루한 일상 속에서 받는 압박감을 덜어내고자 순수했던 동심의 세계로 돌아가고 싶어 하는 현상이 나타나고 있다.

Wikipedia.org(2015)에서는 다음과 같이 설명한다:

이는 현대인들이 어린 시절에 경험했던 향수적인 요소들을 잊지 못하고 그 경험들을 소비활동을 통해 표현하고자 하는 성향을 가지고 있다고 보고 있다('Kidult consumption activity', 2015).

키덜트 취향의 소비자들은 '어른은 어른다워져야 한다'는 압박감대신 어른이 되어서도 남의 시선을 의식하지 않고 자신만의 감성을 표현하는 특성이 있는데, 이에 대해 Song(2007a)은 "2000년대 이후 다원화된 사회 속에서 어린 아이의 감성은 유치하다는 기존의 사고는 사라지고 오히려 어린 아이의 심리 상태로 돌아가 현대인들의 문화에 어린아이의 심성이 담긴 제품들이 등장하기 시작하였고 이를 통해 재미와 위트가 추구되었다"라고 말하고 있다(p.15).

또한 자신만의 개성과 독특함으로 다른 사람과의 차별을 두고 싶어 하는 현대인들에게는 패션제품이나 인테리어 소품 등에서 디자인을 통해 즐거움을 받고, 그를 통한 정서적 위안을 필요로 하기도 한다. 이러한 제품 디자인 개발에 있어 소비자는 익숙하고 경험하였던 다양한 활동이나 물건, 어린 시절의 추억 등 정서적으로 안정된 향수, 즐거움 등 대중 친화적인 요소가 포함된 제품의 개발이 요구 되어 지고 있다.

특히 시각적으로 매우 중요성이 있는 인테리어 제품의 경우 디자인 패턴의 개발에서 창의적인 노력이 필요한 시점이다. 더구나 인테리어 제품은 현대인의 소비환경에서 생활디자인으로서의 중요

도가 높은 만큼 소비자의 요구도가 반영된 제품의 개발로 소비자 중심의 차별화된 디자인 개발의 필요성이 더욱 부각되고 있다.

이런 시점에서 어린이 용품이 아닌 성인을 위한 '키덜트'성향의 디자인요소가 가미된 인테리어 제품의 개발은 아직 인테리어 산업에서는 많이 시도하지 않았던 새로운 시도로 현대 소비자의 즐거움을 위한 생활환경 디자인에 좋은 역할을 할 수 있을 것으로 기대된다.

이에 본 연구의 목표는 성인을 위한 키덜트 인테리어제품용 텍스타일 패턴 디자인의 개발을 목적으로 한다. 이를 위해 키덜트 문화의 발생배경을 파악하고 그에 따른 디자인 제품의 특성을 이론적 배경을 통해 살펴본다. 또한 디자인의 표현방식 및 특성분석에 따라 새로운 인테리어 산업을 위한 텍스타일 패턴디자인을 개발하고자한다. 이를 통해 개발과정에 대한 디자인 전개과정에 대한 정리 및 개발된 디자인을 제품에 접목시키고자 한다.

본 연구의 기대효과는 인테리어용 텍스타일 패턴디자인개발에는 자주 사용되지 않는 키덜트 컨셉의 인테리어용 텍스타일 패턴 디자인의 개발 및 과정에 대한 체계적인 연구를 통해, 그에 대한 소비자 평가를 진행함으로써 디자인 개발의 프로세스에 대한 체계적인 정리를 할 수 있을 것으로 생각한다.

II. Background

1. 키덜트의 정의 및 개념

'키덜트(Kidult)'란 어린아이를 일컫는 키드(Kid)와 성인을 일컫는 어덜트(Adult)의 합성어로 나타나며, 옥스퍼드 사전에는 'adultescent'라는 용어로 수록 하였다(Song, 2007b, p.9).

'키덜트'라는 문화는 2000년대에 소수마니아층을 지칭하며 신조어로 나타났으나, 2001년 소설 해리포터의 등장으로 인해 많이 사용되면서 2002년 국립국어원에 등록하게 되었다(Jang, 2006a).

즉, 키덜트는 몸은 성인이 되었지만 어린이와 같은 기호와 취향을 추구하는 성인을 일컫는 말이며 이러한 키덜트에 대한 해석들은 다양하게 존재한다.

미술평론가 Lee(2005)는, “키덜트 세대는 한국인이나 미국인이라기보다 텔레비전보다 늦게 태어났지만 인터넷 보다는 먼저 태어난 사람”이라고 해석하였다.

Chung & Kim(2007)은, 키덜트에 대하여 ‘피터팬 신드롬(Peter Pan Syndrome)’이라고 정의하였다. 피터팬 신드롬은 신체적으로는 성인이 되었지만 그에 따른 책임과 역할을 거부하고 어린아이의 상태에 머무르고자 하는 성인들의 퇴행 심리가 키덜트로 나타나는 현상이라 말하고 있다(p.513).

이러한 키덜트 현상을 가진 현대인들은 디자인 또는 제품을 통해 재미를 느끼며, 심리적 만족에 매우 큰 가치를 부여 하고 있다(Cheil Worldwide, 2002, p.8).

또한 LG Economic Research Institute(2002)에 서는 ‘키덜트’라는 말이 새로운 소비와 문화의 경향이 되어 앞으로 우리 사회의 많은 부분에서 키덜트를 사용하게 될 것이며 아동취향의 패션물, 캐릭터 상품, 화려한 색채 및 디자인의 의류, 유아적 감수성이 풍부한 상품에 나타나는 것이라고 하였다.

