

패션의 藝術的 表現과 디자인 研究 -실루엣과 Image 효과-

김 은 주

안성여자기능대학 패션디자인과 전임강사

A Study on the Artistic Representation and Design of Fashion

Eun-Ju Kim, Full-time Instructor

Department of Fashion Design, Anseong Women's Polytechnic College

目 次

Abstract	2. 실루엣(Silhouette)
I. 서론	3. 색채
1. 연구목적	IV. 표현 기법
2. 연구방법	V. 미의식
II. 이론적 배경	VI. 결론
III. 패션 디자인	참고문헌
1. 디자인의 원리	

Abstract

The purpose of this study is to pointed artistic representation design on fashion through observation, integrating of the formative arts. Above all, designing principle should be considered with trend, styling, coloring. Suggested designing study is the essence of present methods.

- ① Clothing as an art
- ② Expression in fashion design
- ③ Creation of the artistic sense
- ④ The various techniques of design
- ⑤ Perform the steps of design (I) ~ (III)

That is to say, fashion is reflected in the spirit of painters as well as designers. Art is

close and common relationship between individual will-to-form and the sense of value.

Thus Art wear is represented the minute expression of designing the function with artistic originality. I submit some opinion and my studies.

- ① Forms of Formative Arts
- ② Analysis of the Silhouette & Design ~ <Study-picture, (1-5)> -
- ③ Color scheme of Design
- ④ Artistic representation techniques - Knit wear design
- ⑤ Emotion of Beauty

The results of this study were as follows:

1. Fashion design is demanded to do motivation by means of artistic representation.
2. Smart, sophisticated image effects, avoiding posterlike garish appearance.
3. It is supported for fashion information which is relating to design through industry society.

I. 서 론

패션은 조형 의지에서 비롯되는 몸을 감싸는 예술이라고도 할 수 있다. 역사적인 흐름과 인체를 형성하는 실루엣(Silhouette)의 응용 연구 및 실질적인 디자인을 그림으로 표현할 수 있어야 한다. 의복은 소재와 환경에 의한 다양한 着裝 방법으로 오늘날에 이르고 있다. 화가들은 캠퍼스의 「面」이라는 제약이 있는 것처럼, 인간은 體型을 토대로한 의복의 아름다움과 약점을 보완시키는 것이 디자인의 기본조건인 것이다. 즉, 의복의 균형과 비례의 계획에 의한 실루엣은 의복을 아름답게 보이도록만 할 것이 아니라, 착용하는 사람의 체형도 좌우할 수 있으므로 다양하고도 풍부한 디자인을 이해하는 것도 중요하다. 뿐만 아니라 디자인의 변화에 따른 유행과 美의 본질 이해 및 예술적 감각도 반영되어야 한다. 또 그것이 어떻게 반영되어졌으며, 그 표현상의 특징 및 창조적 특성과 요소가 무엇인지를 잘 살펴야 할 것이다.

1. 연구목적

藝術 樣式과 관련 요소의 관찰로서 주관적인 형상을 결합시키는

- ① 패션 디자인의 원리
- ② 예술적 감각의 창조
- ③ 회화적인 표현을 위한 기법 연구

를 근본으로 삼았다.

2. 연구방법

개성과 주장이 뚜렷한 패션과 유행은 모방보다는 창조를 추구하는 편이다. Design (I)은 패션을 이해하고, 지식과 감각 도입을 위한 단계로서 실루엣 분석을 통한 배색이나 Design (II)의 기법 연구는 美意識과 조형 의지가 결부된 재질(Texture) Design(III)의 응용 표현으로 이어질 수 있는 것이다. 본 연구는 현대 회화를 중심으로 本人의 습작(習作)에 의한 실루엣과 Design의 형태와 구성 및 색채 연구를 부드럽고도 여성적이거나 캐주얼하고 활동적이며



<그림 1> 배럴 · 실루엣(Barrel · S)
'97. K.E.J.



