

타피스트리 중심의 소재개발을 통한 의상디자인개발에 관한 연구

A Study on Dress Design from the Development of Materials Focused on Tapestry

이화여자대학교 의류직물학과

석사과정 홍 성 미

조 교수 이 인 성

Dept. of Clothing & Textiles, Ewha Womans University

Master Course : Hong, Sung-Mi

Assistant Prof. : Lee, In-Seong

◀ 목 차 ▶

I. 서론

II. 현대 패션디자인에 나타난 소재

III. 현대 패션디자인에 응용된 타피스트리

IV. 작품제작

V. 결론 및 제언

참고문헌

< Abstract >

This study focused on the development of creative materials by applying tapestry to produce original and high-grade dresses with consideration the moderns' tendency to place high value on personal taste and style. The development remained sensitive to current trends and attempted to expand into high value-added dresses.

Materials in modern fashion design, as a basis of the fashion industry, can lead to a current of new fashion and produce novel and creative ideas by stimulating the designers' creativity.

Designers can diversely express a form according to their intention, since tapestry allows the expression of various feelings of texture and forms according to the combination mode of technique, structure and materials on a basic plane. Moreover, tapestry encourages the development of varied designs because it can effectively display the texture and color of a textile surface through the careful selection of materials even under the same technique.

Tapestry can apply forms similar to a textile's basic structure to fashion design and can create high added value with the merit of being 'handmade'.

Corresponding Author: SungMi Hong, Department of Clothing & Textiles, Ewha Womans University, Daehyeon-dong Sodaemun-gu Seoul, 120-750, Korea Tel: 82-2-3277-4359 E-mail: jmcqueen@hanmail.net

주제어(Key Words): 소재개발(development of materials), 타피스트리(tapestry), 고부가가치 의상(high value-added dress)

I. 서론

현대 패션은 감각산업으로 대두되면서 디자인 못 지 않게 소재의 다양성과 중요성이 강조되고 있다. 최근의 트렌드는 창의적 제품의 선호 경향을 보이고 있는데 대량으로 생산해내는 저렴한 상품보다는 다소 고가라 하더라도 자신만을 위한 독특한 아이템의 인기가 상승세이며, 핸드크래프트 기법을 이용한 아이템들이 각광을 받고 있다. 또한 자신만의 스타일을 위한 트렌드는 가격과 기능성을 넘어 상품의 본질적 가치에 비중을 두는 고 감각적 성향으로 변모하고 있다. 이러한 흐름은 절대 가치를 중시하는 고급 제품군에 대한 소비를 촉진시키고, 나아가 일반 상품에서도 고급 룩을 통한 이미지 상승을 주도하고 있다. 이처럼 개인의 취향이나 스타일을 우선시하면서 트렌드에 민감한 고 감각적 성향의 현대인들의 경향에 맞추어 창의적이고 고급화된 의상을 창출해내기 위해서 새로운 소재의 개발은 중요한 위치에 있다고 할 수 있다.

소재에 관한 선행 연구로 이효진(1997)은 패션 소재에 함축된 내적 의미를 통하여 예술 양식의 조형적 측면을 분석하였으며 이영재(2002)는 현대 패션에서 활용된 금속소재의 모드사적 분석과 조형적 특성을 분석하였다. 소재개발에 관한 선행 연구에서 타피스트리를 이용한 연구로 김미희(1992)는 타피스트리를 활용한 창작직물의 산업화 가능성을 고찰하였고, 이현나(2001)는 타피스트리 기법을 응용하여 소재의 질감과 색채를 응용한 의상소재로서의 가능성을 모색하고자 하였다. 앞서 연구된 소재에 관한 연구는 이론적 근거만을 제시하였으며 타피스트리를 이용한 소재개발 연구는 표현재료의 선정에 있어서 실이나 테이프 등의 일반적인 재료를 사용하여 기성직물과 다르지 않았다. 따라서 현대인들이 요구하는 창의적이고 차별화된 의상을 창출해 내기 위하여 직물의 기본조직과 유사한 특성을 가진

타피스트리를 응용하여 일반적인 재료 외에 특수한 소재를 이용한 연구가 필요하다고 사료된다.