2. 키덜트 문화의 등장배경

키덜트 문화는 틀에 얽매이지 않는 창조성, 개방성, 다양성과 같은 대중문화에서만 일시적으로 나타나는 유행이 아니라 생활용품에서부터 패션 및 시각분야에 이르기 까지 문화 전반의 넓은 범위에서 다양하게 나타나고 있다. 이렇듯 키덜트 문화가 대중문화 전 영역에 걸쳐 자리 잡게 된 키덜트 문화의 발생배경을 키덜트 용어의 정의를 통해 사회·문화적 측면뿐만 아니라 심리학적, 마케팅적 측면에서 살펴보고자 한다.

1) 사회·문화적 배경

키덜트의 선행연구에 따라 사회·문화적 배경을 대표적으로 다원주의 영향과 자본주의 영향으로 나누어 바라 볼 수 있다.

Song(2007c)연구에 따르면 세계는 개성과 창의성의 미학적 관심이 중요시 되는 다원화된 미래 사회를 반영하여 기존의 경계를 넘나드는 특징을 보여주고 있다. ‘지구촌’, ‘세계가 하나의 사회’로 인식되면서 문화적 획일성은 사라지게 되고 문화적 다양성이 강조되는 상황이 대중 매체 및 첨단 기술의 발달로 더욱 심화되었다(p.15).

Bark(2015)은 “자본주의로 인해 소비문화와 대중매체의 발달은 현실을 바라보는 시각의 변화를 가져왔다”고 말하고 있으며, 현대사회가 평등해지고 연령에 따른 차별이 없어짐으로 인해 생활 패턴도 다양해지기 시작했다(Choi, 2001, p.188).

이렇듯 키덜트 문화는 “성인과 어린이의 구별이 없어짐에 따라 감성적인 사고의 전환으로 인해, 현대인들은 자기 자신의 감정을 드러내놓고 즐기는 문화와 자신들의 개성을 중요시 하는 등 다양성을 인정하는 분위기로 바뀜으로 인해 사회문화적 배경에서 등장하게 되었다”고 볼 수 있다(Song, 2007d, p.19).

2) 심리학적 배경

키덜트 문화는 갑자기 등장한 것으로 보이지만 사실은 우리 마음속에 존재하고 있었던 감정이다. 현대인들이 키덜트 문화에 접하게 되는 배경을 심리학적에서 살펴보면 다음과 같다.

심리적 요인은 경제 불황과 고용불안 등 현실의 암담함을 회피하고자 하는 수단으로 행복한 과거의 어린 시절로 돌아가고 싶은 욕구에서 현재 30~40대 성인들은 차가운 디지털 문화보다는 인간적이고 따스함이 느껴지는 아날로그 시대로 회귀하려는 회기본능으로 보는 시각이다(Bark, 2010, p.4). 예를 들어 어린 시절 함께 성장한 딱지와 뽑기 등과 같은 복고주의적 요소들을 통해 옛 추억



〈Fig. 1〉 Kidult culture
(*'Memory product'*, 2015)



〈Fig. 2〉 Holeman
(*'LG Telecom Holeman'*, 2002)



〈Fig. 3〉 CM hyundai card bear
(*'CM hyundai card W bear'*, 2006)

을 불러일으키는 향수적 요인으로 심리적 안정감을 취할 수 있다(Fig. 1).

3) 마케팅적 배경

현대사회가 다원화되면서 다양한 가치관을 인정하고 복잡한 생활 속에서 획일적인 일상을 거부하고 과거의 향수와 같은 새로운 세계를 동경하는 현대인들의 일탈심리가 인터넷의 발전과 만나게 되어 소비패턴에도 변화가 생기게 되었다.

어린이의 동심을 공략해서 만든 상품이 성인에게 호응을 얻는 경우가 있고, 현대인들에게 키덜트적 감성을 제공하기 위해 기존의 상품에 디자인이나 광고를 통해 판매 전략을 도입한 경우가

있다(Song, 2007e, p.25).

예를 들어 LG이동통신에서 '카이'라는 핸드폰을 출시할 때 캐릭터인 '홀맨(Holeman)'을 내놓았다. 또한, 2006년엔 최초로 캐릭터 마케팅을 성공시켰다고 볼 수 있는 CM 현대카드에서는 남녀노소 누구에게나 친근한 곰을 응용한 'W베어'인 봉제 인형을 연출시켜 유쾌한 분위기를 선보였다.

이와 같이 광고에서 캐릭터나 인형과 같은 유아적인 소품을 이용하여 키덜트 모티브로 아동과 성인의 경계에 서서 양자의 소비 간극을 줄이고 유사한 소비패턴으로 만드는 마케팅적 요소로 경제적 이익을 올리고 있다(Bae, 2008, p.8).

이렇듯 키덜트의 등장배경인 마케팅부분에서는

어린이와 성인을 동시에 포섭하는 크로스 오버 전략에 그 원인이 있으며 이는 두 계층의 어린 시절을 현대인들과 어린이가 모두를 공통적으로 아우를 수 있는 동심이 담긴 상품을 같이 소비할 수 있고 새로 형성되는 키덜트 문화를 공유하게 되면서 나온 현상으로 볼 수 있다.

위와 같이 키덜트가 등장한 배경을 사회적, 심리적, 마케팅적인 세 가지의 측면으로 분류하여 살펴보니, 여러 가지 복합적인 요소들이 서로 연관되어 작용을 하고 있으며, 현대인들이 향수 어린 트렌드를 통해, 자신들만의 문화를 찾아가는 하나의 현상이 나타나게 되었다고 말할 수 있다.

3. 키덜트적 표현특성 및 방법

사회 문화 전반에서 보이는 키덜트 현상은 우리가 일상생활에서 접하고 있는 영화, 소설, 애니메이션, 광고 등 대중문화들이 전 영역에서 소비되고 있다. 그로 인해 키덜트에 대한 특징을 파악하고자 텍스트일 디자인, 회화분야로 나누어 키덜트에 관련된 선행연구를 토대로 표현특성 및 방법을 도출하고자 한다. 선행연구에 나타난 키덜트적 표현특성 및 표현방법은 다음 <Table 1>과 같다.