<그림 2> 피트 · 실루엣(Fitted · S)
'97. K.E.J.



<그림 3> 튜블라 · 실루엣(Tubular · S)
'97. K.E.J.



<그림 4> 볼룬 · 실루엣(Ballon · S)
'97. K.E.J.



<그림 5> 센스(Sense)
'97. K. E. J

덴디(Dandy)한 조형 감각으로서 표현함에 참고가 되도록 하였다. (그림 1~그림 5)

II. 이론적 배경

현대 회화의 巨匠, 마티스(1869~1954)와 피카소(1881~1973)는 개성을 자유 분방하게 표현했다고 한다. 젊은 화가들로 구성된 인상파는 외계의 모든 사물을 눈에 비치는 대로 나타내는데 비하여 포비즘은 굵은 선과 짙은 색조로서 대담하고 단순화에 의한 그림의 혁신운동을 주장하였다. 대표적 화가인 마티스는 색채의 강렬함과 새로운 회화적 구조를 도입하여 마음의 세계를 간결한 형태로 표현했다고 할 수 있다.

현대 회화사의 흐름은 인상파에서 포비즘으로, 포비즘에서 피카소의 메카니즘 주의적인 각기 다른 개성을 개화시키기도 하였다. 동서고금을 막론하고 전통 의상이나 패션 디자인에 나타난 예술적 개성은 민족 감정이나 시대의 경향을 따르게 마련이다. 피카소의 걸작, 「아비뇰의 女人들」¹⁾을 처음 구매했던 사람은 자크 두세(Jacques Doucet)라는 의상 디자이너였으며, 세계 제 1, 2차 대전 사이에 피카소와 마티스는 무대용 의상을 創出하기도 했다. 소냐 델로네이(Sonia Delaunay)는 인체를 팽이로 묘사하는 과슈(Gouache), 입방체 시리즈 또는 광고판

등을 그리는 반면에, 비오네(Vionnet), 스키피아렐리(Schiaparelli), 그레(Gres), 랑방(Lanvin)같은 양재사들 뿐만 아니라, 포투니(Fortuny) 및 찰즈 제임즈(Charles James)는 인체 구조와 재단법을 연구했고, 전위파 디자인과 하이 패션 양재법은 2차 대전중에 사라졌다. 그 후, 크리스찬 디올(Christian Dior)의 뉴 룩(New Look)이 등장하고, 고전적인 스타일도 잠시동안 유행하였다.

영국의 디자이너로 손꼽히는 비비안 웨스트우드(Vivienne Westwood)나 일본의 잇세이 미야게(Issey Miyake)와 같은 전위파 디자이너들이 화가들의 작품을 의상에 도입하는 일은 종종 있었으나, 피카소의 큐비즘 형성처럼 부정형(不定形)의 대담한 회화를 응용하기는 흔하지 않는 일이다. 이브생 로랑의 디자인 중에는 긴 야회복의 망토(Manteau)에 주로 피카소와 브라크의 작품을 그려 넣거나, 때로는 날아가는 새의 형상을 그대로 살려 운동감을 강조하는 큐비즘 회화를 완전 모방한 것도 있었다.

1965년부터 의상 디자이너들은 일반에게 낯선 몽드리앙의 회화를 과감히 도입함으로써 고급 회화의 대중화에 적극적으로 참여하였으며, 큐비즘을 일찍부터 높이 평가해 왔다. 반 고흐(Van Gogh)는 텍스처(Texture)의 표현성을 디자인에 응용하였다고 한다.

즉, 조형 예술이란 조화된 색상 및 디자인에 기여된 명백성과 사물에 대한 IMAGE를 부각시키면서 다음과 같은 형태로 부터 변화되고, 다양하게 표현되어질 수 있다(표 1).

