

복식디자인에 나타난 움직임의 표현 분석과 디자인 개발

이 현 정 · 최 윤 미[†]
충남대학교 의류학과

A Study of Movement Expression in Fashion Design and Its Design Development

Hyun-Jung Lee and Yoon-Mi Choi¹

Department of Clothing and Textiles, Chungnam National University
(2005. 12. 2. 접수; 2006. 1. 13. 채택)

Abstract

The purposes of this study are to consider characteristics of 'movement expression' that are not discovered in preceding design studies in order to suggest 'movement expression' as a design formative principal and to make clothes which follows this idea. For the method of this study I used various literature about 'movement expression' as theoretical background and analyzed modern clothing in which 'movement expression' is expressed by collecting magazines including foreign collections from 1989 to 2004 and searching the internet.

The results obtained from this study is as follows. First, clothing in which 'movement expression' is expressed removes monotony and tedium of clothing design, provides visual interest and satisfaction for clothing, and delivers designers' concept effectively by attracting a gaze quickly. And It is suggested a new division of 'movement expression' through analysis of the 'movement expression' expressed in clothing. It included the intentional movement by wearers, which is the 'movement expression' of broader meaning such as changes of form or position by a certain operation and changes of existence or function. This movement is not fixed and repeated but changes continuously. As a result of including the design expressing the intentional movement by wearers, one's own personality can be expressed more effectively. It is presented a design which has changeable movement expression continuously.

Key words: movement(움직임), the illusionistic movement(환영적 움직임), the actual movement(실제적 움직임), the intentional movement by wearers(착용자의 의도적 움직임).

I. 서 론

1. 연구의 필요성 및 목적

80년대 이후 개인은 보다 다양하고 세분화된 라이프스타일을 추구한다. 개인적이라는 의미는 그저 '내 것을 갖는다'는 단순한 사실을 넘어 '나만의 것을 갖

는다'로 확장된다. 즉, '남들과 다른 나 자신만을 위한 상품을 원한다'는 것이다¹⁾. 이러한 사회 문화적 배경에서 자신을 나타내는 강력한 도구인 복식도 소비자 요구에 부합하는 디자인으로 개발되어야 한다. 디자인 조형 원리 중 움직임(movement)은 다른 표현 요소보다 시선을 집중시켜 즉각적인 흥미를 불러일으키며, 남들과 다른 독특한 개성을 나타낼 수 있고, 나

[†] 교신저자 E-mail : ymchoi@cnu.ac.kr

1) 김계문, "새로운 소비 패턴 7가지," LG경제연구원 주간경제 (서울: 650호, 2002), p. 23.

자신만의 이미지를 연출할 수 있다. 또한 디자인 발상 과정에 주요 원동력이 된다.

움직임에 관한 선행 연구로 김태희²⁾는 필감과 키네틱 아트의 움직임을 복식에 응용함으로써 ‘스스로 움직이는 복식’이라는 새로운 표현의 가능성을 모색하였다. 이상례·임영자³⁾는 움직임의 표현성에 대해 고찰하여 회화가 현대 복식 디자인에 좋은 모티브가 됨을 밝혔으며, 외상 자체 디자인에 의한 움직임과 인체의 움직임에 의한 종속적인 움직임으로 분류하였으나 최근 컬렉션에 나타난 ‘착용자의 조작에 의한 의도적 움직임’은 거의 거론하지 않았다. 그러므로 본 연구에서 최근 디자이너들에 의해 표현되어온 착용자의 조작에 의한 의도적 움직임을 포함하는 새로운 움직임의 분류를 제시하고자 한다. 또한 복식 디자인 분야 선행 연구가 한 가지 예술 사조에 국한하여 분석한 것이 대부분이나 본 연구는 움직임과 관련이 있는 여러 예술 사조를 선택하여, 각각의 예술 사조에서 나타나는 움직임의 특성을 분석하고, 움직임 특성에 따라 복식 디자인의 움직임을 분류해 보고자 한다. 따라서 디자인의 조형 원리로서 움직임의 자리매김을 위해 기존 연구에서 밝혀지지 않은 움직임의 특성을 살펴보고, 이를 기초로 작품을 제작하고자 한다.

2. 연구 방법

본 연구는 ‘움직임’ 분류를 위해 문헌 연구를 하였으며, 움직임이 표현된 복식디자인 개발을 위해 작품 제작을 하였다. 움직임에 관한 이론적 고찰은 예술 서적, 예술 전문지, 일반 복식 서적, 디자인 관계 문헌, 정기 간행물, 기타 국내외 논문, 인터넷 자료 검색을 통해 문헌 자료를 수집하였다. 움직임이 표현된 현대 복식은 1989년에서 2004년의 해외 컬렉션 내용의 잡지(Italy Vouge, Collection, Collezioni), 인터넷 자료검색(www.samsungdesign.net, www.style.com, www.firstview.com)을 중심으로 자료를 수집하였으며, 이를 바탕으로 복식 디자인 발상에 응용하여 움

직임이 표현된 복식을 제작하였다. 작품은 20대 초반에서 30대 초반의 여성을 대상으로 움직임이 표현된 상의 3점을 제작하였다.

