

# 인체의 조형미를 응용한 의상디자인 연구

- 인체 조각을 중심으로 -

김 정 신

한남대학교 의류학과 조교수

## A Study on the Clothing Design through the Application of the Formative Aesthetic of Human Body

Jung-Shin Kim

Dept. of Clothing & Textiles, Hannam University

(2001. 2. 28 투고)

### ABSTRACT

This study aims to apply the formative aesthetic of human body to the form of clothing. For this purpose I try to find the various methods of analysis used in the work of sculpture. The method of inference and the checklists of design are used to relate the sculpture with the clothing design specifically. This methodology intends to regard human body as an artistic form and use the image of sculpture to the maximum. Especially I try to derive the motives of design and recreate them in clothing design emphasizing silhouette. On this methodology, following results were developed.

First, the observations on the formative characteristic of human body show that the transformed form of human body expresses more perfect image of human body than the original form. The power of simplicity heightens the total beauty of the work.

Second, the image of human body expressed in simplicity and exaggeration can be variously recreated in a silhouette with the formative and cubic effect, simplicity, and activity.

Third, the elegant and static image found in the analysis and synthesis of human body can be used as a motive of clothing design and the changed details lead to the transformation of silhouette.

Fourth, in developing designs by the item of checklists, one motive can be variously recreated according to the methods of designs.

Key Words : 의상디자인(Clothing Design), 아이디어 발상(Generation of Idea), 인체조각(Human Body Sculpture), 인체의 조형미(Formative Aesthetic of Human body)

---

\* 본 논문은 1998년 한남대학교 교비 연구비 지원에 의한 것임.

## I. 서론

인체를 어떻게 장식해야 가장 아름답게 표출될 것인가? 라는 의문은 고대의 인간으로부터 오늘날을 사는 현대인에게까지 주된 관심사 중의 하나였다. 선사시대부터 인체를 장식하는 수단은 고대와 중세, 근대를 거쳐가면서 다양하게 표출되는데 이런 과정들을 거쳐 인간은 무수히 많은 의상과 액세서리를 창조하게 되고 이는 오늘날의 패션 창조라는 새로운 고부가가치 산업으로 각광 받게 하는 원동력이 되었다.

우리는 지금 세계화, 정보화를 지향하는 시대에 살고 있다. 이것은 우리 일상의 인간관계가 전 세계 모든 사람과의 관계로 확대되어 가고 있음은 물론 많은 것들이 빨리 변화되어 지고 있음을 의미한다. 이러한 시대적 상황에 따라 소비자 심리는 고급화를 지향하며, 패션의 개성화와 다양화를 요구하고 있어 21세기에는 디자이너들의 역할이 그 어느 때보다도 중요하다고 할 수 있다. 정부나 기업 또한 패션전문 교육기관과의 산학 협동을 적극 지원하고 신인 디자이너 컬렉션과 패션디자인 경진대회 등을 통하여 유능한 패션디자이너 발굴에 노력하고 있는 것은 패션산업 발전에 매우 고무적인 일로 받아들여진다. 그러나 이러한 각계의 노력에도 불구하고 우리나라의 패션산업현황은 국제 경쟁력에서 우위를 차지하지 못하고 있는 실정이다.

따라서 본 연구자는 우리나라 패션산업의 국제적 경쟁력 제고를 위해 디자이너들이 갖추어야 할 창출 능력의 개발이란 측면에서 창의적이고 독창적인 디자인을 어떻게 체계적으로 개발시켜 세계적으로 경쟁력 있는 디자인을 개발해 낼 수 있는지에 대한 디자인 방법을 모색하는데 그 의의를 두고자 한다.

디자인 행위란 인간생활의 목적에 따라 실용적이고 미적인 조형을 계획하고 표현하는 것으로 누구라도 어떤 대상에 대한 이미지를 가질 수 있다. 그러나 그 대상을 목적에 따라 실용적이고 미적인 조형을 계획하고 표현하는 것은 디자이너의 조형능력에 따라 다양하게 표현될 수 있다. 그러므로 디자이너들은 언제나 새로운 것을 창조해낼 수 있도록 모든 것에 관심을 가져야 한다. 그것은 그 관심의 대

상 모두가 디자인으로 창출되어 질 수 있는 아이디어가 될 수 있기 때문이다. 이런 이유로 디자인 개발을 위해서는 디자이너의 주관적인 능력이 매우 중요하므로 디자이너의 주관적인 능력을 배양할 수 있는 다양한 조형활동들이 모색되어져 디자이너로서의 자질을 향상시켜야 한다. 아울러 의상 디자인을 창출해 내는 과정에서 디자인 영감으로 활용할 수 있는 여러 기법들에 관한 연구의 필요성과 함께 이를 전달함에 있어서도 막연한 방법이 아닌 설득력 있고, 객관성 있는 디자인 전개방법들이 구체적으로 제시 되어야한다.

연구자는 이와 같은 문제점을 해결해 나가기 위한 방법의 하나로 인체가 조각가들의 조형의지에 따라 변형된 조각의 이미지를 의상 형태로 적용하되, 창의적이고 독창적인 디자인이 창출 될 수 있도록 구체적인 아이디어 발상과정과 구체적인 디자인 방법에 따른 의상디자인 전개 방법의 제시를 그 목적으로 한다.

연구 내용 및 방법은 다음과 같다:

첫째, 인체 조각을 중심으로 인체의 조형적 특징을 이론적으로 고찰한다.

둘째, 인체변형의 조형화를 시도한 조각 작품을 단순화에 의한 형태, 분석 종합된 형태, 과장, 확대된 형태로 분류하여 분석 고찰한다.

셋째, 인체의 조형성을 강조한 의상작품의 사례를 형태 유형을 중심으로 분석한다.

넷째, 위에서 분석 고찰한 인체조형물의 이미지를 의상의 형태 창출을 목적으로 아이디어 발상과정을 통해 디자인 모티브의 유추 과정을 전개시켜 나간다.

다섯째, 디자인 방법으로는 창조성 기법 중 체크리스트 법에서 몇 가지 항목을 선별하여 적용시켜 본다.

## II. 인체의 조형적 특징

인류의 역사에서 과학자들이 가장 추구했던 것은 시공간의 개념을 어떻게 이해할 것인가를 고민해왔다면, 예술가들의 입장은 공간의 개념을 가장 중요하게 생각해왔다. 특히 조각과 같은 분야는 역사 이

래로 재료의 무 조형적인 덩어리를 제거해 가거나 예술 형태로서 덩어리를 구축해 나감으로서 새로운 형상을 만들어갔다. 이런 과정들이 예술가들이 고민하는 공간의 문제와 긴밀한 관계를 맺고 있는 것이다. 조각이 가장 중요하게 생각하는 인체는 이런 공간적인 배경과 더불어 인체를 생생하게 환기시켜 줄 수 있고, 인간이 추구하는 사상과 감정을 표현해 주어야 하는데, 그것이 바로 예술가들의 임무라 할 수 있다.

하지만 모든 문화와 예술이 정적인 것이 아니라 시대나 환경을 지배하는 사상에 의해서 항상 변해가고 있다. 이런 것이 또한 인류문명을 발전시키는 촉진제가 되었으며, 이런 과정들이 또한 미의 변용성과 더불어 인체의 아름다움을 추구했던 조형적 작업을 20세기 들어 급변하는 시대상황에 맞게 변형되거나 추구되어 보다 분석적인 형태들로 형상화되기에 이르렀다. 이러한 시대적, 역사적 맥락에서 인체변형의 조형적 특성을 살펴보고자 한다. 인체가 갖고 있는 오묘한 조형미는 예술가들의 끊임없는 소재의 대상이 되어 왔고, 인체 그 자체로도 많은 것이 함축되어 있다. 하지만 정상적인 자세나 표준적인 자세에서 변형된 조그마한 동작의 변화나 움직임, 율동에 따라 또 다른 조형미를 느끼게 해주며 이런 이유로 해서 인체는 훨씬 더 폭이 넓고 새로운 형태로 재창조를 할 수 있는 것이다.