이에 본 연구는 창의적인 소재의 개발을 위한 방법으로 현대 패션디자인에서 소재가 수공작업을 통해 새롭게 개발된 사례를 살펴보고 타피스트리를 이용한 디자이너들의 작품을 중심으로 사용된 기법과 소재를 분석하였다. 또한 비닐랩, 가죽스트링, 필름, 타조털, 진주, 크리스탈 등의 재료를 복합적으로 사용한 타피스트리 응용작품을 제작하여 차별화된 소재의 개발에 중점을 두고 핸드메이드의 특성을 살린 창의적이고 고급화된 의상으로의 발전가능성을 제시하고자 하였다.

연구방법은 국내의 문헌 및 논문 등을 중심으로 이론적 고찰을 하였으며 최근 5년 간의 해외 컬렉션지와 인터넷사이트를 통해 현대 패션디자인에 나타난 사례를 분석한 후 이를 토대로 의상 작품 4점을 제작하였다.

II. 현대 패션디자인에 나타난 소재

1. 패션디자인에 있어 소재가 가지는 의미

소재는 시각, 촉각에 의해 작품의 특성을 말해주는 정보로서 작가의 의도를 대변해 주는 심리적인 요소인 동시에 이미지 전달의 매개체로서 시각적으로 독특한 미적효과를 배가시킬 수 있는 폭 넓은 개념으로 중요한 의미를 갖는다(이희남, 1996).

의상에서 사용되고 있는 소재는 무한한 가능성을 가지고 있으며 이질적 소재들을 조합한 부조화적인 시도들은 패션 디자인을 통해 창조의 자율성을 열어주는 새로운 장을 마련하게 되었다. 즉 의상은 직물을 소재로 하여 몸에 맞게 재단되어야 한다는 개념을 탈피한 소재들로 의상이 표현되었으며 이러한 시도들은 미적 충동을 유발시키는 흥미와 생동감을

부여하게 되었다(이효진, 1997).

현대 패션디자인에서는 표현매체가 새로운 요소로 작용함으로써 소재가 단지 의상을 만들기 위한 재료만이 아닌 조형요소로서 유행의 흐름을 주도해 나가는데 큰 영향을 끼쳐 소재자체의 다양성 역시 기존의 고정관념을 타파하고 내재된 의미자체를 변형시켰다.

이처럼 오늘날 패션디자인에 있어 소재가 차지하는 비중은 점차 높아지고 있다. 상품 기획에 있어서 상품의 차별화 수단으로서 소재를 사용하는 일을 보더라도 그 역할이 중요함을 알 수 있다. 새로운 소재의 개발과 선택은 패션 디자이너의 창작 과정에서 중요한 역할을 하며, 실용적이고 고부가가치의 경쟁력 있는 상품개발에 있어서도 큰 몫을 차지한다(이영재, 2002). 즉 현대 패션디자인에 있어서 소재의 역할은 패션산업의 기본으로서 새로운 패션의 흐름을 유도하며 디자이너의 창조성을 자극하여 참신하고 창의적인 아이디어를 제공해 줄 수 있다는 점에서 큰 의의를 가진다고 할 수 있겠다.

2. 현대 패션디자인에 나타난 소재개발 사례의 고찰

본 장에서는 현대 패션디자인에 있어 중요도가 높아지고 있는 소재를 고찰함에 있어서 각 소재들이 수공과정을 통해 창의적이고 고급화된 상품으로 새롭게 개발된 사례를 살펴보았다.

1) 모피(Fur)

모피는 동물의 가죽 형태를 그대로 이용하므로 심플한 디자인이 많으며 일반적으로 칼라나 소매 커프스에 덧대어 의상을 한층 고급스럽고 따뜻하게 보이는 효과를 주는 정도로 사용되어 왔다. 최근에는 작은 패넬로 재단하여 패치워크작업을 하여 다양한 부분에 이용되고 있다.

2) 가죽(Leather)

가죽은 전체적으로 사용되기도 하며 칼라, 소매, 포켓 등 부분적으로 울과 저지 등에 많이 매치 되

<표 1> 모피의 소재개발 사례

| | | | | |
|------|---------------------|----------------------|----------------|----------------------|
| 사진 | | | | |
| 디자이너 | Christian Lacroix | Christian Lacroix | Christian Dior | Louis Vuitton |
| 기법 | 여러 가지 색상의 모피를 패치워크 | 모피의 헤어를 입체적으로 컷팅, 염색 | 모피를 직물과 함께 퀴팅 | 길게 자른 모피를 이용하여 플레이팅 |
| 특성 | 기존의 모피에 대한 고정관념을 타파 | 소재 적용의 한계와 제약을 넘어섬 | 유머러스한 이미지로 변환 | 모피의 무게감을 가벼운 느낌으로 전환 |