II. 예술사조와 움직임

복식 디자인에 나타난 움직임에 대한 이론적 고찰을 위하여 움직임의 일반적 정의와 특성을 살펴보고, 움직임과 관련이 있는 여러 예술 사조를 선택하여 각각의 예술 사조에서 나타난 움직임의 특성을 분석한 뒤 복식 디자인에 나타난 움직임을 분석하였다.

1. 움직임의 일반적 정의와 특성

‘움직임(movement)’이란 ‘어떤 한 곳에 가만히 있지 않고 흔들리거나 자리가 이동되거나, 마음이 일정한 곳에 끌리어 하고 싶거나, 또는 그리 되게 하는 것’을 말하며⁴⁾, ‘어떤 모습에서 다른 모습으로 되다. 바뀌다. 변화하다.’, ‘어떤 사실이나 대상을 정해지거나 굳어진 상태에서 다른 상태가 되게 하다.’⁵⁾ 등의 개념을 포함한다. 그러므로 변동, 변화의 모든 상황을 ‘움직임’이라고 할 수 있다.

움직임을 창조하는 환경요소는 물리적 요소와 시각적 요소가 있는데, 물리적 요소는 우리의 눈에 보이는 모든 현상을 지배하는 중력과 만유인력에 의한 운동법칙 그리고 방향, 속도, 시간, 무게 등을 포함한 비가시적인 환경요소를 말하며, 이는 움직임을 표현하는데 있어 매우 중요하다. 시각적 요소는 우리가 눈으로 보고 감지할 수 있는 모든 요소를 말하는 것으로 점, 선, 면 등의 형태, 크기, 색, 질감, 재질, 비례, 대비 등이 있으며, 이들 요소는 우리의 시각을 자극한다. 이런 요소들이 어떻게 구성되느냐에 따라서 리듬, 속도, 깊이, 반복, 균형, 대비, 강조, 왜곡 등과 같은 시각적 역동감을 느끼게 된다. 이런 감각·지각 경험들은 누구에게나 동일하게 일어나는 보편적인 특성이다. 이것은 우리의 경험 속에서 각각 분리되어 일어나는 것이 아니고 동시에 일어난다. 위의 움직임

- 2) 김태희, “움직임을 응용한 복식 디자인 연구- 필감과 키네틱 아트의 비교 양상을 통한 작품 제작을 중심으로-” (이화여자대학교 대학원 석사 학위 논문, 1992).
- 3) 이상례, 임영자, “현대 의상에 나타난 움직임의 표현성,” 복식 20권 5호 (1993), pp. 125-135.
- 4) 신기철, *생우라발 큰사전* (서울: 삼성출판사, 1977).
- 5) 운평어문연구소, *국어 대사전* (서울: 금성출판사, 1977).

의 특성에 따라 '환경적 움직임'과 '실제의 움직임'으로 나눌 수 있는데, 환경적 움직임은 움직이는 것같이 보이나 실제로는 움직이지 않는 움직임이다. 실제의 움직임은 실제로 움직이는 것으로 평면적인 것일 수도 공간적인 것일 수도 있다⁶⁾.

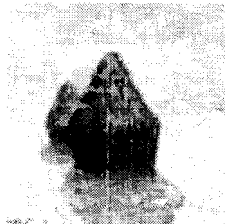
2. 예술 사조에 나타난 움직임

1) 인상주의에 나타난 움직임

인상주의는 19세기 후반 프랑스에서 일어난 회화 운동으로, 인상주의자들의 움직임의 표현의 특성은 '스케치풍'(sketchiness)에서 잘 나타난다. 모네의 작품 <왕비의 정원>(그림 1)은 눈 앞에 펼쳐진 풍경의 빠른 움직임을 잘 표현한다. 이 기법은 평면에서 움직임을 묘사하거나, 한 눈에 포착하기 어려운 다양한 움직임이 있는 풍경 느낌을 나타내는 데에 활용된다.⁷⁾ 또 다른 움직임 표현방법은 '연작 형식'이다. 이 형식은 하루의 여러 시간대에 같은 소재를 연구하여, 시간마다 변화하는 건물의 모양이나 색깔을 변화시키는 빛의 효과를 작품에 표현한다. 빛과 분위기가 바뀌면서 만들어지는 각기 다른 인상을 포착하여 움직임을 표현하는 '연작 형식'은 모네의 <건초더미, 눈의 효과, 햇빛 Grainstacks, Snow Effect, Sunlight>(그



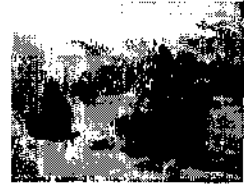
<그림 1> 클로드 모네 <왕비의 정원>, 1867, 캔버스에 유채, 91×62cm, 오벨린대학 앨런기념미술관, 오키아오



<그림 2> 클로드 모네, <건초더미, 눈의 효과, 햇빛>, 1890~91, 캔버스에 유채, 65.1×92.1cm, 스코틀랜드 미술관.