고대 그리스 철학 이래로 인간이란 영혼과 육체의 문제에 대해 많은 관심을 가져왔다 특히 아리스토텔레스 철학에서 이 두 가지는 플라톤과는 달리 변별된 것이 아니라, 일원론적인 요소로 간주되는데, 이런 의미라면 미는 보편타당성을 가지고 있어 시공을 초월하여 존재할 수 있으며, 미의 표정은 인간감정의 변동에 따라서 기준이 변한다는 것을 의미할 수도 있다.

그리스 이후 오늘날까지 서구사회에서는 인간미의 변모는 항상 바뀌어 왔다 하지만 그것이 인간미의 요소 자체의 변화라고 하기보다는 그 시대에 맞는 시대인의 미의식에 따른 외양만의 변화가 있을 경우가 더 많다.

일반적으로 예술은 자연물 앞에 세워 놓은 거울과는 다르다. 따라서 예술은 대상을 그대로 반영하

는 것이 아닌 주관에 의해 다시 구성하는 표현의 문제에 속한다. 예술에 있어서는 주체가 내용으로 구체화되면 그 주체는 불가피하게 어떤 식으로든 변형을 가져오게 되어 있다<sup>1)</sup>. 더구나 항상 유기체적 요소를 지니고 있는 인체는 미의 바탕인 율동적 생명감을 찾아낼 수 있을 것이다.

예술작품에 있어서의 현실이탈성과 또 어느 일정한 양의 변형은 예술표현을 하는데 있어서 중요한 표현법으로서 창작을 하는데 있어서 상당히 많은 특수 효과를 낼 수 있는데, 예를 들어 미적 효과를 마련하는 수법이 되기도 하는 방법이다. 미술에서 행하고 있는 해부학적 개념은 바로 이런 연구의 연장선상에 진행된다. 예를 들어, 형태가 움직이는 것과 미적 구성의 기본을 이해하고 인체에 대한 미적 관찰력과 미적 표현법을 습득하여 그 결과로 어떻게 미적 효과를 표현해내는가를 연구하는 인체 미학이 바로 이에 해당된다<sup>2)</sup>.

과거의 예술가들은 인체를 예술화시키는데 성공하였는데, 원시시대는 말할 것도 없이, 서양에서는 그리스시대에 그 과학적인 기원을 두고 있다. 여기에서 과학적이라 부르는 이유는 바로 기하학적 개념이 예술에 접목되는데, 그 이유는 그리스 시대가 가장 보편적 학문중의 하나이기 때문이다<sup>3)</sup>. 기하학적 양식의 도입은 인체묘사를 다양하게 표현하였다. 이 시기는 다분히 조각을 해부학적 구조대로 완전히 인식하였으며, 다른 감각적인 것과는 별개로 인간의 자기만족과 자부심 등이 상징물이 되었다. 대표적인 신체 미의 표본은 비너스의 작품이 있다.

로마조각은 그리스 영향 하에 발달하여 군주나 위인들의 초상조각으로 발전하면서 기념조각의 극치를 보여주고 있다. 중세는 종교적 대상들이 조각의 소재가 되었지만 전반적으로 문화의 암흑 현상을 잘 보여주고 있다. 하지만 르네상스기에 접어들면서, 조각은 새로운 면모를 보여주게 된다. 인본주의로 대표되는 르네상스는 신의 의지와 힘을 인간의 의지와 힘으로 대체시키는데, 대표적인 경우가 미켈란젤로이다. 그의 작품은 인간의 무한한 잠재적 에너지와 젊음의 자신감, 남성미를 잘 표현해주는 작품이 있다<sup>4)</sup>.

하지만 이런 웅대한 면을 지니는 모습은 근대에

접어들면서 쇠퇴의 기미를 보이는데, 대표적인 경우가 로댕일 것이다. 로댕은 조각의 척도와 감각 그리고 그 내용에 있어서 일대 변혁을 가져온다. 그의 작품 <생각하는 사람>은 인간의 인체 미와 더불어 인간의 또 다른 측면인 정신성을 강조하고 있다. 이런 일련의 큰 흐름을 따르면서 인체의 조각은 20세기에 새로운 공간개념을 만들게 되고, 전쟁을 겪으면서 더욱 복잡 다양하게 전개되어왔다. 그것은 안정된 형태를 불완전하게 했으며, 통일된 것을 분해하고, 집중된 힘을 분산시켜 마침내는 현대의 인간은 왜곡과 변형과 불안정 속에서 자기생존의 모습을 찾게 되었다.

하지만 오늘날의 인체변형을 예술적 표현 수단으로 끌어올린 사람은 세잔느 이후에서이다<sup>5)</sup>. 세잔느는 19세기의 아카데미관 회화관 뿐만이 아니라, 당시에는 혁명적이었던 인상파와도 명확한 단절을 피한 사람으로 잘 알려져 있다. 그렇다고 인상파에 전혀 영향을 받지 않았는데, 인상파가 예술 작품에 의해 전달되는 자연의 생기에 대한 인상에 많은 영향을 받았던 반면에, 세잔느는 고유한 형태를 드러내는 것에 많은 영향을 받았다.

세잔느의 지적 배경을 잘 실현시킨 사조는 입체주의(cubism)인데, 이를 대표하는 사람은 피카소이다. 그는 형태가 지니고 있는 깊이와 그 형태를 기하학적으로 단순화하고, 직선의 대담한 응용에 의해서 대상을 간단하게 표현하고 있다. 이는 인식세계에 대한 커다란 변화를 가져오는데, 인간중심의 세계에서 대상 중심의 세계로의 이전을 말해주는 대목이다.

미래주의(futurism)는 보치오니(Boccioni)를 중심으로 일어난 예술운동인데, 이것은 인체를 일종의 기계로 보고 피스톤의 운동 원리를 인체의 팔과 다리의 동작에 적용해서 기계의 다이내믹한 서정성과 움직이는 것의 속도감을 조형화 한다.

다다(Dada)와 초현실주의(Surrealism)의 대표적 조각가인 장 한스 아르프(J. H. Arp)는 처음에는 부조를 제작하였으나 시간이 지나면서 보다 엄숙하고 로맨틱한 작품을 만들었다.

이와 같이 인류가 조형감각을 갖고 무엇인가를 만들려고 했던 최초의 인간으로부터 현대작가들에

이르기까지 인체는 작가들의 창작 대상이 되었으며, 수없이 많은 형태 변화와 그 형태를 통해 전달하고자 했던 작가의 메시지도 다양하다. 헨리무어와 같은 사람은 조각가의 인식을 역사의 발달과정을 통해서 일반론을 제기했는데, 전통적인 유럽인들의 조각은 지나치게 장식되어 현대에 와서는 그러한 방식의 작업이 조각의 진면목을 감추어 버리게 만들었다고 무어는 지적하고 있다<sup>6)</sup>. 그리하여 조각은 더 이상 정적인 한 가지 형태만을 고수할 필요가 없이, 다양한 크기와 방향, 등으로 이루어진 몇 개의 형태가 유기적인 통일체로서 연결되고 결합되어야 할 것이다.

이런 사실을 토대로 작가들이 중요시했던 점은 움직이는 인체의 외형을 시각적으로 어떻게 포착하여 효과적으로 조형화 하였는가 하는 문제와 표현의도의 효과적인 전달을 위해 형태의 단순화와 과장, 그리고 생략 등의 방법이 이용되었음을 볼 수 있었다.

따라서, 인체의 조형성 연구를 위해 인체조각의 변형형태를 구체적으로 살펴보고 자 하며 그것은 구성요소의 단순화에 의한 형태와 그것을 분석하고 종합한 형태, 마지막으로 과장된 형태로 분류할 수 있을 것이다.

## 1. 단순화에 의한 형태

게슈탈트(Gestalt)라 일컬어지는 형태심리학<sup>7)</sup>을 말하는 사람들에 의하면 모든 인간의 심리적 현상은 가장 균형 있고, 가장 규칙적인 체제로 향하는 특성이 있다고 한다. 이것이 예술에서는 단순화의 원리와 흡사하다고 볼 수 있는데, 이것은 프래그난쯔 법칙(Law of Pragnanz)이라 불려지기도 한다. 이 법칙에 의하면 관람자의 지각영역의 구상은 항상 완벽해질 것이며, 가능한 한 훌륭한 것이 되는데, 여기서 '훌륭한 것'이란 자극의 객관적 특성을 주는 형태를 의미한다. 그것은 형태의 모든 것을 취하는 것이 아니라, 필요하고 좋은 형태(form)만을 취함으로써 대상에 대한 본질 파악의 기능을 갖는 것이다<sup>8)</sup>.