선행연구에서 나타난 키덜트적 표현특성을 정리하면 유아성과 유희성이 가장 많이 나타났고 단순성, 환상성, 다양성 등의 순으로 도출되었다.

<Table 1> Kidult expression characteristics and methods deduced from advanced research

Field	Researcher	Research topic	Kidult expression characteristics	Kidult expression methods
Textile design	Park Yoon-Jung (2010)	Research on the Surface pattern design according to kidult consumption patterns of the contemporary society	Simplicity Infantility Fantasy Attractiveness	Animation, fantasism types, children's painting, vivid colors, cartoon elements, romanticism, combination of straight and curved lines, constructive repetition, character motive, use of primary colors
	Lim Sang-Mi (2012)	Research on textile design production based on neo-pop	Amusement Fantasy Infantility Simplicity	Art utilized in parody forms, animation, distortion of characters, combination of materials, pictograms
Painting	Ji Yeon-Jung (2012)	Research on paintings utilizing kidult motives: focusing on my artworks	Diversity Unexpectedancy Fantasy Amusement Infantility	Utilization of kidult motives, various colors and materials, characters, numbers and alphabet graffiti, illustration items, distortion techniques, collage
	Song Soo-Hyun (2001)	Research on amusing communication through expansion of drawing: focusing on my artworks	Interactivity Originality Diversity	Collage, introduction of objet, drawing
	Choi Mi-Kyung (2006)	Research on kidultism portrayed in cultural phenomena: focusing on expression of illustration	Amusement Fantasy Infantility Simplicity	Art utilized in parody forms, animation, distortion of characters, combination of materials, pictograms

(Riss Korea, n.d.-a)

키덜트적 표현방법으로 유아적 표현, 패러디, 콜라주, 팝아트, 그라피티, 눈속임, 데포르마시옹의 방법이 주로 나타났다. 예외적으로 텍스타일 디자인 분야에서 직선과 곡선의 혼합, 구조적 반복, 캐릭터의 모티브, 패러디의 소재로 활용한 아트 등이 표현방법으로 사용되었다.

1) 키덜트적 표현 특성

단순성, 유아성, 다양성, 환상성 4가지의 표현방법에 유희성의 의미가 모두 적용되므로 이를 제외시키고 단순성, 유아성, 다양성, 환상성 4가지로 분류하여 설명하고자 한다.

(1) 단순성

단순성이란 영어에 해당하는 'simplicity'는 복잡하지 않고 간단함이라는 뜻으로 '쉬운'이라는 의미를 지닌다(Rudolf, 2003, p.67).

형태의 단순화, 색채의 단순성, 낙서, 그라피티 표현과 유사한 점이 사용되었으며 대상의 이미지를 단순한 형태로 기호화하여 표현된 것을 단순성이라 말한다(Choi, 2006, p.57).

인테리어 분야에서 나타난 단순성의 표현특성을 살펴보면, Pirate Seas wallpaper의 오브제 형태를 최대한 단순화 시켰지만 다양한 컬러를 사용하여 발랄한 재미를 추구하고 있으며 그 의미가

충분히 지각 될 수 있도록 상징적인 요소들을 더욱 부각 시켜 나타내고 있다(Fig. 4).

(2) 유아성

현실세계로부터의 이탈 심리를 내재하고 유아로 남고자 하는 심리는 유아적 상상력과 유머감각을 갖게 하며, 현대인들이 자신의 어릴 적으로 돌아가고 싶어 하는 감성이 표현되어 동화적인 느낌이나 다채로운 색상, 귀여운 모양이 재미있는 디자인으로 나타난다(Yoo, 2012, p.52). 인테리어에서 나타난 유아적 표현특성을 살펴보면, Monument Interiors는 아동화와 같은 이미지로 작업하여 귀엽게 표현함으로 유아성을 나타내고 있다(Fig. 5).

즉, 유아성은 표현방법을 통해 현대인들의 매마른 정서에 자우와 카타르시스적인 즐거움을 느끼게 하는 요소이다.

(3) 다양성

다양성은 서로 다른 소재를 이용하여 주로 표현되고 있다. 미완성, 무규칙의 이미지들이 대중에게 친근한 가치로 받아들여져 자유로움을 더욱 강조하는 부조화성을 나타냈다(Kim, 2003a, p.10).

시각분야에서 나타난 다양성의 표현특성을 살펴보면, Chlen- Yu Kuo는 다양한 이미지의 모티



〈Fig. 4〉 Pirate Seas wallpaper
('Hibou Home', 2015)



〈Fig. 5〉 Monument Interiors
('Interiors pattern', 2015)



〈Fig. 6〉 Chlen- Yu Kuo
('pattern', 2015)



〈Fig. 7〉 15 Print & pattern
('pattern', 2015)

브와 함께 여러 가지 그래픽 효과를 내보임으로 인해 새로운 이미지를 창조해 내기도 한다(Fig. 6).

즉, 다양성은 어린 시절의 동심을 떠오르게 하는 개체가 될 수 있으며 주목성을 높이고 이미지의 형태를 개성 있게 표현함으로써 스토리를 부여 한다.

(4) 환상성

환상이란 신비하고 기괴한 현상, 현실적인 기초나 가능성이 없는 헛된 생각이나 공상을 의미 하는데 환상적 표현은 아동화의 특징 중 하나이다. 유아기에 어린이들은 현실과는 다른 환상적인 사고를 많이 하는데 이는 현실적으로 이루어지기 힘든 일들을 생각하는 것이다(Jang, 2007b, p.71; Jeo, 2015, p.80).