〈표 2〉 가족의 소재개발 사례

| 사진 |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|
| | '97 S/S | '00/' 01 F/W | '02/' 03 F/W | '03 S/S |
| 디자이너 | John Galliano | Alexander McQueen | Emanuel Ungaro | Jean Paul Gaultier |
| 기법 | 가족 표면에 프린팅 | 가족에 패턴을 그려 넣은 후 부분 컷팅 | 물고기비늘 형태로 자른 가족띠를 여러겹 붙임 | 사다리꼴로 컷팅한 가족패널을 노팅 |
| 특성 | 가족에 색다른 이미지 부여 | 로맨틱한 이미지로 변환 | 표면적으로 가족의 결이 보여지는 입체적 효과 | 투시효과를 이용하여 가족의 무게감을 가벼운 이미지로 표현 |
| · 노팅(Knotting): 날실과 씨실을 직각으로 서로 엇갈리면서 날실 사이를 매듭짓거나 묶거나 고리를 만들어 연결하는 기법. | | | | |

기도 한다. 가족은 두께가 있어 디자인이 어느 정도 한정되어 있었는데, 신축성을 보완하고 가공 기술의 발달과 더불어 인조 가족의 개발로 가족으로도 직물과 같은 분위기를 낼 수 있게 되었다. 또한 직물과 달리 가장자리의 올풀림이 없어 편칭이나 컷팅이 자주 방법적으로 사용된다.

3) 플라스틱(Plastic)

플라스틱은 여러 가지 형태와 색상을 다양하게 만들어 낼 수 있다는 장점으로 인해 생활용품에서 가구나 장식품은 물론 의상에 이르기까지 폭넓게 사용되어 직물로는 표현할 수 없는 디자인을 실현시켜 주는 소재로 애용되고 있다.

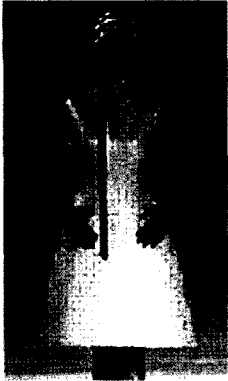

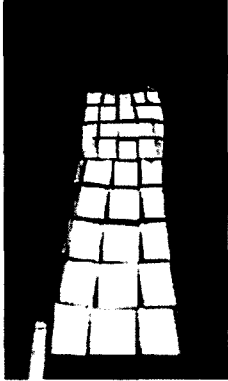

플라스틱은 1936년에 엘자 스키아파렐리(Elsa Schiaparelli)가 처음으로 초현실주의적 이미지를 담은 유리망토를 투명한 플라스틱으로 만들었으나 일회적인 시도로 그쳤다. 후에 1964년 파코 라반(Paco Rabanne)이 플라스틱, 비닐 등의 새로운 소재를 사용하여 의상을 발표한 이후 앙드레 꾸레쥬(Andr

Cour ges), 피에르 가르탱(Pierre Cardin), 입 생 로랑(Yves Saint-Laurent) 및 여러 디자이너들이 다방면으로 사용하면서 전통적으로 사용되어 오던 의상의 재료처럼 생각되었다.

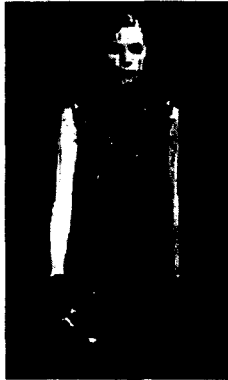



4) 금속(Metal)

금속은 1960년대 앙드레 꾸레쥬가 우주복 룩으로 일반인들의 관심을 집중시킴으로써 부각되기 시작하였다. 초기의 금속소재는 새로운 실험적 소재로 패션디자이너의 개성과 창조력 발산의 탐구 재료로 이용되어졌으나 1980년대를 거치면서 펑크 족이나 록큰롤 가수들과 같은 특수 집단의 문화 현상을 표출하는 패션조형의 새로운 스타일로 나타나게 되었고 일부 스포츠 캐주얼 웨어에 도입되기도 하였다. 후에 기능적이며 위생적인 금속소재가 개발되어 대중적인 패션소재로 자리잡았다. 또한, 금속 소재만이 지니는 광택과 고급스러움으로 고급 오피스웨어 제품이나 화려한 파티웨어, 무대의상에 즐겨 사용된다.