비단 단순화의 심리적인 상태를 따르지 않더라도

외형적인 모습을 단순화하는 것은 좀더 각별한 의미를 내포하고 있다. 인체변형에 있어서의 단순화는 주로 인체의 특정부분에서 보다는 구조적 형태 자체에서 이루어지며, 그를 통해 인체는 간결성과 명료성을 갖게 되어 작가의 의도를 보다 쉽게 집약시켜 놓게 된다.

단순화된 인체는 원이나 삼각형, 사각형 등에 의해 표현되는 기하학적 형태와 불규칙적 형태, 그리고 혼합된 형태라는 세 가지로 나뉠 수 있는데, 각각의 형태는 서로 다른 시각적 효과를 갖고 있다.

기하학적 형태로 단순화된 경우는 현대조각사에서 추상세계의 선구자로 알려지고 있는 콘스탄틴 브랑쿠시(C. Brancusi)가 대표적인 경우일 것이다. 그는 원시조각 형태의 단순성에 흥미를 갖고 있었으며, 그 원시성에는 완전한 형태를 추구하는 목표라 할 수 있는 우주적이고 내적 감정이 들어 있는 것으로 세부적인 것을 제거하여 단순화함으로써 본질적인 형태로 만들었다고 평가되고 있다.

(그림 1)는 브랑쿠시(C. Brancusi)의 <Mademoiselle Pogany>란 작품으로 단순하면서도 현대적이라는 느낌을 주는 기하학적 형태의 대표작이다.

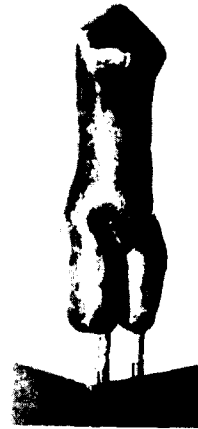


(그림 1) Constantine Brancusi(1943), 「Mademoiselle Pogany」

이 작품은 단순화를 통한 표현의 단순성을 지향하는 브랑쿠시의 조각과 예술관을 이해하게 한다.<sup>9)</sup>

헨리 마티스(Henri Matisse)는 설명적인 세부 표현을 생동감 있고 암시적인 종합으로 대체 시킴으로써 내 작품의 일반적인 구조를 상상할 수 있을 뿐

이다 라는 이론으로 자신작품의 단순성을 피력하였는데 작품 Small Torso(그림 2)에서 그 특징이 잘 나타나고 있다.



(그림 2) Henri Matisse(1912), 「Small Torso」

그는 형태의 단순성에 있어서 회화에서보다는 공간에서의 입체를 만드는 조각에서 더욱 대담성을 보여주고 있다. 이런 입장은 후에 구성주의<sup>10)</sup>에 많은 영향을 끼치게 된다<sup>11)</sup>.

이와 같이 단순화된 형태는 인체의 구조적인 형태에서 보다 오히려 더 완벽한 이미지를 나타내고자 하고 있으며, 또한 단순화시키는데 있어서 오는 간결성은 강한 힘을 발산하여 완결성의 효과를 더 높여주고 있다.

## 2. 분석 및 종합된 형태

이 형태는 현대에 가장 중요하게 자리잡은 대상의 각 구성요소들을 규칙 또는 불규칙적으로 작가의 임의에 따른 의도적 형태로 종합시킨 방법이다. 인체조각에서 분석 혹은 종합된 형태는 1980년의 Salon d'Automne에서 새로운 경향으로 세계에 알려진 큐비즘에서 볼 수 있다. 이는 20세기 초의 자연주의에 대한 반항으로 자연의 객관적 재현에서 벗어난 인간의 감동과 이상을 해석하려는 표현 형식으로 조형의 합리주의적인 형태분석이 지적 구성적 방법으로 종합되어 나타나고 있다<sup>12)</sup>. 큐비즘 회화에서는 3차원적 물체의 세계는 그 충실성과 자기

동일성을 유지하면서 2차원적 영상의 세계로 환원되어간다. 처음부터 3차원적 의미를 지닌 물체의 세계인 조각에서는 그 충실성과 자기 동일성을 유지하면서 공허한 공간으로 가게 된다.

큐비즘을 현대미술의 본원적인 운동으로 만드는 기수 역할을 한 사람은 바로 피카소인데, 그는 평면에 대한 불만을 느끼고 2차원의 회화에서 습득된 대상들을 3차원<sup>13)</sup>의 조각으로 바꾸려는 시도를 한 예술가이다.

큐비즘과 더불어 조각에서 빈 공간이 볼륨으로 조형화에 되었는데, 그 공허한 공간을 이용할 수 있는 방법을 가장 체계적으로 행한 작가가 바로 알렉산더 아르키펠코(Alexander Archipenko)이다. 그는 인체를 극도로 양식화 추상화하여 기능과 리듬으로 승화하고 조각을 순수한 추상예술이 되게 하였다.

또한, 지성적인 양식을 갖추고 형태에 대한 개념으로 인체를 분석하여 단순화하면서 감각적이고 인위적인 긴장의 상태에서 부드러운 볼륨들을 창조하였는데 그의 작품 〈머리를 빚는 여인〉(그림 3)에서 그 특징을 잘 나타내고 있다.



(그림 3) Alexander Archipenko(1915), 「머리빚는 여인」

1914년에 들어서면서 파리의 조각가들은 조각의 방법에 있어서 더 평면적이고 크며, 윤기가 없는 모양이므로 쉽게 인식되어지는 콜라주(collage)와 종합적 입체파의 새로운 시도를 하려하는데 공간에서의 양감에 대한 실현은 자끄 립시츠(Jacques Lipchitz)에 의해 이루어 진다. 춤추는 여인(그림 4)이란 작

품을 보면 부드러운 면과 크게 단순화된 형태, 곡선과 직선에 대한 기초를 알 수 있는데 이것은 종합적 입체주의의 시초를 보는 것이라 할 수 있다.



(그림 4) Jacques Lipchitz(1913), 「춤추는 여인」

특히 이 작가의 인체표현을 분석해 보면 인체라기보다는 구성적인 요소가 많이 보이며, 면의 방향으로 인체의 덩어리를 대신하고 있어, 구조적인 기계화의 영향으로 립시츠의 인체표현은 단순화와 극히 필요한 상징으로 분석, 결합되어 있다.

이상에서와 같이 인체를 분석하거나 종합하는 방식은 대체로 볼륨을 불규칙적인 파편으로 분석하거나 혹은 수직선이나 삼각형, 사각형, 둥근 형 등을 매개로 하여 대담하게 단순화시켜 종합하는 경향을 보이고 있다.

정상적인 인체를 구성하는 기본 요소의 세부적인 분석은 오히려 양식적인 면에서는 한층 우아하고 안정적인 효과와 회화적인 효과를 나타낼 수 있으며, 단순한 형태로 종합한 것은 동적인 이미지를 나타내준다. 그러면서도 체계적인 질서에서 정착된 어떤 이미지를 느끼게 해준다.

### 3. 과장, 확대에 의한 형태

과장 확대된 방법은 길이나 양감의 확대 혹은 축소를 통해서 과장된 형태를 표현하는 방식을 말한다. 이렇게 과장하거나 축소 혹은 확대시키는 이유는 표현방법을 실현시키는데 있어서 강한 이미지를 심어

줄 수 있기 때문이다. 인체의 비례와 불가분의 관계가 있으며, 과장과 확대 혹은 축소는 인체의 형상을 파격적으로 깨뜨리지 않으면서도 다양한 효과를 창출해낼 수 있는 방법이다. 대표적인 작가들로는 파지니(Pericle Fazzini)와 마리니(Marino Marini), 리쉬에(Germaine Richier)를 들 수 있다.

마리니의 작품 <Dancer>(그림 5)를 보면 인체 조각의 기본 요소 중 하나인 볼륨을 강조하여 과장되게 표현한 것임을 알 수 있다.