<그림 3> 클로드 모네, <건초더미, 눈의 효과>, 1890~91, 캔버스에 유채, 65.4×92cm, 보스턴 미술관.



<그림 4> 클로드 모네, <건초더미, 일몰>, 1890~91, 캔버스에 유채, 73.3×92cm, 보스턴 미술관.

림 2), <건초더미, 눈의 효과 Grainstacks, Snow Effect>(그림 3)과 <건초더미, 일몰 Grainstacks, Sunset>(그림 4)의 일련의 작품에서 잘 나타난다. 연작 형식은 시간에 따른 물체의 변화를 표현하여, 시간과 빛에 의한 움직임을 나타낸다. 또한 인상주의에서 가장 잘 알려진 움직임의 표현은 서투른 칠을 의미하는 '스트로크(stroke)'이다. '스트로크'는 혼합하지 않은 순수한 색의 물감으로 캔버스의 표면을 분해한다. 이것은 형태, 거리, 깊이, 음영의 인상을 산출해내어⁸⁾, 카메라가 우연히 한 장면을 찍은 것처럼 즉각적인 인상의 움직임 효과를 전달한다. 앞에서 살펴 본 것과 같이 인상주의에서 사용된 움직임은 실제적인 움직임이 아닌 시각적 착시에 의해 나타나는 평면상의 환경적인 움직임이다.

2) 미래주의에 나타난 움직임

미래주의는 20세기 초 이탈리아에서 일어난 전위 예술 운동이다. 미래주의는 모든 형이상학을 부정하면서 이를 산업화된 도시의 팽창하고 있는 '속력'으로 대체시킨다. 또한 모든 사물들은 움직이고 달리며 급격하게 변화하는데, 이들이 나타내려고 하는 것은 그러한 우주의 역동성이다. 미래주의자들의 움직임 표현은 연속적인 과장으로 시각적으로 상이한 측면을 평면 상에 동시에 나타내기 위해 사용하였다. 이 '연속성'은 하나의 '상호 침투 과정-동시성-융합'속에서 결합되었다⁹⁾. 이 '연속성'이 잘 나타난 작품으로 보치오니(그림 5)의 <공간에서 연속성의 특이한

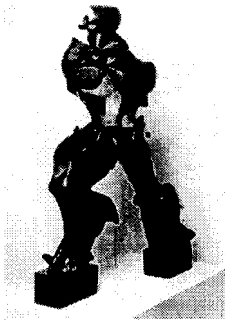
6) 윤난지, "움직이는 미술에 관한 연구" (이화여자대학교 대학원 박사학위논문, 1990).

7) Smith, P., 이주연 역, *인상주의* (서울: 예경, 2002), pp. 25-27.

8) 민형원, 오병남, 김광명, *인상주의 연구* (서울: 예전사, 1999), p.89.

9) Read, H, 김윤수 역, *현대 회화의 역사* (서울: 까치, 1990), pp. 108-110.

형태)로 우리의 눈으로 감지되는 움직임과 직관으로만 파악되는 움직임에 관심을 가졌고, 하나의 이미지에 두 가지 움직임을 합쳐 움직임을 표현하려고 시도하였다. 연속적인 동작의 표현은 지속적으로 이루어졌는데, 움직임에 대한 관심은 이미 19세기 후반기에 사진과 영화에서 추구되었다. 예를 들면, 머이브릿지(Eadward Muybridge)의 <달리는 말>에서 여러 개의 사진기를 경마장에 설치하여 말이 지나가는 순간을 연속으로 찍었다. 그 후 머레이(Marey)(그림 6)는 아주 짧은 시간에 계속 셔터가 눌러지게 하여 움직임을 분석하면서 연속 촬영 사진을 발전시켰다. 사진의 실험 작업은 영화로 연결되어 기술적으로는 미숙하지만 관람객이 마치 기차가 달려오는 듯한 움직임의 속력과 속도감을 느끼게 하여 놀라움을 주었다. 미래주의 움직임의 표현의 특징은 역동적인 움직임을 표현하기 위해 회화에 시간의 요소를 도입하려 시도한데



<그림 5> 보치오니, <공간에서의 연속성의 특이한 형태>, 1913, 청동, 111×40cm, 뉴욕, 근대 미술관.