뿐만 아니라, 감각적인 리듬을 인식함에 따라 다양한 색채의 코디네이트(Coordinate)에 의한 그림 이미지나 콜라주(Collage) 형태의 조직이 구성되어지면, 그 Image는 내부적인 구조나 에너지 운동 및 긴장감을 제시하게 된다. 파리에서 열리는 오프 꾸뛰르, 패션 쇼에 프랑스의 국제적인 디자이너들이 세계 시장에 전본으로 내놓은 평상복과 각테일 드레스들은 인상파로 손꼽히는 모네와 고흐, 마티스, 몽드리앙의 예술 세계를 재현하거나 모방하였으며, 그 중간결한 선의 리듬에 의한 지방시의 원피스는 모네와 마티스의 붓 터치(Touch)를 연상(聯想)할 정도로 원화(原畫) 그대로를 옷에 옮기거나 그림의 특징을 무늬나 색으로 표현하는 회화적인 요소를 많이 지니고 있었다(표 2). 근래에 와서 화가나 디자이너들의 작품 활동 모두가 미술·의상에 많은 관심을 나타내고 있는 편이며, 미래 패션은 획일적인 유행보다 자유로운 개성을 지닌 예술²⁾로서 더욱 다양하게 창조될 수 있다. 또, 표현된 <아름다운 것>은 능숙한 기능으로 새로운 예술관도 제시할 수 있는 것이다.

<표 1> 조형 예술

형태 (Form)	예술 형식 (Style)	구 성 (Composition)	특 징
Anti-Art		· 우주의 신비와 美적 표현 -메탈, 스파 텍스, 비닐 소재	· 이상적
Concrete-Art		· 구체적인 요소의 조립(구성) -선(Line), 정방형(正方形)	· 상징적 · 종합적
Kinetic-Art		· 시각적인 운동(Movement)감각의 표현	· 주관적

<표 2> 프랑스(파리) 패션쇼의 미술·의상

화 가	작품세계	그 림	용 용 (Fashion Design)
크로드 모네 (Claude Monet, 1840~1926)	· 채색의 단순화 · 간략한 터치 (Touch) · 寒暖對比	· 수련(水蓮) · (1899~1926) · 양귀비꽃 핀들 · (1873)	· 카르방(Carven) · 엘레강스 Mode (파스텔 톤)
빈센트 반 고흐 (Vincent Van Gogh, 1853~1890)	· 내면 세계와 격렬한 감정표현 ·ダイナミック한 붓 터치	· 붓꽃(Iris) · (1889) · 흑백나무 · (1889)	· 기 라로쉬 (Guy Laroche) · 복고지향
앙리 마티스 (Henri Matisse, 1869~1954)	· 색채 대비의 다양한 변화 추구 · 색채와 무늬효과	· 피아노 (뉴욕, 근대 미술관) · 빨강의 조화	· 지방시(Givenchy) · 빌 블라스(Bill Blass) · 미래 지향
피엣 몽드리앙 (1872~1944)	· 구성-정결 · 형태-간결, 기하학적 · 색채-사실주의	· 콤포지션(1928) · 부기우기의 승리	· 이브 생 로랑 (Yves Saint Laurent) · 앙드레 크레쥬 (André Courrèges) · 프레타·포르텍시대 (고급 회화의 대중화)

Ⅲ. 패션 디자인

1. 디자인의 원리

산업 사회의 디자인은 인간의 욕구나 관심사를 추구하는 개성과 美의식의 반영이라 할 수 있다. 디자인 감각이 뛰어나더라도 정서가 결여된 옷은 몸을 감싸는 형질 그 자체에 불과한 것이며, 실질적인 조화로써 다채로운 멋을 표현해야 한다. 전형적(典型的)인 예술 사조(藝術思潮)의 이해와 지배적인 문화의 센스(Sense)를 습득하는 것도 중요한 일이다. 패션 사이클(Fashion Cycle)과 유행 예측의 방향 및 해외 정보에도 익숙해야 할 것이다. 실제로 의상을 선택할 때는 주로 착용자의 키와 폭과 블라우스의 길이에 관계되는 스커트 길이의 비(比), 옷의 총길이에 대한 허리선의 위치, 어깨선의 폭 혹은 소매 길이와 스커트의 폭, 몸의 비례와 옷의 총길이에 대한 자켓의 길이, 단추의 간격과 크기, 턱(tuck)의 간격과 크기의 비(比), 블라우스의 요-크(yoke)나 포켓의 위치와 크기의 비(比)등을 고려해야만 한다. 즉, 이러한 각도에서 살펴본 옷의 비율이 전체적인 디자인과 디테일(detail)이나 트리밍(trimming)에 관계되는 각 요소와 밀접한 상관관계를 지니기도 한다.