(그림 5) Marino Marini(1953), 「Dancer」

이 작품은 신비한 양식에서 창조되며 풍부하고 거대한 힘을 나타내려 하고 있다. 이 작가에게 있어서 독특한 것은 형태와 내용에서 생에 대한 일정한 태도를 반영시켜 주는 기본적이고도 태고적인 모티브를 조각형태의 기본 주제로 사용하고 있다는 것이다. 그는 자기표현의 목적보다는 오히려 자기 시대의 형식적인 상징을 만들어 내려고 하는 현대적 목표<sup>14)</sup>를 가지고 작품을 구성한다.

파지니의 작품특성은 본질을 추구하는 대상으로 무회들을 소재로 사용하는데, 운동동작에서 무한히 풍부한 다양성을 보여 주며, 조형형식은 운동이나 바람에 의해 생기는 변형을 주로 하여 그 형태사이의 긴장을 표현하고 있다.

마지막으로 프랑스의 여류 조각가 리쉬에는 마른 나뭇가지 같은 질감의 변형된 인간상을 만들었으며 그녀만의 긴장된 작품표현은 독특함을 이루고 있다. 리쉬에는 자신이 주로 활동한 시대적 상황에 어

울리게 실존에 대한 교란된 감정을 표현하기 위한 적절한 방법을 발견했는데, 그것이 바로 괴롭고 고통스런 시대의 공포를 새로운 모습으로 변화시켜 놓게 된다. 그런 방식은 형태를 파괴하여 유형태로 전이시켜 놓는 계기를 만들어 놓는다.

인간의 작품이 모방을 통해서 새로운 것을 창출해낸다면, 그 대상은 위에서 보았듯이 자연과 인간 자신일 것이다. 특히 인간의 행동과 그 내면의 세계를 표현한다는 것은 어려운 일이지만, 작품제작에 있어서 대상을 변형하여 무엇을 표현할 것인가를 생각하고 그 내용에 대해 탐구해 나간다면 보다 창조적인 작품이 가능해질 것이다.

### Ⅲ. 인체의 조형성을 강조한 의상의 형태분석

고대 서양에서는 인체를 조각하여 재현하는 것이 예술의 주된 활동 중의 하나였다. 그러므로 예술가에게 있어 인체는 인간이 추구하는 무한한 생명력과 운동감, 양감을 지니고 있어 사상과 감정을 표현하는 대상이 되어왔다. 인체를 소재로 한 많은 작품들이 있지만 예술이 표현되기 위해서는 그 소재는 불가피하게 어떤 변형을 가져오며 작가는 상상력에 의해 새로운 감정으로 다시 표현해낸다. 또한 조형상의 인체표현에 있어서 현실 이탈성과 어느 일정한 형태의 변형은 하나의 중요한 표현법이 된다. 모든 예술행위는 상호관련 적이며 다른 예술 형태들과의 유기적인 교류 가운데 끊임없이 추구해왔다.

이런 맥락에서 예술의상은 회화, 조각, 섬유예술 등의 예술분야와 의상이 접목되는 부분으로 중요하고, 의상조각은 조각과 의상의 만남으로 여러 창조적 발상을 낸다는 의미에서 그 중요성이 있다고 할 수 있다. 이런 부분에 대해 많은 사람들은 순수예술과 디자인의 영역이 어떠한 뚜렷한 한계점을 넘어서 서로의 영역을 넘나드는 추세이고, 의상조각은 의상이 조각화 되고 조각이 의상화 되어 서로 두 영역이 접목되는 상황에 놓여있다고 말한다<sup>15)</sup>. 또한 의상의 창조는 감정과 심상을 전달하는 예술표현의

한 형태<sup>16)</sup>로 조형예술로서의 의상창조에 대한 인식을 확고히 했다. 회화, 건축, 조각등 대부분의 조형예술도 인체와 관계가 있지만 의상만큼 직접적인 연관성을 지니지는 않는다. 의상은 형태나 선, 색채, 재질 등의 조형요소들로 구성되고 예술원리에 의해 창출되는 하나의 예술형식으로 인정된다.

이러한 의상은 인간 사회만이 갖는 독특한 문화현상의 하나로 과학이나 철학, 예술, 사상들에 의해 영향을 받아 시대적 변화와 사회상을 반영하면서 인류문명과 함께 발전해 왔으며, 인체는 그 중에서도 예술의 중요한 표현 주제로 의상의 형태를 이루는데 있어서 중요한 매개체의 역할을 해왔다. 의상은 인체 위에 입혀진 후 또 다른 새로운 형태가 되기 때문에 의상과 인체는 크기와 형태에서 다양한 상호 관계를 가지고 있으며 이에 따라 인체에 입혀진 의상의 최종적인 외형 역시 다양한 형태로 나타나게 된다. 이렇듯 의상은 인체와는 불가분의 관계에 있다. 또한 인체는 인간이 조형감각을 갖고 무엇인가 창조하기 시작했던 원시시대부터 오늘날까지 끊임없는 창작의 대상이 되어 왔는데 그것은 인체가 갖고있는 조형적인 특징을 작가들의 조형의지에 따라 다양한 형태로 창출되어 지기 때문이다. 이러한 의미에서 인체의 다양한 변형 형태는 의상디자이너의 조형능력에 따라 새롭고 독창적인 의상의 형태로 재창출되어질 수 있다.

## 1. 의상과 형태

형태의 일반적인 개념은 물체의 외형, 모양, 3차원의 매스(mass), 볼륨(volume)을 의미하며,<sup>17)</sup> 넓은 의미에서 가시적인 모든 것은 형태를 갖고 있다.

이것은 공간을 차지하고 위치를 표시하며 방향을 가리키는 형상, 크기, 색채를 가지고 있다.

이러한 형태는 의상을 이루는 기본적인 요소 중의 하나로 우리의 감각 중에서 시각과 촉각에 의해 지각되기 때문에 색과 함께 대상의 감각적 경험을 형성하는 중요한 요소이다.<sup>18)</sup>

또한, 인식 가능한 실재나 인식 불가능한 추상에 근거할 수도 있고 어떤 의미나 메시지를 전달하기 위해서 만들어지거나 단지 장식적일 수도 있다.<sup>19)</sup>

일반적으로 디자인이란 어떠한 형태를 창조해내는 과정이고 행위라면 의상디자이너는 의상의 형태를 만들어 내는 것이다. 의상의 형태는 인체라는 골격을 기본으로 하며 의상이라는 기능을 기반으로 하여 표현되는 것이다. 따라서 의상 디자이너는 인체가 가진 조형적인 특징을 파악하여 디자인에 있어서 기능적인 미와 조형미가 조화를 이룰 수 있도록 해야 하며, 형태를 다루는 감각과 대상을 조형적으로 관찰하는 습성을 지녀야할 뿐 아니라 형태를 독창적으로 다루고 구성하는 능력을 갖추어야 한다. 의상에서의 형태는 공간(space), 평면형(shape), 입체형(form)으로 나뉘며, 이 세 가지는 서로 상호 연관되어 통합적인 형태로 표현되어진다.<sup>20)</sup>

우리의 인체는 볼록면과 오목면으로 이루어져 있는데 일반적으로 볼록면은 평면형(shape)으로 나타나며 튀어나와 보이나 오목면은 공간(space)으로 느껴지고 안으로 들어가 보인다. 인체의 아름다운 부분은 이 볼록면과 오목면이 함께 구성되어진 부분으로 이 효과를 잘 살려 인체를 돋보일 수 있는 의상의 형태를 창조하여야 한다. 평면형은 선에 의해 둘러싸인 평평한 공간이고 입체형은 면에 의해 둘러싸인 부피 있는 공간이다.

따라서 평면형은 소재의 문양, 칼라, 포켓 등으로 표현되며 입체형은 인체에 의복이 어떤 형태로 걸쳐지는 상태로 표현된다고 할 수 있다.

즉, 평면형(shape)은 장식적인 측면이며, 입체형(form)은 기능적이고 구조적인 측면으로 이두가지가 함께 이루어내는 효과가 형태이다.

## 2. 형태의 유형

형태가 의상에 표현되어지는 유형으로는 실루엣과 디테일이 있다.