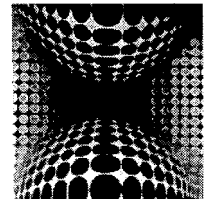
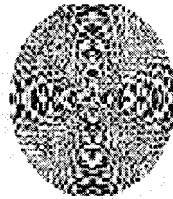


<그림 6> Etienne-Jules Marey or Georges Demeny. Untitled. c. 1890~1900. Gelatin silver print, 61/16×14 5/8" (15.4×37.2 cm). Gift of Paul F. Walter.

있다. 그러나 시간적인 요소를 도입하려고 하였지만, 운동의 재현을 해결하지 못하고 운동의 조형적 상징에 머문¹⁰⁾ 환영적인 움직임이라 할 수 있다.

3) 옴 아트에 나타난 움직임

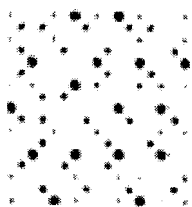
옴 아트(Op Art)는 옵티컬 아트의 약칭으로 시지각의 원리에 근거를 둔 추상적, 기계적 형태의 반복과 연속 등을 통한 시각적 환영, 지각, 그리고 색채의 물리적, 심리적 효과와 관련된 것이다. 1964년에 조지 리키(George Riky)가 'Op'이라는 용어를 처음 사용하였으며, 1964년 「타임」지에 최초로 기사화 되면서 옴 아트라고 부르는데서 연유되었다. 옴 아트의 움직임 표현 특성은 모아레 효과, 입체적이고 공간적인 표현, 반복이다. 옴 아트에서 움직임은 실제적인 움직임이 아닌 환영적인 움직임으로, 모아레 효과(그림 7)는 두 개의 선이 서로 겹치면서 나타내는 효과를 말한다. 가벼운 각을 이룬 직선이 평행의 여러 선과 만날 때 마치 대각선이 지나가는 평행선의 일부분을 약간씩 꺾은 것처럼 느껴지는 현상이다¹¹⁾. 이런 현상은 검은색의 대각선과 평행선이 만나는 점에서 나타나는 흰색의 잔상 작용에 의해 움직임을 창출한다. 입체적, 공간적인 표현(그림 8)은 원근법적인 지각 경험과 길이나 크기에 대한 변화로 나타나는 물체의 표면 성질이 시각에 의해 달라지면서 의미있는 역할을 하게 된다. 여기서 표면의 규칙적인 구성 요소가 공간의 깊이에 따라 크기가 달라 보이는 것을 알 수 있으며 이러한 크기의 동급이나 밀도가 평면임에도 불구하고 공간적으로 입체적으로 지각되어 환영적인 움직임이 형성된다. 또한, 반복(그림 9)은 동일한 또는 유사한 요소의 대상을 둘 이상 배열하는 것으로 어떤 사건과 시간 사이, 형태와 형태 사이, 공간



<그림 7> 모아레 효과. <그림 8> 입체적, 공간적 표현.

10) Read, H, 김윤수 역, *Op. cit.*, p. 110.

11) 김주형, "옴아트를 응용한 텍스트일 디자인 연구" (경원대학교 대학원 석사학위논문, 2001).



〈그림 9〉 반복(Repeat).

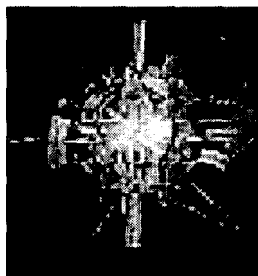
과 공간 사이에 대한 패턴의 연속이며, 이것의 집합은 윗동적인 회전을 나타내고 시간의 흐름을 눈으로 지각할 수 있는 4차원의 요소이며, 형태, 색채, 명암, 질감 등과 같이 여러 가지 시각적 속성으로 표현된다¹²⁾. 이것은 움직이는 사물의 연속적인 모습을 재현하거나 시각적인 착시 효과를 창출하기 위하여 사용되었다¹³⁾. 옴 아트에서 나타난 움직임은 평면에서의 시지각적 착시를 통한 환영적인 움직임이다.