2. 실루엣(Silhouette)

디자인 원리의 상호 작용이나 總合에 의해서 여러 가지 요소들이 하나로 통일되고, 形態, 構成, 材質, 色彩, 技巧, 裝飾美 등에 의한 조직체의 個性이 형성되어야 한다. (표 3)은 복식 조형을 이루는 실루엣과 디자인 연구에 관한 설명이다. 입체 구조를 지닌 옷이므로, 인체에 생동감있는 드로잉(Drawing)으로서 의상의 재질과 특징을 파악하여 분위기를 암시하고 전달할 수 있도록 표현하여야 한다. 몸의 구조와 관련된 실루엣은 외곽선을 지닌 각각의 부분들로 구성되어지며, 디자이너는 다양한 표현을 위한 독창적이거나 예술적인 의상에 많은 관심을 갖게 될 것이다. 그리이스 예술에서는 인체의 머리부분이 全身長의 1/8의 비례를 가졌을 때 가장 아름답다고 표현한다. 소매나 허리선, 또는 스커트의 길이로서 표현의 변화를 가져올 수도 있으므로, 가장 적합하고도 일관성이 있는 조화를 이루도록 디자인하여야 한다.

3. 색 체

<표 3> 실루엣(Silhouette)과 디자인

Design(1) 실루엣 (Silhouette)	형 태 (Form)	구 성 (Composition)	연구 방법 (Study of Method)	디자인 경향 (D. Trend)
배럴·실루엣 (Barrel·S) <그림 (1)>	· 요철형 (凹凸形)	· 조화(Harmony) · 통일(Unity)	· 기교 (技巧) · 상징(Symbol)	· 팝 아트(Pop Art) · 옵 아트(Op Art) · 영 패션 (Young Fashion)
피트·실루엣 (Fitted·S) <그림 (2)>	· 인체 형상	· 균형(Balance)	· 포즈(Pose) · 운동(Movement)	· 기능주의 (Functionalism) · 스포츠 웨어 (Sports Wear) · 리조트 웨어 (Resort Wear)
튜블라·실루엣 (Tubular·S) <그림 (3)>	· 유동적 · 유기적 · 나선형 (螺旋形)	· 액센트 모티브 (Accent Mot- ive) · 리듬(Rhythm)	· 황금분할 (Golden Section) · 비례	· 아르누보 ³⁾ (Art Nouveau) · 아르데코 (Art Deco) · 패션
벌룬·실루엣 (Ballon·S) <그림 (4)>	· 입방체 · 용용 · 기하추상	· 폭과 길이 · 비례 · 두께와 탄성 · 볼륨(Volume)	· 과장적 변형	· 바우하우스 (Bauhaus) · 모더니즘 (Modernism) · 무대의상

<표 4> 색채와 디자인

기 법 (Technique)	색 채 ⁵⁾ (Coloring)	조 화 (Combination)	배 색 (Color Scheme)
· 브라이트 칼라 (Bright Color) · 뉴 에이지 칼라 (New Age Color)		· 부분 변이 (Part-Transition)	· 겹옷(Outer wear) · 속옷(Under wear)
· 분색(分色) (Broken Color)		· 부분의 단계적 변화 (Part-Gradation)	· 상의(upper wear) · 하의(lower wear)
· 글레이징 (Glazing) · 하이라이트 (Highlights)		· 부분의 복합 (Part-Multiple)	· 걸감 · 안감 · 민족 의상(民族衣裳)
· 뉴 칼라 믹스 (New Color Mix) · 혼합재료 (Mixed Media)		· 부분 혼합 (Part-Blending)	· 부분과 부분 · 디테일(detail) · 트리밍(trimming)