제품으로 선보인 환상성의 표현특성을 살펴보면, 글로벌 패션 트렌드 정보사 Wgsn에 소개된 2015 Print & pattern에서 선보인 소품은 현실에서 나타낼 수 없는 오브제들을 왜곡, 과장, 축소와 같은 변형을 함으로써 다양한 표현 효과를 나타냈다(Fig. 7).

즉, 환상성은 무한한 상상을 통해 만들어 내는 것이며 다양한 효과로 인해 재미를 나타낸다고 볼 수 있다.

2) 키덜트적 표현방법

선행연구를 통해 도출된 표현방법위주로 유아

적 표현, 패러디, 콜라주, 팝아트, 에 대한 표현방법이 키덜트에 적용된 사례를 보며 4가지에 대한 표현 방법을 분석하여 서술하고자 한다.

(1) 유아적 표현

유아적 표현방법은 대상을 가능한 간단하고 획일적인 방법으로 묘사하려는 경향인 단순성의 법칙이라 말하며 시각적인 내용을 사실적으로 표현하기보다는 본 형태로 변형하여 그리는 단순화된 형태로 표현한다(Kim, 2002a, p.39).

인테리어에서 나타난 유아적 표현을 살펴보면, Hannah Watkins Kids는 단순하고 명쾌한 이미지를 획일적 방법으로 묘사하여 단순함과 단조로운 색채를 사용함으로 유아적인 표현을 나타냈다. 선적인 표현만으로 오브제들을 자유로운 형태와 어울려져 표현된 것으로 유아적 표현특성을 잘 보여주고 있다(Fig. 8).

(2) 패러디

패러디(parody)란 Wikipedia.org(2015)에서는 다음과 같이 설명한다:

문학, 음악 등의 작품에 다른 사람이 먼저 만들어 놓은 어떤 특징적인 부분을 모방해서 자신의 작품에 집어넣는 기법을 의미한다('Parody definition', 2015).



〈Fig. 8〉 Hannah Watkins Kids
(*'Pattern Kids'*, 2015)



〈Fig. 9〉 Original Prints
(*'Halloween Prints'*, 2015)

동화나 만화를 패러디하는 것은 어릴 적 동심의 세계를 연상시켜주며, 다른 세계를 즐기는 행위인 것과 같아 패러디를 통해 현실이 아닌 다른 세계로의 모험을 가능하게 해주는 것이다(Kim, 2002b, p.56).

제품분야에서 나타난 패러디의 표현방법은 Original Prints의 패턴으로 할로윈(Halloween)을 연상시키는 상징적인 오브제를 이용하여 특정한 의도를 가지고 흥미를 내는 패러디를 연출함으로써 할로윈을 나타냈다(Fig. 9).

(3) 콜라주

콜라주(Collage)란 Wikipedia.org(2015)에서는 다

음과 같이 설명한다:

‘합치다’와 ‘붙이다’라는 이중적인 의미를 가지고 있다. 동일하지 않은 시각적 요소를 어떤 종류의 수단을 통해 통합시킴으로써 하나의 전체를 형성하는 것을 말한다(‘Collage definition’, 2015).

프린트 패턴에서 나타난 콜라주의 표현방법으로 Luke Faulkner Women은 오브제들을 잘라서 붙인 듯 한 느낌으로 세련된 아름다움보다는 단순한 표현들이 많고 실사를 함께 사용하는 실감나는 표현방법으로 보는 이로 하여금 즐거움을 선사하고 있다. 뿐만 아니라, 공간의 구분을 비현실적으로 배치하여 환상적인 느낌을 주고 사물이 존재



〈Fig. 10〉 Luke Faulkner Women
(*'Collage print pattern'*, 2015)



〈Fig. 11〉 Pop Art fabric
(*'Pop Art fabric'*, 2015)

하지 않는 곳에 배치하여 콜라주만의 신비한 느낌을 나타내고 있다<Fig. 10>.

(4) 팝아트

팝아트(Pop Art)의 형태는 “주로 채도 높은 색, 단순한 형태, 날카로운 외곽선과 경계선을 나타낸다. 또한 일상의 오브제를 거대하게 확대하거나 반복, 분리를 통해 주로 왜곡되고 볼드하고 컬러풀하게 표현”했다(An, 2011, p. 8).

이러한 팝아트의 개성적인 표현방법의 활용은 벽지나 패션뿐만 아니라 패브릭으로 커버링한 독특한 소파에까지 활용되어지면서 그 영향력을 넓혀 가고 있다. 주로 채도 높은 색을 사용함으로 인해 시각적 효과를 더욱 부각시켰다<Fig. 11>.

Ⅲ. Methods

본 연구를 위한 연구 방법은 키덜트적 표현 방식을 적용한 인테리어용 텍스타일 디자인연구로 선행연구를 통한 표현방식의 탐색과 실질적인 인테리어용 텍스타일 디자인작품 활동을 통한 표현방식의 적용 단계로 진행하였다.

키덜트적 표현방법을 응용한 텍스타일 패턴 디자인 개발은 키덜트적 표현특성인 단순성, 유아성, 다양성, 환상성을 중심으로 각 테마 별 작품제작의 모티브로 사용할 참고 이미지 자료를 수집하여 분류한 후, 그에 따른 각각의 4가지 테마의 작품을 제작하기 위한 이미지 컨셉을 기획하였다. <Table 2>에는 연구자의 작품 제작을 위한 4가지 테마의 이미지와 작품제작 방식으로 단순성,

<Table 2> Expressive characteristics and presentation methods by themes

Division	Subject	Expressive Characteristics	Presentation Methods
Theme.1		Simplicity	Describe the object as simple and basic as possible through infant expressive method and propose with a subjective composition
Theme.2		Infantility	Propose a parody expression method with infant-like objects and freestyle drawings
Theme.3		Diversity	Propose a design using a form that deviates from the ordinary view through collage
Theme.4		Fantasy	Propose combined with design what cannot be expressed in reality through pop art and graffiti

(‘Burano’, 2015, ‘Cinderella carriage’, 2015, ‘universe’, 2015, ‘Pop art’, 2015)

유아성, 다양성, 환상성의 작품에서 사용할 모티브 이미지와 컨셉의 특성을 정리하였다.