### 1) 실루엣(Silhouette)

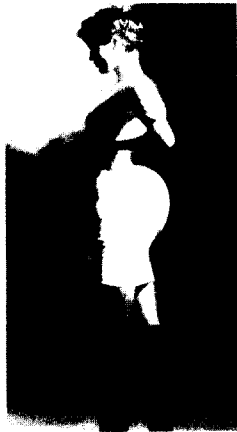
의상의 실루엣(silhouette) 즉 외형은 의상의 특징을 표시하는 대표적인 기호적 표시로 모든 의상디자인의 귀결점은 미적인 실루엣의 창출에 있다고 볼 수 있다.

또한 실루엣은 외형선으로 부터 발전하여 복장전



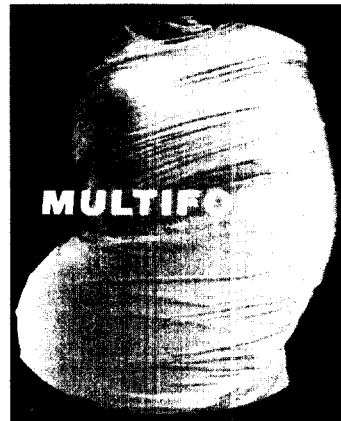
체의 형이나 모습 등의 총체를 의미하는 것으로 내부의 구성선이나 장식선의 유기적인 지지에 의하여 특징 지워지기도 한다.

조르지나 고들리(Georgina Godley)의 작품(그림 6)은 단순화에 의해 변형된 인체 조각의 형태(그림 7)를 원피스로 응용한 디자인이다. 신축성 있는 소재로 인체에 꼭맞게 하면서 엉덩이 부분을 입체로 살려 강조시킴으로써 조형물의 형태는 원피스의 실루엣으로 창출되었다. 인체곡선을 볼륨감 있게 표현한 원피스에서 여성의 곡선미와 단순한 형태미의 조화로 조형성이 돋보이고 있다.



(그림 6) Georgina Godley(1986)  
(Fashion and Surrealism, p.29)

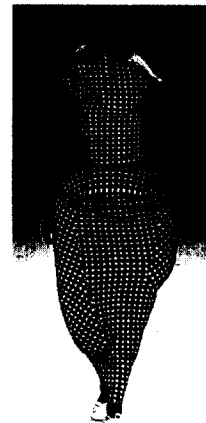
폼 데 가르송(Comme des Garçons) 작품(그림 8)은 상의 부분에 크고 작은 볼륨감을 주어 실루엣을 과장되게 표현한 디자인이다. 인체의 어느 부위를 강조 시켜 표현하느냐에 따라 다양한 실루엣으로 창출될 수 있음이 보여지는 작품이다. 또한 그의 작품(그림 9)은 다양한 움직임으로 변화될 수 있는 인체 조각의 이미지를 생동감 있게 표현한 것으로 평면형의 소재가 인체라는 입체형을 만나 하나의 의복형태로 창출되어진 예이다. 인체의 윤곽은 골격과 근육에 좌우되므로 움직이는 동체에 따라 다양한 형태로의 변화를 기대할 수 있으며, 이러한 형태는 디자이너의 능력에 따라 다양한 실루엣으로 응용될 수 있다.



(그림 8) Comme Des Garçon, 「Multiforme」  
(ANNA PIAGGI'S, p.230)



(그림 7) Jean Hans Arp(1933) 「Human Concretion」  
(허버트 리드, 조각이란 무엇인가, p.77)



(그림 9) Comme Des Garçon(1998)  
(COLLEZIONI: BOOK N.34, p.88)

2) 디테일(Detail)

디테일은 세부, 부분의 뜻으로 복식에서는 전체적인 실루엣에 장식적인 효과를 높이기 위해 이용되는 세부 장식 즉, 포켓, 다트, 절개선, 칼라, 소매 등을 말한다.<sup>21)</sup>

(그림 10, 11)은 살바도르 달리( Salvador Dali)의 "venus de Milo with Drawers"란 작품(그림 12)을 응용한 작품이다.



(그림 10) Doline Dritsas(1984),  
(Fashion and Surrealism, p.121)



(그림 11) Elsa Schiaparelli(1934),  
(Fashion and Surrealism, p.119)

몸통부분을 사각형으로 절개하여 입체화시킨 형태를 원피스의 칼라와 포켓의 형으로 도입하여 새로운 이미지의 의상(그림 10)으로 재창출 될 수 있

음을 보여주고 있다. 또한 디자이너가 모티브를 어느 부위를 강조하고 어떠한 목적에 맞춰 적용시키느냐에 따라 상이한 이미지(그림 11)로 전개될 수 있음도 보여주고 있다.



(그림 12) Salvador Dali(1936), 'Venus de Milo with Drawers',  
(Fashion and Surrealism, p.120)

(그림 13)은 이순재의 "조각-비너스"란 작품은 몸통부분을 선으로 구성하고, 선에 의해 형성된 다양한 면의 조합을 패치워크기법을 이용한 장식효과로 인체를 입체화시킨 것이다.



(그림 13) 이순재(1998) 「조각-비너스」  
(예술의상전, p.72)

인체를 분석 혹은 종합하는 방식은 볼륨을 불규칙적인 파편으로 분석하거나 수직선 삼각형, 사각형, 등근형 등을 매개로 대담하게 단순화 시켜 종합

하기도 하는데 (그림 14)는 이러한 특징을 장식효과로 볼륨감 있는 기하학적형태를 구성함으로써 조형성이 강조된 작품이다.



(그림 14) Paco Rabanne, (MODAIN No.1, p,18)

이상에서와 같이 인체는 디자이너들의 다양한 조형의지와 표현방법에 따라 다양한 형태 즉 의상의 실루엣, 디테일의 변화를 가져올 수 있음을 확인 할 수 있었다.

특히 인체조각의 이미지를 의상디자인으로 표현함에 있어 작가의 소재선택과 다양한 기법의 활용은 다양한 이미지의 디자인 창출요인이 되고 있음을 보여주고 있다.

#### IV. 인체의 조형미를 응용한 의상디자인

인체의 특징은 균형적인 형태에서 충분한 미적 특질을 발견할 수 있지만 인위적인 변화로 인하여 더 한층 기묘한 동세를 발견할 수 있는 것이 큰 매력이라 하겠다.

따라서 조형예술에 있어서 인체표현은 정지해 있는 인체에서 느껴지는 감각적 매력 뿐 만 아니라 나아가서 움직이는 동세에 따른 인체의 왜곡, 변형되어진 형태는 실제의 형태에서 보다 오히려 간결한 가운데에서의 완벽한 이미지를 표출해 낼 수 있다.

그러므로 인체는 예술의 중요한 표현주체가 되어 왔으며 의상의 형태를 이루는데 있어서도 중요한 요인이 되고 있는데 그 이유는 의상은 인체라는 조

형물 위에 입혀지는 것이기 때문이다. 이런 의미에서 볼 때 인체의 조형미는 의상의 조형미로 도입되어 조형적인 형태의 의상으로 다양하게 재창출되어 질 수 있을 것이다.

인체의 조형미를 의상디자인으로 구체화시키는 과정은 다음과 같다.

#### 1. 아이디어 발상

디자인에 있어서 발상이란 아이디어창출 즉 마음의 상을 외부로 드러내는 과정이다. 이것은 디자인 행위의 초기의 단계로서 대상의 주제와 그 개념구성 즉 컨셉(개념)을 가지고 구체적인 상이나 형을 얻어내는 과정이라 할 수 있다.<sup>22)</sup>

따라서 컨셉은 어떠한 사물에 대하여 일반적으로 갖는 추상적 생각(심상)이라면 아이디어는 어떠한 사물에 대한 구체적인 생각(심상)이라 할 수 있다.

또한 이미지는 인간이 가진 상상력에서 생기는 것으로 상상력은 이미지를 생산하는 원동력으로 풀이 할 수 있는데 상상력에 의해 이미지가 탄생하고 이미지는 실제세계를 표상하며, 인간의 상상력의 산물이라는 데서, 시간과 공간에 따라 변화하는 그래서 비슷한 심상들이 모여진 이미지 다발(image cluster)로 생각하는 것이다. 개념적 이미지는 기억 속에 심상으로 연결되어 있어 어떤 관념이 키워드로 주어지면 잇따라 인출되는데 이것이 연상 법칙이다. 연상은 기억 이미지를 재생하는 것으로 직관적이고 순수한 관념적 작용인 상상과 차별화 된다. 결국 상상을 키워드로 해서 연상이 이루어진다고 볼 수 있다.