인체 실루엣에 공통적으로 적용될 수 있는 색상의 모던한 감각과 사실적이며, 점층적인 볼륨감을 지나도록 한다. 시각적인 인상이나 감정적인 표현 또는 상징적인 구조로 접근할 수 있다. 색채의 색조 변화, 선의 율동적인 운동, 악센트와 배치와 같은 상호 작용은 기본 상징으로도 마음의 상태를 표현할 수 있다. 한국인이 거의 본능적으로 즐기는 백색의 선호에서 나타나는 단정하고도 소박한 분위기는 말고 순수함을 자랑한다.

<표 4>는 전체 조화를 위한 방향, 채도, 명암, 균형, 재질감, 그리고 리듬의 관계를 着色요령과 배색 연구⁴⁾로서 간단하게 정리한 것이다.

IV. 표현 기법(表現 技法)

조형 의지⁶⁾는 인체에 표현될 수 있는 현실 세계의 예술이나 환영(Illusion)으로서 Art·Wear의 가능성을 제시하며, 디자이너들의 창조적인 활동에 의하여 민감한 반응을 나타낼 수도 있다. 예술적인 표현⁷⁾은 본질에 기본적인 바탕을 두고 추구되는 이상적 과정이라 하겠다. 광고, 카탈로그, 팜플렛 등의 정보 자료를 이용한 대중의 반응이나 인식을 높이기 위한 패션의 흐름과 단계적으로 이해하고 접근할 수 있도록 시각적 이미지를 창출하는 테크닉(Technique)을 길러야 한다. DESIGN(Ⅱ)-<그림 5>는 이렇듯 다양한 요구를 간결한 기법으로서 나타낸 디자인이다.(표 5)

드로잉(Drawing)에 의한 인체의 형상을 사실적인 구성으로서 단순하고도 선명한 색채를

<표 5> 표현 기법

Design(Ⅱ)	기법 (Technique)	구성 (Composition)
인물 표정	· 드로잉(Drawing) -기교(사실 표현)	· 선(Line) -Sketch
포즈(Pose)	· 데포르메이션 (Deformation) -응용	· 인체(Body) -프로포션 (Proportion)
착장(着裝)의 변화 -기괴(Wit), 반어(Irony) 풍자(Satire)	· 일러스트레이션 (F·Illustration) -Image 효과	· 색채(Color) -조화
라이프 스타일 (Life Style)	· 코디네이션 (Coordination)	· 포토-칩(Photo-chip) · 패치워크(Patch-work)

사용하여 이미지를 부각시키거나, 도형화하여 입체적이거나 효과적인 응용 표현을 이끌어 낼 수 있다.⁸⁾ 디자인의 형태(Form)와 재질(Texture)⁹⁾은 기능주의와 예술 정신의 근본¹⁰⁾이므로 기하학의 해부적인 아름다움이나, 비대칭 구성 및 뚜렷한 계획으로 造型 指向的 감각¹¹⁾을 지닐 수 있도록 하며, 유행이나 도덕 및 사회성에도 합당하여야 할 것이다.

<표 6>에서 니트 웨어(knit wear)-재질 표현 디자인(Ⅲ)을 참고로 하여 덧붙여 설명하자면 다음과 같다.