4) 키네틱 아트에 나타난 움직임

키네틱이란 용어는 19C초 과학의 발달과 더불어 나타난데, 1860년대에는 물리학과 화학에서 운동과 관계되는 현상을 설명하기 위해 세계적으로 유포되었다. '새로운 경향'의 대표적 예술인 키네틱 아트는 테크놀로지와 예술의 관계가 가장 직접적으로 표현화된 예이다. 예술 사조 상 움직임 자체가 작품의 본질로서 설정된 것은 1950년대 이후 본격적으로 대두한 키네틱 아트에 의해서다. 키네틱 아트의 개념은 움직임이 개입되는 미술을 의미하며, 이는 전체 작품의 구성요소로서 움직임이 관련된다. 키네틱 아트는 그 자체가 움직이거나 움직이는 부분이 조립되어 있는 미술¹⁴⁾을 의미하며, 키네틱 아트의 대표적인 작가로 나움 가보(Naum Gabo), 멘레이(Menrey), 안트완느 페브스너(Aantoin Pevsner)(그림 10), 리차드 리폴드(Richard Lippold)(그림 11), 알렉산더 칼더(Alexander Calder)(그림 12) 등이 있다. 키네틱 아트에서의 움직임은 옴 아트의 구상적 환영의 배제를 통한 현존성의 획득을 전제로 하여 실제의 움직임, 추상형태, 받침대의 소멸, 오브제의 차용에 의해 나타난다. 실제의 움직임은 키네틱 아트만이 갖는 특징으로 부분간의 상호 관



〈그림 10〉 안트완느 페브스너, 〈역학적 구성〉, 1947.



〈그림 11〉 리차드 리폴드 〈구속의 바리에이션 No. 10: 태양〉, 1953~56.



〈그림 12〉 알렉산더 칼더, 〈Little Spider〉, 1940.

련성, 변화 가능성, 비예측성 등의 현존성을 강조하는 효과를 가져온다. 또한 키네틱 아트에서 나타난 움직임에서 빠질 수 없는 것은 '시간'의 요소를 도입하여 공연 예술의 형식과 기술과학의 방법을 수용하

12) 이길렬, "형태 반복의 방법을 통한 작품 연구" (중앙대학교 대학원 석사학위논문, 1998).

13) 김주형, *Op. cit.*

14) 계간 미술, *현대 미술 용어 사전* (서울: 중앙일보사, 1989), p. 178.

고 있다는 것이다. 키네틱 아트 움직임의 가장 큰 특징은 시각에 의한 환영적인 움직임이 아닌 현존상을 강조한 실제적인 움직임이다.

5) 피포민스에 나타난 움직임

일반적인 의미에서의 퍼포먼스는 기존 예술 형식의 전복과 새로운 형식에 대한 탐구로 실험적인 경향을 띠며 시각예술, 음악, 연극, 무용, 시, 영화, 비디오 등 모든 장르를 포함하며 이들은 각종 매체와 유기적인 통합을 이루어 총체 예술을 지향하는 실연의 성격을 지닌다. 포괄적으로는 해프닝, 보디아트, 이벤트, 라이브 아트 등을 말하며 60년대를 해프닝, 70년대를 이벤트, 80년대를 퍼포먼스라 하였다. 퍼포먼스는 뚜렷한 장르가 아니면서 각 장르의 형식을 자유롭게 결합하는 매체이다¹⁵⁾. 해프닝(Happening)이란 기존의 예술 개념을 부정하는 복합 매체(형식)와 비결정성(내용)에 입각한 참여 예술로 1952년 블랙 마운틴대의 존케이저(Jone Cage), 커닝햄(Muse Cunningham), 로버트 라우센버그(Robert Laucenberg)와의 공연이 전신으로 유럽의 해프닝을 플락서스(Fluxuse)라 하여 딕 히긴즈(Dick Higgins), 조지 브래히트(George Brecht), 요셉 보이스(Joseph Beuys) 등이 주로 활동하였다. 미국은 뉴욕해프닝이라 불리며 앨런 카프로(Allan Kaprow), 알 헨슨(Al Hansen) 등으로 다소 느슨한 성격을 띄었고 길거리가 무대였다. 70년대 초의 퍼포먼스는 개념 미술의 태동과 밀접하여 70년대 이후는 인간의 신체를 주요 표현 매체로 삼는 부류와 오락적 성격의 대중 락그룹의 형태로 나타났다. 최근에는 회화, 설치, 방송매체, 컴퓨터나 신디사이저 등

의 복합 매체로 자연물이나 인공 매체가 함께 시도되었다. 대표적인 작가로는 레드 그룸즈(Red Grooms), 로버트 휘트먼(Robert Whitman), 앨런 카프로우(Allan Kaprow), 캐롤리 슈니먼(Carolee Schneemann) 등이 있다. 퍼포먼스는 전통적 의미의 공연예술이 아닌 독립된 장르로서 실험적인 경향의 실연예술로서 시간과 공간의 개념을 포함한 새로운 개념의 움직임이다. 퍼포먼스 공간 속에 협력자, 공동 창조자로서 관객이 참여하는 것을 특징으로 무대와 객석이라는 틀을 제거함으로써 역동성을 창조한다. 즉, 시간이나 공간의 제약이 없으며 다양한 매체를 자유롭게 결합할 수 있는 가장 열려진 개념의 움직임인 것이다¹⁶⁾.