<표 3> 플라스틱의 소재개발 사례

| | | | | |
|------|---|---|---|---|
| 사진 |  |  |  |  |
| | '99 S/S | '99/ '00 F/W | '00/ '01 F/W | '97 S/S |
| 디자이너 | Hussein Chalayan | Givenchy | Paco Rabanne | Trussardi |
| 기법 | 원피스 형태로 앞판과 뒷판을 폴딩 | 투명 플라스틱과 전자회로 이용 | 크기를 달리한 직사각 형태로 컷팅 후 연결 | 여성의 신체 실루엣으로 폴딩 |
| 특성 | 활동의 자유가 억압된 이미지 표현 | 기계로 만들어진 인조 인간 연상 | 움직이는 건축 조형물 연상 키네틱적 효과 | 은밀하게 노출된 여성의 신체를 암시하여 에로티시즘적 표현 |

<표 4> 금속의 소재개발 사례

| | | | | |
|------|---|---|---|---|
| 사진 |  |  |  |  |
| | '00/ '01 F/W | '03/ '04 F/W | '96/ '97 F/W | '98/ '99 F/W |
| 디자이너 | Paco Rabanne | Louis Vuitton | Thierry Mugler | Alexander McQueen |
| 기법 | 원형과 사각형으로 잘라낸 금속조각을 고리에 연결 | 플라스틱 소재의 폴딩된 상의에 징 박음 | 곤충의 배부분 모양으로 금속판 주조 | 금속판을 레이스와 같이 무늬 컷팅 |
| 특성 | 키네틱적 효과 | 장식적으로 표현하여 자체가 패턴 이용. 디자인적 효과 | 기괴하면서도 환상적인 이미지 | 금속의 하이테크적 이미지를 로맨틱한 이미지로 변환 |

5) 테이프(Tape) 및 기타

의상디자인의 표현재료로서 테이프는 많은 디자이너들에 의해 사용되는 소재로 직물로 제작되기도 하고 의상의 장식요소로 쓰이기도 하면서 그 역할에 따라 다양한 기법이 가능하기 때문에 창작의 가능성이 많다.

테이프를 이용하는 방법은 엮는 기법에서 묶거나 일렬로 배열하는 방법까지 다양하고, 디자인에 응용되는 형식도 여러 가지이다. 테이프를 사용한 디자인은 현대의 개성있는 디자이너들을 선두로 보편적인 주제로 자리잡아가고 있고 사람들의 시각도 새로이 변화하고 있다. 즉, 테이프를 단순히 덧대거나 묶는 부재료의 시각에서 의상디자인의 모티브와 테마로써 그 의미를 확대시켜 나가고 있다.


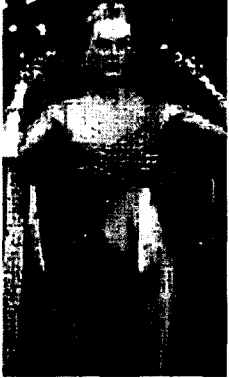


III. 현대 패션디자인에 응용된 타피스트리

1. 타피스트리의 개념

타피스트리는 '실로 짜여진 회화'라 하여 원래 벽에 걸리거나 가구를 덮도록 손이나 기계로 짠 장식용 직물을 의미한다(송번수, 장경희, 1996: 59). 타피스트리의 어원은 그리스어의 'Tapis'와 라틴어의 'Tapetium'에서 유래된 말로 여기에는 '가구나 바닥을 덮기 위한 장식적인 디자인의 직물, 벽걸이 장식용 천, 모나 금실로 짜여진 장식적인 직물' 등 여러 가지 의미가 포함되어 있다.

전통적인 타피스트리 기법은 위사(씨실, weft)가 경사(날실, warp)의 아래위를 지나감으로서 위사의 표면이 작품의 색채부분으로 나타나는 웨프트 페이스트(Weft-faced) 기법만을 의미한다. 오늘날에 와서는 타피스트리에 대한 개념이 점점 변화되어 가고 있고, 재료나 기법 면에서도 다양해지고 있다. 즉, '틀에 경사를 걸어 실패에 감은 위사를 손으로 통