V. 미의식(美意識)



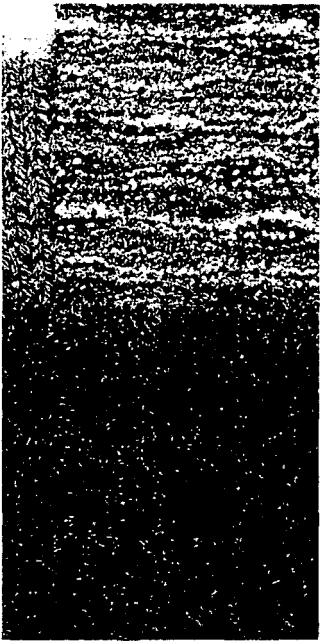
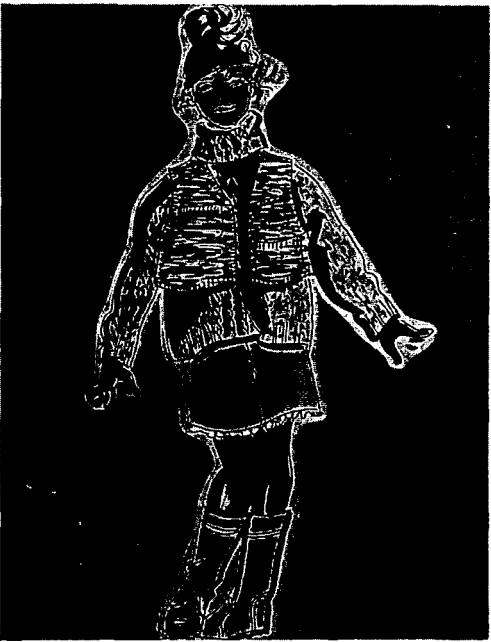
예술은 인간에 의하여 표현된 아름다움이다. 외형의 멋과 정신적 아름다움으로 질서와 조화를 이루면서 다양한 모습으로 조형적 가치를 추출할 수 있다.¹²⁾

요즘의 디자인은 단순하고도 적극적인 형태로 발전하고 있으므로, 개성을 존중하는 표현과 유행보다는 자신이 만족하는 것에 많은 관심을 기울이는 경향이다. 그리고 인간이나 자연 또는 시각적인 대상에 가치의 관점을 기울인 보편적 미의식으로서 다양하게 표현되고 수용되어 질 수 있는 것이다.



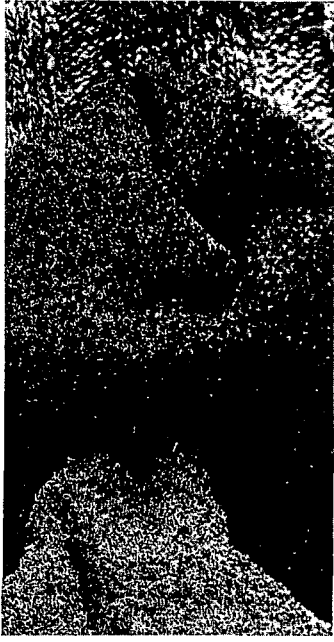

VI. 결 론

실루엣(Silhouette)의 관찰과 구조적인 요소 분석을 통하여 추상력과 예술적 표현과 기법 연구를 위한 자료이다. 관능적 환상 또는 신비적인 분위기나 사회·풍자적, 해학적, 도형적인 표현 방법으로서 디자인의 창조력을 복돋울 수 있는 모던한 감각을 추구하고자 한다. 현대 복식에서는 이러한 회화나 예술 분야에 나타난 Fashion의 흐름이 민감하게 반영되어지고 있으므로, 산뜻한 의미의 전달이 요구되어진다. 그러므로 그림, 사진 등의 자료 수집 연구, 인물 표정과 포즈 관찰 및 새로운 라이프 스타일의 경향이나 예술에 관한 관심을 가져야 한다. 服