상상력이 창조로 이어지는 과정에 이미지와 언어가 있고 언어에는 연상의 일종인 은유가 있다. 은유는 유사성을 이용해서 연상이 이루어지고 대립을 통해서 이연 연상을 낳게 된다.<sup>23)</sup>

따라서 디자이너는 서로 관련이 없어 보이는 요소에서도 연상되는 점과 관련성을 찾아내어 디자인 아이디어로 표현할 수 있는 능력을 가져야한다.

다음은 인체조각의 이미지를 의상디자인 창출을 목적으로 실제화시키는 방법의 하나로 이미지를 정리해 나가는 과정 즉, 아이디어 발상과정이다.

〈아이디어 발상과정〉

(과정 1): 그림으로 제시된 인체 조각에서 지각되어지는 이미지

① (그림 1): 단순화에 의해 변형된 얼굴형태에서 현대적인 감각과 기하학적 형태미, 곡선의 결합에 의한 볼륨감이 보여진다.

② (그림 3): 분석 종합에 의해 변형된 인체에서 기하학적 형태미와 볼륨감, 입체적인 아름다움이 보여진다.

③ (그림 15): 역동적인 형태와 공간 속에서 운동감 즉 생동감이 느껴진다. 특히 모티브로 활용되는 다리부분은 유연한 곡선이 리듬감 있게 연결되어 볼륨감을 형성하고 있다.



(그림 15) Umberto Boccioni(1913), 「공간속의 연속적인 특이한 형태」

④ (그림 16): 곡선형태의 반복과 변화에 의한 인체 구성으로 생명력 있는 울동감이 느껴지고 구멍에 의한 공간감, 양감이 지각되어 진다.



(그림 16) Henry Moore(1929), 「와 상」

(과정 2): 제시된 그림의 형태에서 전체적인 유형을 지각해보고, 세부적인 유형을 알아내기 위해 전체유형을 구체적으로 분석해 나간다. 그 유형의 구체적인 분석은 의상과 연관시켜 상상해 본다. 의상의 실루엣, 디테일요소 등으로의 도입 가능성을 생각해 본다.

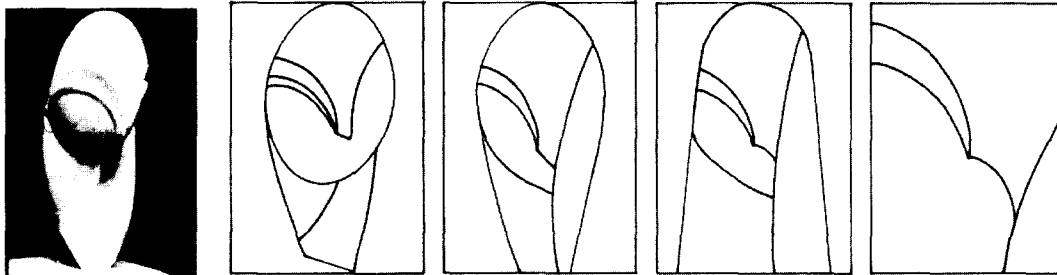
(과정 3): 형태적인 특징과 이미지를 살린 모티브를 단순화 시켜가며 개발해 나간다.

디자인모티브 1, 2, 3, 4는 위의 세 단계의 발상과정으로 아래와 같은 전개과정을 거쳐 창출되어 진다.

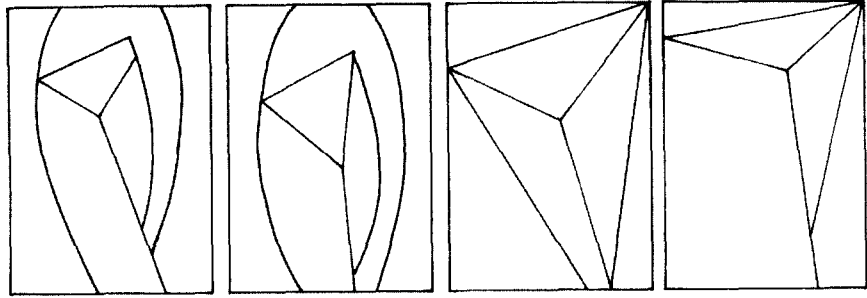
〈모티브 전개과정〉

① (모티브 1)은 인체가 기하학적 형태로 단순화된 브랑쿠시의 작품(그림 1)의 이미지를 의상형태로 연상하여 전개시킨다. 특히, 작품에서 눈과 코를 연결하는 선에 의해 형성되는 면의 구조를 중심으로 강조 시켜 나간다.

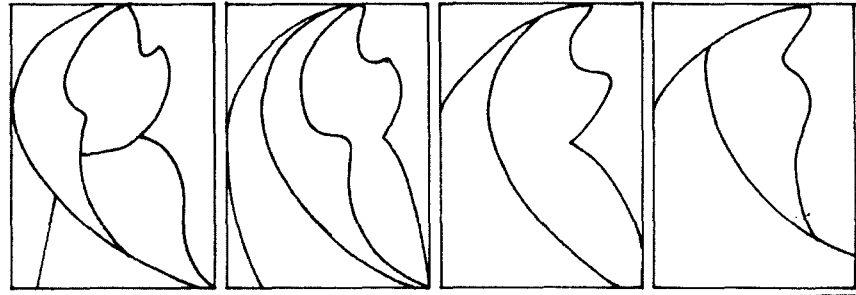
② (모티브 2)는 인체를 입체로 분석하여 단순화시킨 아르키펜코의 작품(그림 3)을 응용한 것으로 감각적이면서 인위적인 볼륨감이 보여진다. 이 작품



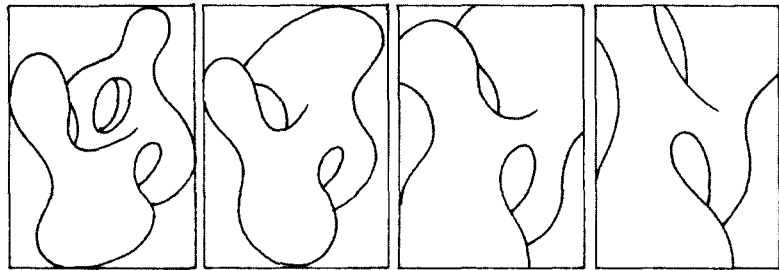
(모티브 1) Constantine Brancusi(1943), 「Mademoiselle Pogany」



(모티브 2) Alexander Archipenko(1915), 「머리빚는 여인」



(모티브 3) Umberto Boccioni(1913), 「공간속의 연속적인 특이한 형태」



(모티브 4) Henry Moore(1929), 「와 상」

의 하체부위의 특징을 의상 형태로 연상해 가되 특히 입체형태를 기하학적형태로 단순화시켜 나간다.

③ (모티브 3)은 인체가 분석, 종합에 의해 입체로 변형되어 복잡하고 역동적인 형태를 구성하고 있는 움베르토 보치오니의 작품(그림 15)을 응용한 것이다. 이 작품에서 곡선이 연속적으로 연결되어 리듬감 있게 구성된 다리부위를 응용하여 볼륨감 있게 단순화 시켜나간다.

④ (모티브 4)는 인체를 자유곡선으로 울동감 있게 단순화시킨 헨리무어의 작품(그림 16)을 응용한

것으로 공간감과 유연성을 살려 단순화 시켜나간다.