지금까지 살펴본 예술 사조에 나타난 움직임의 표현방법과 종류를 정리하면 <표 1>과 같다. <표 1>에 따라 인상주의, 미래주의, 옹아트는 평면에서의 구성적 환영을 통한 시지각적 착시의 환영적 움직임으로, 옹아트, 키네틱 아트, 퍼포먼스는 실제의 공간에서 시간의 개념을 포함한 현존하는 움직임인 실제적 움직임으로 분류되었다.

III. 복식에 표현된 움직임

1. 복식 디자인에 의한 움직임

1) 환영적 움직임

(1) 의복 구성에 의한 움직임

의복 구성에 의한 움직임은 복식 구성을 이루는 바다의 구성(다트, 개터, 이즈, 요크)이나 장식의 방

<표 1> 예술 사조에 나타난 움직임의 표현방법과 종류

예술 사조	움직임의 표현 방법 및 특성		움직임의 분류
인상주의	스케치풍, 연작, 스트로크	평면에서의 구상적 환영을 통한 시지각적 착시의 움직임	환영적 움직임
미래주의	연속성, 동시성		
옹아트	모아레 효과, 입체, 공간적인 표현, 반복		
키네틱 아트	부분간의 상호 관련성, 변화 가능성, 비예측성	실제의 공간에서 시간의 개념을 포함한 현존하는 움직임	실제적 움직임
퍼포먼스	관객 참여, 즉흥성, 우연성, 일회성, 계획성		

15) 윤진섭, 행위 예술 감상법 (서울: 대원사, 1995), p. 8.

16) 신영성, 현대 미술의 기초 개념 (서울: 도서출판 제원, 1995), p. 253.

법 중에서도 벨트, 포켓, 잡그개(단추, 지퍼, 하드웨어, 레이싱, 타이), 리나이(liner) 장식(박음선, 엘라스틱 밀티 니들 테크닉, 스모킹, 바인딩, 파이핑, 웨이프드에저, 러플, 패시멘트리 등), 부분장식(퀵팅, 트라폰토, 티킹, 자수, 아플리케, 주름, 오픈 워크, 구슬 장식) 등에 의해서 단조로운 평면 디자인에서 움직임을 유도하는 환영적인 움직임이다. <그림 13>은 Lanvin의 2004 S/S 컬렉션으로 의복 구성에 의한 움직임이 나타난 것으로 실제로 움직이지 않지만 주름을 한 곳으로 모아서 방사선으로 시선을 유도하는 환영적인 움직임을 표현하였다. <그림 14>는 샤넬의 2004 S/S 컬렉션으로 드레이프된 가벼운 소재에 엘라스틱 밀티 니들 테크닉으로 처리하여 다아트나 슬기 없이 인체의 모양을 살려주며 단조로운 소재에 입체감을 형성하여 시선을 적극적으로 유도하는 환영적인 움직임이다.



<그림 13> Lanvin Collection, 04 S/S No. 7, p.120.



<그림 14> Chanel Collection, 04 S/S No. 7, p. 56.

(2) 직물 문양에 의한 움직임

직물 문양에 의한 움직임 또한 환영적 움직임의 한 표현으로, 의상에 프린트 패턴으로 사용되어 사지각적 현상을 일으킨다. 여기에서의 패턴은 선, 면의 형태의 변화를 주어 입체적, 공간적 표현을 나타내는 유티컬 패턴이나, 스트로크기법, 점묘법 등으로 인한 움직임을 표현한 인상주의 패턴을 응용한 프린트 등 움직임이 나타나는 직물 프린트를 복식에 사용하여 사지각적 착시에 의한 움직임을 표현한다. <그림 15>는 모네(Claude Monet)의 <수련>을 소재의 프린트로 사용함으로 카메라가 우연히 한 장면을 찍은 것처럼 즉각적인 인상의 움직임의 효과를 진달한다. <그림 16>~<그림 18>은 유티컬 패턴에 영향을 받은 것으로, 직물이 움직이지 않지만 움직이는 것처럼 보인다.

(3) 빛에 의한 움직임

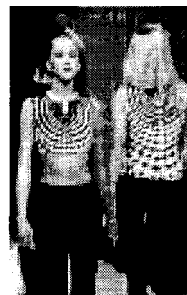
빛은 사물의 존재를 밝혀주고 사물의 형상, 방향,



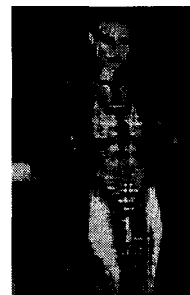
<그림 15> Kenzo,
Gap Paris, 89 S/S.



<그림 16> Versace,
92 S/S.



<그림 17> Byblos, *Mode et Mode*, 96. 1, n. 293.



<그림 18> Jean Paul Gaultier *Collezioni Donna*, n. 46 p. 247.