〈표 5〉 테이프 및 기타의 소재개발 사례

| 사진 |  |  |  |  |
|---|---|---|---|---|
| | '03 S/S | '98/'99 F/W | '02/'03 F/W | '03/'04 F/W |
| 디자이너 | Givenchy | Valentino | Givenchy | Elie Saab |
| 기법 | 넓게 자른 실크 테이프를 플레이팅 | 바이어스 테이프로 성글게 플레이팅 | 로프를 사용하여 노팅 후 플라스틱 패널과 연결 | 장식적인 요소로 금색의 라메사를 이용하여 트와이닝 |
| 특성 | 바디에 밀착되도록 테이프의 너비를 조절하여 여성미를 강조 | 테이프를 디자인의 선적인 요소로 표현 | 중세의 기사를 연상 강하고 거친 이미지 | 고정되지 않고 움직이는 효과 |
| · 트와이닝(Twining): 두 줄의 위사가 경사를 사이에 두고 서로 엇갈리게 하여 꼬인 조직이 나타나는 기법. | | | | |

과시켜 나가는 작업'의 뜻으로 정리된다.

작품 전체의 이미지를 결정하는 위사로는 디자인의 느낌을 살려주는 실로 선택해야 한다. 면사, 마사, 화학사 등 다양한 재료를 자유롭게 선택해서 표현할 수 있다. 현대에 이르러서는 타피스트리의 개념이 한 차원 높아져 소재, 표현기법, 재료가 다양해지고 평면만이 아닌 좀 더 나아가 3차원적인 타피스트리의 작품으로서 까지 범위가 넓혀지게 되었다(황유선, 1997). 즉 현대 타피스트리는 전통적인 것에서 벗어나 일반적으로 프레임 안에서 낱실과 씨실의 교차로 올의 각이 이루어져 나타나는 직물형태를 말하는 것으로 재료나 기법 면에서도 전통적인 타피스트리를 따르지 않고 무한한 예술적 가치를 추구하는 방향으로 가고 있다.

2. 현대 패션디자인에 사용된 타피스트리의 기법과 재료의 고찰

산업혁명이후 이루어진 새로운 산업시대, 기술세계 속에서 양차대전을 거쳐 세기말의 흐름으로 나타난 정신 세계의 갈등은 인간 회복의 표현으로 나타났으며 패션 또한 예술과 밀착되어 표현되었는데 특히 1960년대를 전후해 단순한 실루엣을 강조하던 디자이너들은 각자의 고유한 직물과 그것을 만드는 기법 등에 관심을 기울여 왔다. 이 시기를 필두로 수공예 기법의 의상으로서의 활용에 대한 관심이 증대되면서 패션디자이너들과 아트페브릭 작가들에 의해 다양한 기법들이 개발되어 의상에 핸드메이드라는 메리트를 실어 고부가가치화 시켰다. 이들은 단순히 예로부터 내려오는 것에서 멈추지 않고 다양한 공예품 등에서 기법을 개발해 패션디자인에 활용하고 있다.

현대 패션에 사용된 수공예기법 중 타피스트리 기법은 직물의 기본 조직과 유사한 형태와 특성으로 인해 부조적 표현과 다양한 질감을 나타내기 위해 응용되고 있다. 이러한 타피스트리는 기본 평면의 조직위에 다양한 기법과 구조, 재료들을 수용하여 좀더 복잡한 형태로 변화 될 수 있으며, 적절한 기법과 재료의 사용으로 작품에 장식적인 효과와

예술적 의미를 부여할 수 있다. 이러한 무한한 표현의 가능성은 획일화된 기성의상으로부터 해방되고 자하는 착장심리 경향에 부합되는 의상소재의 창출을 가능케 한다(이현나, 2001).

현대 패션디자인에 응용된 타피스트리 기법과 재료를 분석해보면 <표 6>과 같다.

IV. 작품제작

1. 제작의도 및 방법

앞서 살펴본 현대 패션디자인에서의 소재개발 사례에서는 모피나 가죽, 플라스틱, 금속, 테이프 등의 소재가 사용되었으며 응용된 타피스트리 기법에 있어서는 플레이팅과 평직, 파일, 루프 등이 나타났다.

따라서 본 연구자는 고부가가치 의상을 위한 창의적 소재개발을 제안하고자 현대 패션디자인에서 이용된 이러한 소재와 기법을 응용하여 4점의 작품을 제작하였다.

소재개발을 위해 사용된 재료로는 비닐랩, 가죽스트링, 낚시줄, 리본테이프, 폴리프로필렌 필름 등을 복합적으로 사용하여 타피스트리만이 표현할 수 있는 차별화된 소재의 개발을 모색했다. 또한 타조털, 실크, 노방, 진주, 크리스탈 등을 부분적으로 사용하여 조직의 밀도에 변화와 질감 효과를 극대화시켰으며 고급스러운 이미지로 표현하고자 하였다.