작품의 제작은 각 테마 별 특성을 이미지화한 컨셉을 중심으로 테마에 맞는 이미지와 작품방향의 연결성을 고려하여 작품에 사용할 컬러 이미지를 수집하였으며, 최종디자인에 사용하기 위해 5가지의 각 컨셉별 컬러를 추출하고 이를 바탕으로 컬러 칩(Color Chip)을 제작한다.

작품의 제작은 이론배경에서 확인한 키덜트 디자인 특성을 반영하여 각 테마별 각 키덜트적 표현방법을 사용하여 연구자의 창의성이 들어나도록 제작하였으며, 이를 최종 인테리어 제품에 적용하여 디스플레이하는 방식으로 작품의 제작과정을 전개하는 연구방식으로 진행하였다.

IV. Results and Discussion

본 연구자는 디자인 제작을 위한 과정을 4가지의 표현특성이 도출된 단순성, 유아성, 다양성, 환상성의 테마로 분류하였다. 제작단계는 인스피레이션을 통해 모티브 이미지를 추출하여 모티브 개발을 하였으며 모티브 개발과 표현방법을 통해 개발된 모티브의 활용으로 모티브 응용 및 배치를 거쳐 1차적인 디자인을 제작하였다.

1차적인 디자인을 통해 리피트 사이즈와 반복방법을 추출하였고 텍스처 작업 및 모티브 반복배열을 통하여 텍스처 배치를 하였다. 각 테마별 모티브이미지를 선정하여 각 테마별 작품에 사용할 모티브 개발을 진행하였고, 개발된 모티브를 중심으로 반복하는 방식으로 인테리어용 텍스타일 작품을 제작하였다. 작품 모티브의 반복방법은 정사각형 모양을 이룬 스퀘어 리피트 방법을 사용하였으며 1 리피트 사이즈는 50cm x 50cm로 디자인이 개발 되었다.

1. 단순성 표현방식의 텍스타일 디자인작품

단순성의 표현방식은 대상을 재해석하여 형태

에 가감하는 방식으로 단순화 시키는데서 나온다. 따라서 형의 단순성은 조형적 요소를 현상적으로 상징화함으로써 본래의 내용보다 시각적으로 더욱 효과적으로 인식할 수 있게 표현하는 방식이다 (Kim, 2010). 이러한 단순성과 유아적 표현기법을 적용하여 어린이의 단순함에 영감을 받아 동심 세계 스타일로 표현하는 것이다.

Design Process1에서는 단순성+유아적 표현기법을 적용한 디자인 개발 이였으며, Design1의 컨셉은 다음과 같다. 현대인들에게는 익숙해져버린 일상적인 도시의 상징적인 기호와 이미지를 통해 아동이 바라보는 순수함과 소박함을 내포한 모티브를 단순하게 표현하였다. 이러한 모티브를 통해 어린 시절에 대한 향수를 느끼게 해주고자 친진난만하게 뛰어 놀던 동네모습에 영감을 받아 디자인이 개발 되었다<Table 3>. 사용한 모티브는 어린 시절 향수를 불러오는 자전거, 가로수길, 굴뚝의 연기 등이며, 옛 추억의 향수를 되살리고 싶어 하는 마음을 간직한 인테리어 벽지로 활용할 수 있는 텍스타일제품으로 개발되었다.

<Table 3> Design Process. 1



Motive Development



Motive Image



Motive Application



Design Manufacture



Method of Reiteration
Square Repeat
Repeat Size
50cm X 50cm

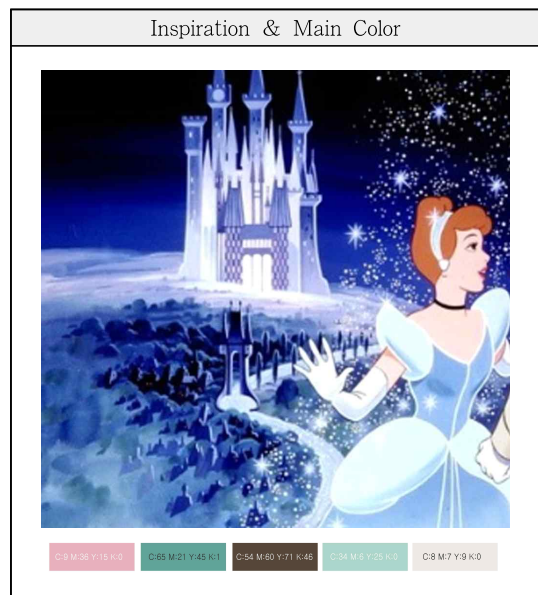


2. 유아성 표현방식의 텍스타일 디자인작품

유아성의 표현방식은 유아라는 단어가 갖는 연령 제한으로부터 조금이나마 자유롭고자 하는 의도에서 비롯된다(Hong, 2000). 즉, 유아성은 자신의 감정을 그대로 드러내는 어린이의 단순함에 영감을 받아 동심세계 스타일로 나타내는 것을 말한다.

Design Process2에서는 유아성+페러디 표현기법을 적용한 디자인 개발이었으며, Design2의 컨셉은 다음과 같다. 현대인들의 동심을 자극시켜주는 요소들로 어린 시절 누구나 읽어본 동화인 신데렐라에서 영감을 받았다. 어린 시절 부모님과 함께 읽는 동화책은 몇 십 년이 지난 지금도 생생하게 기억이 나는 현대인들이 많을 것이다. 디자인이 그 시절 부모님과 함께 했던 기억을 추억하고, 신데렐라의 이야기처럼 꿈같은 사랑에도 빠지고, 현실의 힘든 상황도 잊고 현실에서는 불가능한 일을 상상함으로써 지친 현실에서 잠깐이나마 벗어나게 만드는 촉진제 역할이 되길 바라는 마음으로 디자인 개발이 되었다<Table 4>.