〈그림 19〉 Paco Rabanne
Collection, 2004 S/S,
No. 7, p.167.



〈그림 20〉 Thierry Mugler
Collection, n. 46
p. 318.



〈그림 21〉 Paco Rabanne
Mode et Made, 92.
10. n. 280.



〈그림 22〉 Thierry Mugler
Collections, 95/96
A/W.

위치, 성질 등을 설명하며 사물과 사물의 간격을 느끼게 하며 공간을 만든다. 빛은 시각적 속성을 지나며 공간감과 통일감을 형성한다. 사물에 붙은 그림자는 그 사물의 입체적인 형상을 나타내고, 드리워진 그림자는 사물의 주변에 공간을 만들어 주고 원근감을 더해준다. 복식에 있어서도 빛의 반짝임을 더함으로 해서 시각적인 움직임의 미를 극대화 할 수 있다. 〈그림 19, 20〉에서 보는 바와 같이, 시퀀스(Sequins)의 움직임은 아니나 빛의 반사효과로 인해 큰 움직임으로 느껴지게 한다.

2) 실제적 움직임

실제적 움직임은 의복 구성에서 디테일에 의한 의상 자체의 움직임을 말한다. 〈그림 21〉은 길고 가는 선을 의상의 외부 공간으로까지 확장시켜, 착용한 복식과 공간과의 상호 침투성을 강조하여 움직임의 효과를 극대화한다. 〈그림 22〉는 티에리 뮈글러(Thierry Mugler)의 금속 재료를 사용한 전위적인 작품으로 움직임에 의한 리듬감을 나타내는 실제의 움직임이며, 〈그림 23〉은 실크 노방에 얇은 금속 재료를 덧달아 움직임의 효과를 나타낸다. 실제의 움직임이 나타난 복식은 복식 자체의 주된 요소이기 보다는 복식의 화려함을 강조하기 위한 장식적인 측면이나, 복식의 주목성을 높이기 위한 측면에서 사용되고 있고, 의상에 이질적인 요소를 사용하여 움직임 자체에 시선을 집중시킨다.



〈그림 23〉 Hanae Mori Collezioni Donna, 95 A/W n. 48.

2. 인체의 움직임에 의한 증속적인 움직임

인체에 의한 움직임은 의복이 인체의 입혀짐으로 나타나는 의존적인 움직임이다. 이것은 복식디자인에 의한 움직임에 비해 소극적이고 정적인 미를 표현한다고 할 수 있다¹⁷⁾. 〈그림 24〉는 복식 디자인에 의한 움직임은 크게 느껴지지 않으나, 인체에 입혀짐과 인체의 움직임에 의해 움직임을 표현하는 작품이다.



〈그림 24〉 Issey Miyake, 99 F/W.

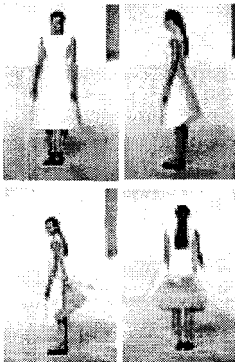
17) 이상혜, 임영자, *Op. cit.*, pp. 125-135.

3. 착용자에 의한 의도적인 움직임

착용자에 의한 의도적인 움직임은 착용자의 인위적인 조작에 의해 형태, 위치, 상태의 이동이나 변화, 존재나 기능 등의 변화가 나타나는 움직임을 말한다. 착용자에 의한 의도적 움직임은 후세인 살라얀, 알렉산더 맥퀸의 패션쇼에서 잘 나타난다.

후세인 살라얀(Hussein Chalayan)의 2000 S/S 컬렉션(그림 25)은 바다 모양으로 조립된 흰색 드레스를 입은 모델의 드레스는 어린 소년이 리모콘을 조절하자 서서히 해체되면서 날개처럼 퍼졌다. 후세인 살라얀(Hussein Chalayan) 2000 S/S는 인위적인 라모콘 조절에 의해 드레스가 실제적으로 움직이며, 동시에 드레스에서 날개로의 형태가 변화된 착용자에 의한 의도적인 움직임이 나타난 작품이다. 또한 2000 F/W 컬렉션(그림 26)은 슬립 드레스의 4명의 모델들이 각자의 의자 옆으로 가서 의자 커버를 벗겨 입기 시작하였다. 회색 체크 의자 커버는 즉석에서 멋진 드레스가 되어 모델들에게 입혀졌고 남아 있는 목재 의자는 몇