기법적으로는 플레이팅과 평직, 파일 등의 단순한 기법이 중복 이용되었으나 사용되는 재료의 굵기나 부피, 밀도, 색상 등을 다양하게 하여 표현형태와 질감이 다르게 나타나도록 하였다. 또한 의상 전체가 아닌 부분에 의도적으로 사용하여 타피스트리 기법을 응용한 직물이 장식적인 요소로서 의상에서 부각되도록 하였다.

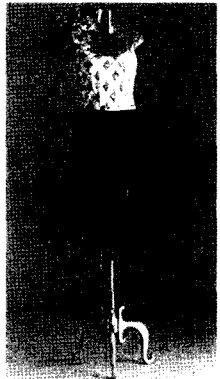


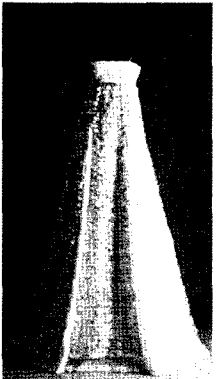



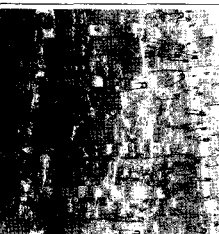
또한 고부가가치의 의상제작을 위한 기획으로 2003-2004년 F/W 트렌드 조사를 통해 의상 컨셉과 타겟을 설정하였다. 03/04 F/W 트렌드에서 보여진 핑크와 국내 중요 포인트 트렌드인 로맨틱을 결합한 로맨틱 핑크를 컨셉으로 하여 여성스러운 실루

〈표 6〉 현대 패션디자인에 타피스트리가 응용된 사례

| | | | | | |
|------|--|--|--|---|--|
| 사진 |  |  |  |  |  |
| | '00 S/S | '99/ '00 F/W | '98/ '99 A/W | '02 S/S | '02 S/S |
| 디자이너 | Christian Lacroix | Lainey Keigh | Herve Leger | Valentino | Costume National |
| 소재 | 필름재질 테이프 | 폴리프로필렌사 | 라메사 | 비치는 소재, 리본테이프 | 면셔츠 |
| 기법 | 플레이팅 | 평직 | 평직, 트와이닝 | 평직 | 플레이팅 |
| 특성 | 일반소재에서 탈피한 신소재 개념 | 다트 없이 직조 형태를 그대로 살린 수공예적 이미지 | 투시효과와 수공예적 이미지 | 소재의 혼합사용 으로 우아하고 고급스러운 이미지 | 투시효과와 공간감 |
| 사진 |  |  |  |  |  |
| | '02 S/S | '02/ '03 F/W | '02/ '03 F/W | '00 S/S | '99/ '00 F/W |
| 디자이너 | Yves Saint-Lauren | Balenciaga | Dolce&Gabana | Christian Lacroix | Christian Lacroix |
| 소재 | 펠트, 모피, 모사 | 여러 단계로 가공된 양모사 | 로프 | 패브릭을 말아 만든 로프 | 테이프(Tape), 벌키한 소재 |
| 기법 | 플레이팅 | 평직, 루프, 파일 | 플레이팅 | 평직 | 플레이팅 |
| 특성 | 질감과 특성을 부각 시킨 엠보싱 효과 | 각 패널마다 독특한 질감 수공예적 이미지 부각 | 원시적인 장식성과 수공예적 이미지 | 울을 풀어서 디자인의 디테일적 요소로 사용 | 엠보싱 효과와 수공예적 이미지 |

- 평직(Plain Weave): 경사와 위사가 똑같은 간격으로 하나하나 교차되어 짜여져 각각의 울이 직각으로 이루어져 나타나는 기법. 플레이팅(Plaiting)으로 응용.
- 파일(Pile): 조직의 변화를 줄 때 주로 사용. 파일의 길이를 정해 잘라서 경사 두 줄 사이에 엮듯이 끼워 주는 방법, 평직을 짜면서 부분적으로 원하는 길이만큼 뽑아서 효과를 주는 방법 등.
- 루프(Loop): 고리 모양의 질감을 나타낼 수 있는 기법. 평직을 기본으로 하고, 루프를 하고자 하는 부분은 위사를 올린다.