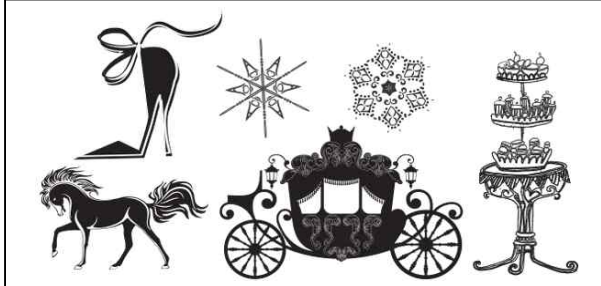
<Table 4> Design Process. 2



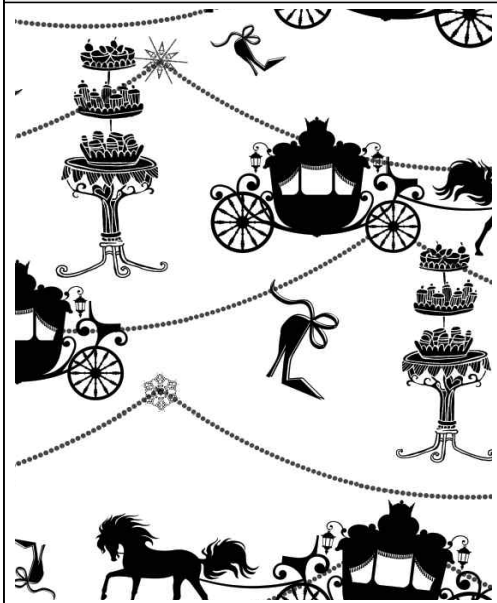
Motive Image



Motive Development



Motive Application



Design Manufacture



Method of Reiteration
Square Repeat
Repeat Size
50cm X 50cm

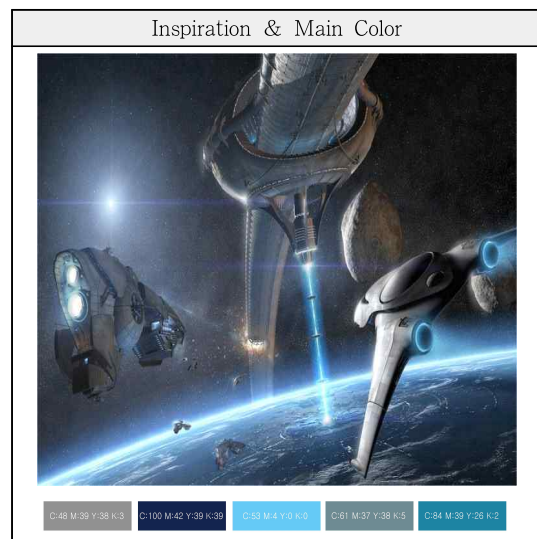


3. 다양성 표현기법이 적용된 텍스타일 디자인 작품

다양성의 표현방식은 오랜 기간 동안 절제와 정렬, 완벽과 조화 등 모더니즘 개념에 대한 반동 현상으로 인해 무규칙과 미완성 등의 이미지들이 대중에게 친근한 가치로 여겨져, 자유로움을 더욱 강조하는 부조화성이 생겨났다. 어울리지 않는 이미지를 대비 시키거나 합성시킴으로 하나의 이미지에서 또 다른 이미지를 상상할 수 있게 되며 이미지가 강렬하게 전달되는 것을 말한다 (Kim, 2003, p.10).

Design Process3에서는 다양성+콜라주 표현기법을 적용한 디자인 개발이었으며, Design3의 컨셉은 다음과 같다. 우리의 어린 시절 우주선은 우리에게 환상 그 자체였을 것이다. 먼 곳을 순식간에 이동할 수 있으며, 외계인도 만날 수 있다고 믿었던 자유로운 물체였다. 그런 의미로써 자유로움을 갈구하는 현대인들에게 억압된 현실에서 벗어날 수 있게 하고 일탈적인 심리를 위로하기 위해 우주선을 모티브로 제작하여 디자인이 개발되었다<Table 5>.