## 2. 디자인 방법

대부분의 디자이너들은 디자인을 행하는 주된 보조물로서 그리기에 광범위하게 의존하고 있는데 디자인 방법은 디자인을 행하기 위한 어떤 절차, 기법, 보조물 또는 도구인 것이다. 그리기와 같은 몇 가지 디자인 방법들은 종래의 통상적인 디자인 과정들이 될 수 있지만 최근에는 디자인 방법이라는

명칭으로 분류되는 새로운 과정들이 발전되어 왔다. 이러한 새로운 디자인 방법의 주된 의도는 디자인 프로세스를 논리적인 절차로 수립하기 위한 것이다<sup>24)</sup>. 여러 가지 디자인 방법들의 주된 공통 특징은 어떤 과정을 공식화하는 것과 디자인 사고를 외부로 표출하는 것이다. 이러한 표출은 복잡한 문제를 다룰 때 탁월하게 도움이 되며 팀워크에 있어서도 필수적이다. 디자이너가 머리로부터 체계적 작업을 강구하여 종이 위에 나타낸다는 것은 가장 훌륭한 사고 - 직관적이고 상상력이 풍부한 사고 - 를 추구하는데 있어서 더 자유로워질 수 있다는 것을 의미하기도 한다. 실제로 일부 디자인 방법은 창조적 사고에 도움이 되는 기법들로 크게 창조적 방법과 합리적 방법으로 분류할 수 있다.<sup>25)</sup>

이와 같은 창조성기법은 창조공학 분야에서 개발되어 왔는데 창조적 방법으로는 입, 출력법(Input and Output Method), 시넵틱스(Synectics), 브레인스토밍(Brainstorming) 등이 있고 합리적인 방법으로는 체크리스트 법(Checklist) 등이 있는데 본 연구에서는 체크리스트 법을 적용시켜 전개시키고자 한다.

#### 〈체크리스트 항목을 적용한 의상디자인〉

체크리스트 법은 문제에 관련된 항목들을 나열하고 그 항목별로 문제의 어떤 특정적 변수에 대해 검토 해봄으로써 아이디어를 구상하는 방법이다.<sup>26)</sup>

그러므로 디자인 모티브를 다음과 같은 체크리스트(Checklists) 항목에 적용시켜 디자인을 창출하고자 한다.

① 확대(magnify): 모티브를 확대, 증첩, 과장하는 방법으로의 창출을 말한다. .

② 축소(minify): 모티브를 생략, 축소, 분할하는 방법으로 적용하여 그 특징을 강조시킨다.

③ 재배열(rearrange): 모티브의 적용 위치를 변화시켜 창출한다.

④ 조합(combine): 모티브의 결합 즉 여러 형상을 결합하여 하나의 형태를 창출한다.

구체적인 의상 디자인 전개 과정은 다음과 같다.

(그림 17)은 (모티브1)를 확대 항목에 적용시킨 디자인이다.

이것은 모티브를 프린세스 라인으로 확장하여 연

결시키고 입체감 있게 표현함으로써 단순한 형태미와 현대적인 감각이 보여지는 디자인이다.

(그림 18-21)는 모티브를 다양한 조합에 의해 변화시킨 디자인이다. 그러면서 (그림 18, 19)를 비교해 보면 원피스 길이의 연장에 따라 같은 모티브를 같은 위치에 적용하더라도 다른 이미지가 연출될 수 있음과 (그림 20, 21)에서 처럼 다른 위치에 적용함으로써 다양한 이미지가 연출될 수 있는 가능성을 보여준다.

(그림 22-27)은 (모티브2)를 응용한 디자인이다. 이것은 재배열 즉 모티브의 위치를 다양하게 적용시켜 전개시킨 디자인으로 디자이너의 조형의지에 따라 다양한 실루엣과 디테일의 변화를 기대할 수 있음이 보여진다. 또한 기하학적인 디테일구성으로 입체적인 형태미와 조형적인 실루엣이 돋보인다. (그림 23, 25, 26)은 재배열의 효과 뿐 아니라 모티브를 조합하여 디테일로 응용한 디자인이다.

(그림 28-30)은 유연한 곡선의 조화로 볼륨감 있게 구성된 (모티브3)을 디테일로 구성하여 디자인한 것이다. 포켓의 형태를 입체감 있게 구성하고 위치를 변화시켜 배열함으로써 실루엣의 변화를 가져올 수 있음을 알 수 있다.

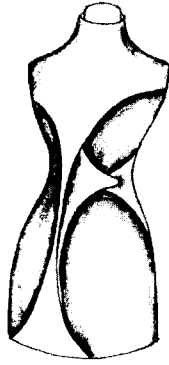
(그림 31, 32)는 같은 모티브라 할지라도 어떻게 적용시키느냐에 따라 다른 이미지로 연출될 수 있음을 보여 주고 있다. (그림 31)는 칼라끝 선과 앞여밈에 이르는 부분에 (모티브3) 이미지를 적용시켜 평면적으로 구성한 디자인이고 (그림 32)은 (모티브3)을 확대에 의해 볼륨감 있게 도입시킨 드레스에서 우아한 여성미와 조형적인 아름다움이 느껴진다.

(그림 33)은 (모티브3)을 확대와 재배열의 효과를 볼륨감 있게 적용시켜 생동감 있는 실루엣으로 표현된 디자인이다.(그림 34-37)은 (모티브4)를 다양하게 배열하여 디테일 효과의 다양성을 보여주고 있으며 구멍에 의해 형성된 둥근 공간감은 평면뿐 아니라 입체적인 구성으로 조형성을 강조시킬 수 있음이 보여진다.

이상과 같은 전개 과정을 통해 하나의 모티브 창출은 다양한 디자인으로 개발될 수 있음을 확인할 수 있었다. 디자이너가 모티브를 어떠한 방법으로



(그림 17)



(그림 18)



(그림 19)



(그림 20)



(그림 21)

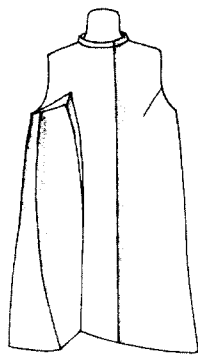
(그림 17) 모티브1을 확대시켜 적용한 디자인

(그림 18) 모티브1을 조합에 의해 변화시킨 디자인

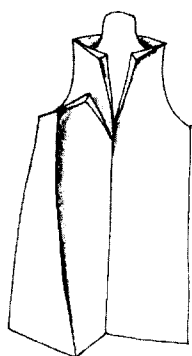
(그림 19) 모티브1을 조합과 확대로 응용한 디자인

(그림 20) 모티브1을 재배열로 응용한 디자인

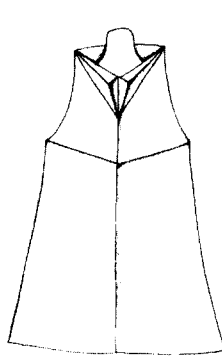
(그림 21) 모티브1을 조합하고 재배열로 변화시킨 디자인



(그림 22)



(그림 23)



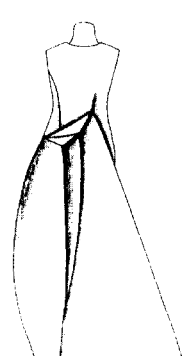
(그림 24)



(그림 25)



(그림 26)



(그림 27)

(그림 22) 모티브2를 확대시켜 응용한 디자인

(그림 23) 모티브2를 조합하고 재배열하여 변화시킨 디자인

(그림 24) 모티브2를 축소시키고 조합하여 응용한 디자인

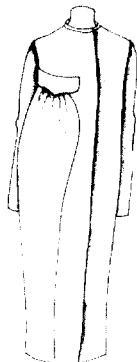
(그림 25) 모티브2를 확대시켜 재배열로 응용한 디자인

(그림 26) 모티브2를 확대시켜 대칭적으로 적용한 디자인

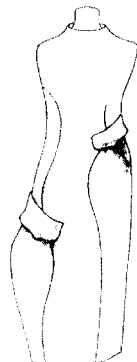
(그림 27) 모티브2를 조합, 확대시켜 응용한 디자인



(그림 28)



(그림 29)



(그림 30)



(그림 31)



(그림 32)