<표 7> 타피스트리를 이용한 소재개발 작품

| | 작품 I | 작품 II | 작품 III | 작품 IV |
|------|--|--|--|--|
| 실물사진 |  |  |  |  |
| 구성 | 탑, 스커트 | 블라우스, 슬랙스 | 베스트, 레깅스, 티어드 랩스커트 | 원피스드레스 |
| 실루엣 | X 라인 | 머메이드 라인 | 아워글래스 라인 | 엠포이어 라인 |
| 소재 | 실크, 노방, 스웨이드, 가죽 스트링 | 폴리에스테르필름, 가죽스트링, 데님, 크리스탈 | 타조털, 먼스판, 양모, 스웨이드, 체인, 링, 크리스탈, 툄망사 | 웨딩원단, 랩, 진주, 투명사, 리본테이프, 금사, 안전핀 |
| 기법 |  파일, 플레이팅 |  플레이팅 |  플레이팅 |  플레이팅, 파일 |
| 특성 | 어깨부분에 파일기법으로 입체감, 조형미와 함께 로맨틱한 이미지 표현. 스커트 플레이팅시 위사를 마무리하지 않고 자연스럽게 늘어뜨려 수공예적으로 표현 | 필름과 가죽스트링의 조합으로 고급스러운 이미지로 변환. 경사를 프린지로 늘어뜨려 디자인의 디테일적 요소로 사용 | 타조털 자체의 자연스러운 볼륨을 이용하여 부피감, 공간감 유도와 엠보싱 효과 | 다양한 재료의 조합. 경사에 진주를 끼워 직조 시 비닐랩의 투시효과를 이용. 부분적으로 파일 사용 부조적인 질감과 형태를 표현 |

옛에 디테일이나 코디방식에 있어 핑크적이고 스트리트적인 요소를 첨가하여 퇴폐적이고 반사회적인 과거의 핑크이미지와 다르게 럭셔리하면서 발랄하고 경쾌하게 전개하였다. 타겟은 고학력, 고소득, 전문직의 생활의 여유를 즐기고 물질적 가치를 인정하며 자유분방한 사고와 감성이 발달한 23-35세의 여성으로 설정하였다.

V. 결론 및 제언

본 연구는 패션산업의 기본이라 할 수 있는 소재가 수공작업을 통해 새롭게 개발된 사례를 살펴보았다. 또한, 패션디자인에 있어서 다양한 재료와 기법을 이용한 타피스트리의 응용가능성을 인식하여 비닐랩, 가죽스트링, 필름, 타조털, 진주, 크리스탈 등을

이용한 소재를 개발하였다. 이를 활용해 독특하며 창의적으로 현대 의상의 표현성을 배가(倍加)시키고, 더 나아가 현대 패션의 디자인 창출의 한 방법으로 확대시켜 창의적이고 고급화된 경쟁력 있는 상품개발에 그 의의가 있으며 결과는 다음과 같다.

첫째, 패션디자인은 감각산업으로 대두되면서 소재의 다양성과 중요성이 강조되고 있다. 현대 패션 디자인에 있어서 소재의 개발은 패션산업의 기본으로서 새로운 패션의 흐름을 유도하며 디자이너의 창조성을 자극하여 참신하고 창의적인 아이디어를 도출하는데 중요한 위치를 차지함을 확인할 수 있었다.

둘째, 현대 패션디자이너들 중 알렉산더 맥퀸, 크리스찬 라크로와, 지방시, 장 폴 고티에, 파코 라반, 티에리 뮈글러 등과 같이 전위적인 작품들을 선보였던 디자이너들에게서 실험적인 소재개발이 많이 보여졌으며 소재에 있어서는 모피나 가죽, 플라스틱, 금속, 테이프 등이 사용되었다. 또한 타피스트리 기법에 있어서는 플레이팅과 평직, 파일, 루프 등이 나타났다.

셋째, 타피스트리는 기본평면의 조직위에 기법과 구조, 재료들의 조합방식에 따라 다양한 질감과 형태의 표현이 가능하므로 디자이너의 의도에 따라 표현이 다채로울 수 있다. 작품제작의 결과로 동일한 기법에서도 재료의 선택에 따라 직물 표면의 질감과 색채를 효과적으로 나타낼 수 있어 다양한 디자인 개발의 가능성을 제시할 수 있었으며, 더 나아가 핸드메이드라는 메리트를 실어 고부가가치를 창출할 수 있음을 확인할 수 있었다.