<Table 5> Design Process. 3



Motive Image



Motive Development



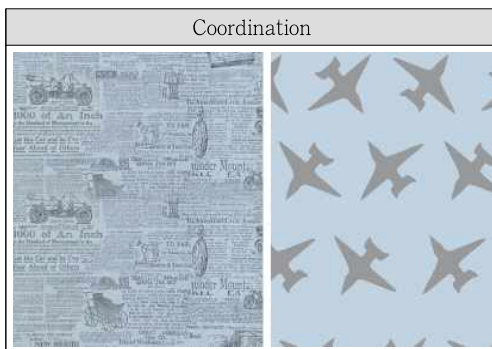
Motive Application



Design Manufacture



Method of Reiteration
Square Repeat
Repeat Size
50cm X 50cm



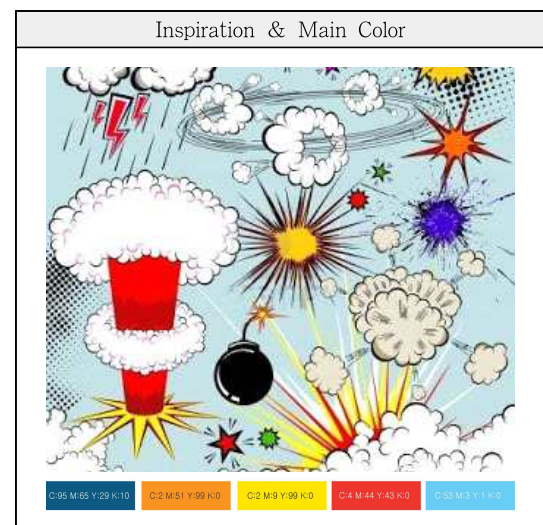
4. 환상성 표현기법이 적용된 텍스타일 디자인 작품

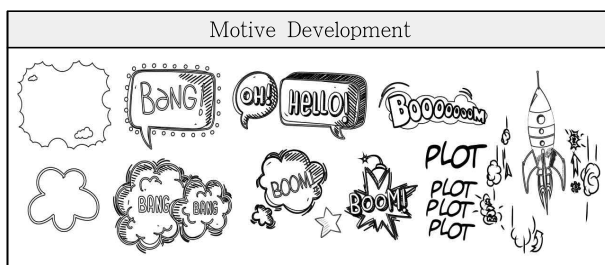
환상성의 표현방식은 현실적으로 이루어지기 힘든 일들을 생각하는 것인데, 이것은 무의미한 표현이 아니라 무한한 상상의 세계를 현실로 받아들이기를 바라는 욕구의 표현인 것이다(Jang, 2007, p.71). 현실에서 나타낼 수 없는 오브제들을 왜곡, 과장, 축소와 같은 변형을 함으로써 다양한 표현 효과를 말한다.

Design Process4에서는 환상성+ 팝아트 표현 기법을 적용한 디자인 개발이었으며, Design4의 컨셉은 다음과 같다. 팝아트적인 색채를 모티브로 틀에 얽매이지 않은 주관적인 구성으로 제안하였다. 눈에 쉽게 들어올 수 있도록 원색으로 디자인 제작하였으며 특유의 위트로 메시지를 전달하는 만화적 표현기법을 디자인에 나타냈다.

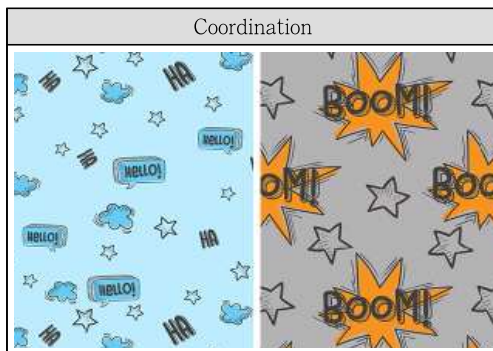
또한 현대인들에게 '스트레스'는 뗄 수 없는 용어이자, 만병의 원인이 되고 있다. 팝아트 요소를 가지고 있는 모티브인 터지는 폭탄, 멀리 날아가는 로켓으로 답답한 현대인들의 마음속 스트레스를 조금이나마 해소하기를 바라면서 디자인이 개발되었다<Table 6>.

<Table 6> Design Process. 4





Method of Reiteration
Square Repeat
Repeat Size
50cm X 50cm



V. 결론

현대사회의 빠른 변화로 인해 적응하기 힘들어 하는 현대인들이 늘어감에 따라 키덜트 문화가 대중문화로 전 영역에 자리 잡게 되었다. 그로인해, 본 연구에서는 키덜트의 정의와 등장배경에 대해 알아보았으며 이에 관련된 키덜트 특성 및 표현방법을 도출하기 위해 연구 방법으로 선행 연구와 표현방법이 적용된 제품을 통해 키덜트의 표현특성 및 표현방법을 도출할 수 있었다. 이를 통해 연구자의 개발된 디자인에서 현대인들이 어린 시절의 즐거웠던 기억이 생각나며 친진난만함이 되살아나는 향수요인의 의미로 디자인 개발이 되었다. 또한, 키덜트적 표현방법이 적용된 디자인을 통해 어린 시절의 즐거웠던 기억이 생각나며 친진난만함이 되살아나는 향수요인으로 어린 시절의 추억을 간직하고 싶게 만들 수 있는 디자인 개발목적이 이루어 졌다.

이러한 디자인으로 인해 편안하고 마음의 안정을 취하고 싶어 하는 현대인들에게 적합한 디자인이 되었으면 하는 바람과 이를 통해 텍스타일 디자인의 후속 연구가 지속적으로 되길 바라며 본 연구를 진행하였다.

본 연구의 한계점으로 연구자는 키덜트 대표 모티브 선별과정과 키덜트 성향의 경계선에 대해 주관이 포함될 수밖에 없었다. 또한 다양한 표현방법을 전부 활용하여 디자인에 접목시키지 못하였기에 향후 연구에서는 다양한 표현방법을 접목시켜 디자인을 개발해나갈 것이다.

References

- An, J. S. (2011). *A Study on Textile Design of Pop Art and Repetition*. (Unpublished Master's thesis). Dankook University, Seoul, Korea.
- Bae, M. H. (2008). *A Study on the Market Potential of the Kidult Trend Based on Design and Marketing Analysis*. (Unpublished Master's thesis). Hanyang University, Seoul, Korea.
- Bark, Y. J. (2010). *A Study on the surface pattern de-*