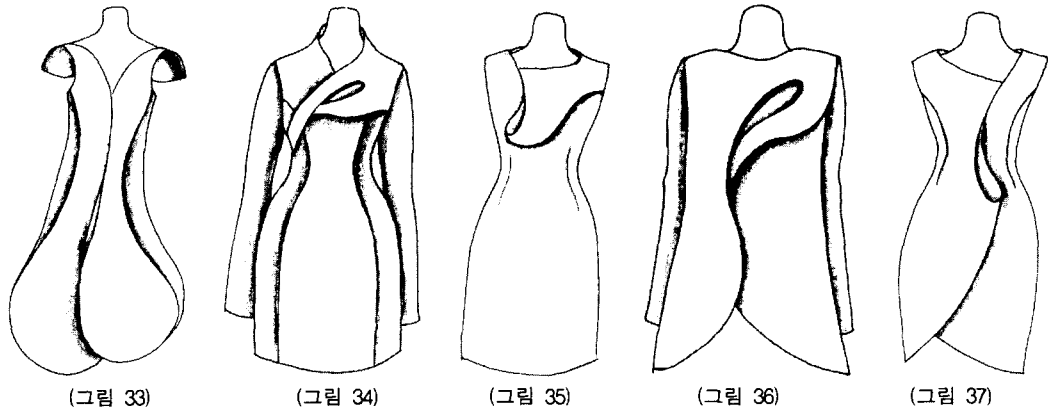
(그림 28) 모티브3을 확대시켜 입체적으로 응용한 디자인

(그림 29) 모티브3을 확대시켜 응용한 디자인

(그림 30) 모티브3을 재배열효과로 응용한 디자인

(그림 31) 모티브3을 확대시켜 응용한 디자인

(그림 32) 모티브3을 확대와 재배열효과로 응용한 디자인



(그림 33) 모티브4를 실루엣으로 확대시킨 디자인  
 (그림 34) 모티브4를 축소와 재배열로 응용한 디자인  
 (그림 35) 모티브4를 축소하여 입체화시킨 디자인  
 (그림 36) 모티브4를 확대하고 재배열하여 변화시킨 디자인  
 (그림 37) 모티브4를 확대. 조합 효과로 응용한 디자인

적용시켜 전개하느냐에 따라 다양한 실루엣과 디테일의 변화를 기대할 수 있으며 이는 새롭고 독특한 디자인의 창출 가능성을 말해 주는 것이다.

### V. 결론 및 제언

본 연구에서는 인체의 조형미를 의상의 형태로 응용하여 구체화시킴을 목적으로 하는데 이를 위해서 조각 작품에서 응용된 다양한 분석방법을 살펴 보고자 한다.

또한 그 작품들을 구체적으로 의상에 접목시키기 위한 구체적인 방법으로 유추에 의한 발상과 체크리스트를 이용한 발상을 이용해 보고자 한다. 이것은 옷이 입혀지는 인체를 하나의 조형물로 인식하고 조각의 이미지를 최대한 살릴 수 있도록 적용시키는데 그 의의가 있다고 할 수 있다. 특히 디자인 모티브를 발췌하여 옷의 실루엣과 디테일을 강조한 의상디자인으로 창출해 보고자 한다.

이러한 연구 내용과 방법을 토대로 한 연구결과와 그 활용방안은 다음과 같이 전개 될 수 있었다..

첫째, 인체의 조형적 특징에 관한 고찰, 분석을 통해 인체의 왜곡 변형되어진 형태는 실제의 형태에서 보다 오히려 완벽한 이미지가 표출 될 수 있으며, 단순화에 의한 간결성은 강한 힘이 있어 작품의 완성미를 높여 줌을 알 수 있다.

둘째, 단순화와 과장에 의한 인체의 이미지는 조형미와 입체미, 단순미, 동적인미를 살린 의상의 실루엣으로 다양하게 창출 될 수 있다.

셋째, 분석, 종합된 형태의 인체에서 느낄 수 있는 우아하고 안정적인 이미지와 그 형태를 의상디자인 모티브로 활용하여 다양한 디테일의 변화로 표현 할 수 있고, 이 디테일의 변화는 실루엣을 변화시키는 요인이 된다.

넷째, 의상디자인에 적합한 체크리스트 항목에 따라 디자인을 전개하는 과정에서 하나의 모티브는 디자이너의 접근 방법에 따라 다양한 디자인으로 구체화 될 수 있다.

이러한 활용 방안은 디자이너들이 참고할 수 있는 가치를 가진다 할 수 있는데 그것은 이론적으로 객관적인 디자인 방법론이라 할지라도 그 대상을 디자인 화하는 과정에서 디자인 너의 조형의지에 따라 다양한 형태로 표현되어 질 수 있기 때문이다. 따라서 디자이너들은 각자의 접근 방법과 전개과정의 교류를 통해 또 다른 아이디어 발상방법을 터득해 나가야 할 것이다. 또한 이러한 과정들이 더 객관적인 방법론이 되기 위해서나 체계성을 지니기 위해서는 주어진 자료에 대한 더 상세한 분석과 디자인의 대상이 될 수 있는 사물에 대해 디자이너들의 적극적인 사고가 요구되어 진다.



## 참고문헌

- 1) 조요한, 예술철학, 범문사:서울(1984), pp.28-29.
- 2) 김봉구, 미술해부학, 선일문화사:서울 (1983), p.8.
- 3) 현대학문의 초석을 다지는 일은 이미 그리스 시대에 행해졌다는 것은 잘 알려져 있는 사실이다. 이 시대가 가장 중요한 학문 중 하나는 바로 기하학과 법학, 수사학이었다고 한다.
- 4) 대표적인 작품이 <다비드>상이나 <노예>상, <모세>상이 이에 해당하는데, 미켈란젤로는 이를 통해 인간의 격렬한 야수적 감정을 표현하고, 해부학적으로는 골격과 근육을 있는 그대로 표현했다.
- 5) 한주원, <변형을 통한 얼굴표현>, 이화여자대학교 대학원 석사학위 논문(1991), p.21.
- 6) 허버트리드, 이희수 역, 조각이란 무엇인가, 열화당:서울(1991), p.83.
- 7) 심리학계에서 형성되는 주요 학파는 구조주의, 기능주의, 행동주의, 정신분석, 형태주의 등이 있는데, 형태주의는 이중 하나에 속하는 것이다.
- 8) 한 주원, 앞 논문 (1991), p.11.
- 9) 허버트 리드, 김성외역, 서양현대조각의 역사, 시공:서울(1998), p.75.
- 10) 구성주의는 러시아 혁명 이전부터 1920년대에 걸쳐 소련에서 전개된 예술 운동으로서 V. Tatlin이 1913년 시작한 철판이나 목판에 의한 relief를 '구성'이라고 부른 것을 발단으로 현실의 소재에 의한 비재현적 구성이라는 Aleksander Rodchenko(1891-1956)에 의해서 구성주의라는 운동으로 발전하게 되었다 (하지만 <입체파와 구성주의의 특성을 결합한 입체표현 연구>, 이화여자 대학교 대학원 석사학위 논문(1993), p.11.
- 11) 황영숙, <조각의 입체표현에서 변형에 관한 연구>, 이화여자 대학교 대학원 석사논문(1981), p.19.
- 12) <현대미술용어 사전>, 열화당: 서울(1981), p.20.
- 13) 입체파의 조형원리는 세 가지 차원에서 분류될 수 있는데, 1차원은 대상을 구조적으로 요약하며, 형태의 단순화를 꾀하는 시기라 할 수 있다. 2차원은 전통적인 원근법이나 단일시점을 무시함으로써 대상을 극도로 해체하여 다면화시키는 차원이다. 3차원은 분해된 대상을 다시 종합하여 시각적 요소를 도입시킨다(한주원 1991, p.15)
- 14) A. M. Hammacher, The Univers Sculpture Series : Marino Marini (New York: Universe. Books), p.97
- 15) 김정혜, 예술의상에 관한 연구, 복식, 제38호(1998), p.176.
- 16) J.Marilyn. Horn and Lois M.Gurel, 의복:제2의피부, 이화연외3인 역, 서울:까치(1988), p.349.
- 17) 임연웅, 디자인 방법론 연구, 미진사:서울(1999), p.143.
- 18) 민경우, 디자인의 이해, 미진사:서울(1995), p.172.
- 19) wucius wong, 최길렬 역, Principles of Form and Design, 국제: 서울(1994), p.138.
- 20) 이호정, 복식디자인, 교학연구사:서울(1992), p.28.
- 21) 강선자, 복식디자인, 형설출판사:서울(1992), p.96.
- 22) 최길렬, 디자인 발상 연구, 주간 디자인 신문(주):서울(2000), p.65.
- 23) 앞글, pp.65-71.
- 24) 나이젤 크로스, 지해천, 정의철역, 디자인 방법론, 미진사:서울, 1996, p.35.
- 25) 앞글, p.38.
- 26) 임연웅, 앞 책, p.64.