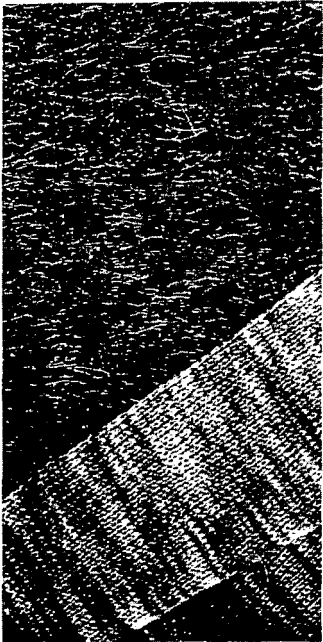



<표 6> 니트 웨어(Knit wear)

니트(Knit) 직물 무늬(Pattern)	회화적 표현 디자인(Ⅲ)
	
	

<표 6> 계속

니트(Knit) 직물 무늬(Pattern)	회화적 표현 디자인(Ⅲ)
	
	

<표 6> 계속

니트(Knit) 직물 무늬(Pattern)	회화적 표현 디자인(Ⅲ)
	
	

<표 6> 계속

니트(Knit) 직물 무늬(Pattern)	회화적 표현 디자인(Ⅲ)
	

飾을 인간의 제 2의 피부라고 한다면, 색채는 의복의 표정이라고 할 수 있다. 인위적인 색의 선호가 그 어느 시대보다 다양해지고 있는 요즘, 색채를 응용하는 기법 연구도 이 시대의 연구 과제로 여겨진다. 학계 및 브랜드(Brand)나 관련 디자인의 정보 교류에 의한 많은 연계 활동도 뒷받침되어진다면, 더욱 많은 발전을 이룰 수도 있을 것이다.

참고문헌

1. 1907년 피카소, Les Demoiselles D'avignon, The Museum of Modern Art., New York.
2. 허버트 리이드(Herbert Read), 朴容淑 譯, 藝術의 意味(The Meaning of Art), 文藝出版社, 1992. 6. 30
3. 필립 B. 맥스(P.B. Meggs), 월간 디자인 편집부 옮김, 그래픽 디자인의 역사 (A History of Graphic Designs)
 - 아르누보 (Art. Nouveau)와 20세기의 시작, pp. 220-269.
 - 현대 예술의 영향, pp. 273-291.
 - 회화적 모더니즘 (modernism), pp. 292-309.
 - 디자인 하우스, 1992.

4. 요하네스 이텐. 色彩의 藝術, 金守錫 譯, 지구문화사, 1995. 2. 10 pp. 158-184.
5. 미술 기법 시리즈 (Art Technique Books)
 - 이안 심프슨 지음. 최기득 옮김, 드로잉 기법 (Drawing Techniques)
 - 해이즐 헤리슨 지음. 김혜숙 옮김, 수채화 기법(Water Color Techniques)
 - 예경, 1994. 8. 30
6. 데이비드 A. 라우어, 이대일 옮김, 조형의 원리(Design Basics), 미진사, 1993. 6. 30.
7. E. H. 고프리치 (E.H. Gombrich), 車美禮 編. 예술과 환영(회화적 표현의 심리학적 연구) ; Art and Illusion (A Study in the Psychology of Pictorial Representation), 說話堂, 1992. 3. 10.
8. Marilyn Revell DeLong, The Way We look (A Framework for Visual Analysis of Dress), Iowa State University Press /Ames, 1987.
9. Modaleamaglia-Alta maglieria (95 /96).
10. 한석우 지음, 입체조형(이론과 실제), '조형 연습의 실제'編 참조, 미진사, 1994. 9. 10, pp. 144-145.
11. Klaus-Jorgen Sembach, Art Nouveau(Utopia : Reconciling the Irreconcilable)
 - ① Movement (The Modern Style's first steps), p. 15
 - ② Unrest (Uprisings in the Provinces)
 - Munich, pp. 88-89.
 - Darmstadt, p. 159
 - ③ Equilibrium (Vienna : Modern style arrives), p. 224 · Benedikt Taschen, 1991
12. Harriet T. Mcjimsey, Art and Fashion in clothing selection, Iowa State.