- sign followed by kidult consuming propensity in modern society. (Unpublished master's thesis). Graduate School of Konkuk University, Seoul, Korea.
- Bark, Y. K. (2015). *Study on the Playfulness of the Kidult Image in Modern Paintings*. (Unpublished doctoral dissertation). Keimyung University, Daegu, Korea.
- Burano [부라노섬] (2015,n.d.). Retrieved from <http://blog.naver.com/PostView.nhn?blogId=manh0le&logNo=220788439577&parentCategoryNo=&categoryNo=&viewDate=&isShowPopularPosts=false&from=postView>.
- Chlen, Y. K. (2015. n.d.). *Pirate Seas wallpaper*. Wgsn. Retrieved from <http://www.wgsn.com>
- Collage definition.(n.d.). In *Encyclopaedia* Wikipedia. Retrieved from <https://ko.wikipedia.org/wiki/%EC%BD%9C%EB%9D%BC%EC%A3%BC>
- Cheil Worldwide Inc. (2002. n.d.). Do you know the Cheil Marketing Report, the bullies of the digital era, and the happy Kidult? *Cheil Worldwide Inc*. From <http://www.cheil.co.kr>
- Choi, H. S. (2001). *Reading culture in the digital age*. Seoul: Somyong.
- Choi, M. K. (2006). *A study of kidultism showed in culture phenomenon: Focused on illustration expression*. (Unpublished Master's thesis). Seoul National University, Seoul, Korea.
- Chung, J., & Kim, I. (2007). A Study on The Expression of Iconographic Design Derived by Kidult Trend. *Korean Society of Basic Design & Art*, 8(3), 511-519
- Cinderella carriage [신데렐라마차] Retrieved from <http://insidestorybox.weebly.com/49888459364712046972.html>
- CM hyundai card W bear[현대카드 더블유 베어] (2015, September 2). Retrieved from www.biznmedia.com/news/articleView
- Hannah Watkins Kids[키즈패턴] (2015. n.d.). Retrieved from <http://www.wgsn.com>
- Hibou, H. (2015. n.d.). *Pirate Seas wallpaper*. Wgsn. Retrieved from <http://www.wgsn.com>
- Hong, J. H. (2000). *L'œuvre d'Alfred Jarry et l'esprit d'enfance*. (Unpublished doctoral dissertation). Pusan University, Pusan, Korea.
- Holeman[홀맨] (2015, September 2). Retrieved from <http://m.dt.co.kr/contents>
- Jang, J. Y. (2007). *Playful Expression In Contemporary Fashion Illustration*. (Unpublished Master's thesis). Hanyang University, Seoul, Korea.
- Jang, Y. S. (2006). *Study on the Character which Kidult Customers Prefer*. (Unpublished Master's thesis). Sookmyung Women's University, Seoul, Korea.
- Jeo, G. (2015). *Expression and Characteristics of Kidult Playfulness reflected in Contemporary Fashion Design*. (Unpublished doctoral dissertation). Hanyang University, Seoul, Korea.
- Ji, Y. J. (2012). *A Study on the paintings using kidult style motive : focused on my works, 'visual_space conceptual' series*. (Unpublished Master's thesis). Hongik University, Seoul, Korea.
- Kim, B. S. (2003). *The Study on the Influence of a Humorous Element on the product Design: Centered on the Example of the Fun Product*. (Unpublished master's thesis). Hongik University, Seoul, Korea.
- Kim, J. E. (2002). *A Study on Play as kidult Expressed on Contemporary Fashion*. (Unpublished master's thesis). Graduate School of Techno Design, Kookmin University, Seoul, Korea.
- Kidult consumption activity.(n.d.). In *Encyclopaedia* Wikipedia. Retrieved from <https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%82%A4%EB%8D%9C%ED%8A%B8>
- Kidult culture[키덜트문화] (2015, September 2). Retrieved from <https://www.google.co.kr/search?>
- Kidult expression characteristics and methods deduced from advanced research [키덜트적 표현특성 및 표현방법 선행연구] (2014, April 2). Retrieved from <http://riss.co.kr>
- Kim, J. H. (2010). *A study on the simplicity expressed in a picture book illustrations*. (Unpublished master's thesis). Hongik University, Seoul, Korea.
- Lee, J. H. (2005, June 7). Concentric stimulation 'Kidult' was the mainstream culture. *Weekly Dong-Allbo*. (488)66-68. Retrieved September 2, From <http://weekly.donga.com/List/3/all/11/76496/1>
- LG Economic Research Institute. (2002, n.d.). Kidult consumption and trend of culture. *LG Economic Research Institute*. From <http://www.lgeri.com>
- Lim, S. M. (2012). *A Study on Textile Design Using Neo-pop*. (Unpublished Master's thesis). Sungkyunkwan University, Seoul, Korea.
- Luke Faulkner Women [콜라주 패턴 프린트] (2015. n.d.). Retrieved from <http://www.wgsn.com>
- Monument Interiors [인테리어] (2015, September 2). Retrieved from www.monumentinteriors.com
- Original Prints [패턴] (2015. n.d.). Retrieved from <http://www.wgsn.com>
- Parody definition.(n.d.). In *Encyclopaedia* Wikipedia. Retrieved from <https://ko.wikipedia.org/wiki/%ED%8C%A8%EB%9F%AC%EB%94%94>
- Park, Y. J. (2010). *A Study on the surface pattern design followed by kidult consuming propensity in modern society*. (Unpublished Master's thesis). Konkuk University, Seoul, Korea.
- Print & pattern [프린트 패턴] (2015,n.d.). Retrieved from <http://www.wgsn.com>
- Pop art [팝아트] Retrieved from https://www.google.co.kr/search?q=Pop+art&biw=1920&bih=985&tbm=isch&tbo=u&source=univ&sa=X&ved=0ahUKEwi66Pm_kfHRAhXFFZQKHbQHChQIR4InAE

- Pop Art fabric [팝아트 패브릭] (2015, n.d.). Retrieved from <http://www.design.co.kr>
- Rudolf, A. H. (2003). *Art and Visual Perception*. Seoul: Mijinsa
- Song, S. H. (2001). *A Research on amusing communication through expansion of drawing: focusing on my artworks*. (Unpublished Master's thesis). Chungang University, Seoul, Korea.
- Song, Y. K. (2007). *A Study on the Aesthetic Characteristics of Kidult Fashion*. (Unpublished doctoral dissertation). Sejong University, Seoul, Korea.
- Yoo, H. S. (2012). *Kitsch Features Expressed in Contemporary Men's Collection*. (Unpublished Master's thesis). Hanyang University, Seoul, Korea.
- Universe [우주] Retrieved from <https://www.google.co.kr/#q=Universe>