이상으로 현대인들의 새로운 패션에 대한 기대를 충족시키고 동시에 디자이너의 독창성과 개성을 표현할 수 있는 타피스트리는 다양한 소재개발에의 가능성과 함께 패션디자인 개발에 기여하는 중요한 요소임을 확인할 수 있었다.

본 연구를 통해서 타피스트리를 이용한 의상이 차별화, 고급화된 의상소재 표현기법으로써의 예술적 조형성과 실용성을 갖춘 의상으로 생산이 지속적으로 시도되어져 고급화, 개성화를 지향하는 현대인들의 요구에 맞추어 자수나 패치워크, 비딩 작업

과 같이 그 표현방식이 점점 꾸뛰르화 되어가고 있는 추세를 소화, 수용할 수 있는 패션디자인의 창출이 활발히 진행되기를 기대한다.

또한 타피스트리를 응용한 의상이 예술적 연출 및 회소가치가 높고, 복제나 모방의 가능성이 낮으며 차별화 된 독자성을 보일 수 있다는 점에서는 확실한 우위에 있다고 하겠으나 수공예 의해 생산되므로 장기간의 시간과 상당한 노력이 필요하다는 한계점이 있다. 따라서 수공예작업을 기계작업으로 대체할 수 있는 방법에 대한 개발이 필요할 것이며 대량생산이 가능한 디지털 프린팅 기법 등으로 타피스트리의 조직표현을 이용하는 등의 방법으로 극복되어야 할 것이다.

본 연구는 소재개발에 중점을 두어 타피스트리에 일반적으로 사용되지 않는 소재를 선택하여 직물을 제작하였으므로 비닐랩, 가죽스트링, 필름, 타조털, 진주, 크리스탈 등 사용한 재료에 있어서는 다양하였으나 재료의 형태상 제약으로 인해 타피스트리 기법에 있어서는 플레이팅, 파일 등의 단순한 기법만을 반복하여 사용하였다. 따라서 후속 연구로 소재의 다양성과 기법의 다양성을 절충할 수 있는 연구가 이루어져야 할 것이다.

■ 참고문헌

- 강혜원(1987). 의상사회 심리학. 서울: 교문사.
 공석봉(1998). 소재를 알면 디자인이 보인다. 서울: 텍스헤럴드.
 김미희(1992). 공예직물의 고급의상 적용실태에 관한 연구. 이화여자대학교 산업미술대학원 석사학위논문.
 김선영(2001). 오프꾸뛰르 작품에 표현된 현대패션의 경향 연구. 세종대학교 대학원 박사학위논문
 김유경, 조대현(2000). *Fashion&Textile*. 서울: 교학 연구사
 박숙희(1987). 수직. 서울: 미진사
 송변수(1996). 섬유예술. 서울: 월간디자인
 송변수, 장경희(1996). 현대섬유미술. 서울: 디자인 하우스.

- 이경희외(2001). 패션디자인발상. 서울: 교문사.
- 이민경(2001). 테이핑 기법을 응용한 의상디자인 연구. 이화여자대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- 이연임(1999). 타피스트리의 기법에 관한 연구. 상명대학교 디자인대학원 석사학위논문.
- 이영재(2002). 현대 패션디자인의 금속소재 연구: 모드사적 분석과 조형성을 중심으로. 한국의류학회지, 26(5), 582-593.
- 이현나(2001). 현대 태피스트리기법을 응용한 복식 디자인 연구. 이화여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이효진(1997). 현대 패션디자인 소재에 표현된 예술적 조형성에 관한 연구. 복식, 32(5), 163-182.
- 이희남(1996). 현대패션에 표현된 크링클 기법에 관한 연구. 복식, 30(11), 167-181.
- 정홍숙(1981). 복식문화사. 서울: 수학사
- 조향희(2000). Haute-Couture에 나타난 섬유예술의 표현방법에 관한 연구. 한성대학교 대학원 석사학위논문
- 황유선(1997). 중세시대 유럽 타피스트리의 역사적 고찰. 경원대학교 대학원 석사학위논문.
- Jarnow Jeannette A. Beatrice Juddle (1981). *Inside the Fashion Business*, Newyok:John Wiley & Sons).
<http://www.fashionbiz.co.kr>
<http://www.fashionnews.co.kr>
<http://www.firstview.com>
<http://www.sfi.co.kr>
<http://www.style.com>

(2003년 12월 31일 접수, 2004년 5월 3일 채택)