번의 조작으로 여행용 가방으로 변해 버렸다. 관객의 환호성에 한 모델이 남아 있는 원탁의 안쪽에 뚜껑을 열고 들어가 손잡이를 올리니 원탁 모양의 층계식 스킨가 되었다(그림 27). 앞에서 살펴 본 것과 같이 후세인 살라얀(Hussein Chalayan)의 2000 F/W 컬렉션의 퍼포먼스는 인테리어와 패션의 경계를 허문 새로운 개념의 움직임으로 기존의 의자 커버와 원탁이 모델의 인위적 조작에 의해 옷으로 변화되는 착용자에 의한 의도적인 움직임이 표현되었다. 또한 알렉산더 맥퀸(Alexander McQueen)의 1999 S/S 컬렉션(그림 28)의 피날레에서 돌아가는 회전 무대 위에 흰 드레스를 입은 모델을 향해 로봇이 형광 페인트를 방사하였다. 모델은 즉흥적으로 프린트된 옷을 입은 채 무대 뒤로 사라졌다. 이 옷은 더 이상 동일한 것으로 존재할 수 없는 유일성을 가지며 즉석에서 착용자의 움직임에 따라 패턴이 만들어지는 즉흥적인 움직임을 말해준다. 알렉산더 맥퀸(Alexander McQueen)의 패션쇼는 리허설을 거쳐 이미 완성된 옷을 입고 이루어진



<그림 25> Hussein Chalayan, 2000 S/S.



<그림 27> Hussein Chalayan, 2000 F/W.



<그림 26> Hussein Chalayan, 2000 F/W.



<그림 28> Alexander McQueen, 1999 S/S.

〈표 2〉 복식 디자인과 예술 사조에 나타난 움직임

복식디자인에 나타난 움직임		관련예술사조의 표현방법 및 특성	복식에서의 움직임 표현
복식 디자인에 의한 움직임	의복 구성에 의한 움직임		의복 구성에서 변화를 주어 단조로운 평면 디자인에서 움직임을 유도
	관련적 움직임	인상주의(스케치풍, 연작, 스트로크) 미래주의(연속성, 동시성) 옵아트(모아레 효과, 입체적 공간적 표현, 반복)	프린트 패턴으로 사용되어 시지각적 착시 효과
	빛에 의해 지각되는 움직임	인상주의	빛의 반사 효과가 잘 나타나는 소재 사용으로 시각적인 움직임의 미를 극대화
	실제적 움직임	키네틱아트(부분간의 상호 관련성, 변화가능성, 비예측성)	복식에 이질적 요소를 덧붙여 움직임 자체 강조
인체의 움직임에 의한 종속적인 움직임			인체에 입혀짐과 인체의 움직임에 의해 움직임을 극대화
착용자에 의한 의도적 움직임		퍼포먼스(관객 참여, 즉흥성, 우연성, 일회성, 계획성)	행위자의 인위적인 조작이 개입된 움직임을 창조

다는 고정 관념을 깨고 로봇의 조작에 의해 프린팅이 위치되면서 새로운 옷으로 변화되는 행위자에 의한 주체적인 복식의 움직임을 창조하여 새로운 개념의 움직임을 창조하였다. 다음의 〈표 2〉는 복식 디자인에서의 움직임 분석과 관련된 예술 사조의 구체적 움직임 기법과의 관계를 나타낸다.

본 연구에서의 움직임은 인체에 입혀지는 의복의 특성상 복식 디자인에 의한 움직임과 인체의 움직임에 의한 종속적인 움직임을 배제할 수 없음을 전제로 하고, 위의 움직임의 분류뿐만 아니라 행위자에 의한 인위적인 조작에 의해서 형태, 위치, 상태와 이동이나 변화, 존재나 기능 등의 변화가 나타난 착용자의 의도적인 움직임을 포함하였다.

이것은 고정적이며 반복적인 움직임에서 그치는 위의 움직임이 포함된 개념으로 착용자의 인위적인 조작에 의해 지속적인 변화의 움직임의 창출이 가능한 보다 넓은 의미의 움직임을 말한다.

IV. 디자인 개발 및 작품 제작

1. 디자인 개발 과정

본 연구에서는 복식 디자인 개발을 통해 표현 원리로서의 움직임의 자리매김을 위해 앞의 연구 결과

중 착용자에 의한 의도적인 움직임이 표현된 디자인을 제시하고자 한다. 착용자의 의도적 움직임이 나타난 디자인 개발과 제작을 위해 SFI(삼성 패션 연구소) 05' S/S 트렌드를 중심으로 디자인 컨셉을 설정하여 이미지 맵을 제작하고 스타일, 색채, 소재를 선정하여 상의를 제작하였다.

2. 디자인 기획

1) 컨셉

테마는 'Airy Sensitivity'로 밝고 미래적인 유토피아의 세계에 대한 희망은 실험적이지만 시적인 감성에서 조화로운 하모니를 찾고자 한다. 투명감과 광택감, 가벼움, 환상적이고 실험적인 장식의 창조, 밝은 톤의 신선한 컬러, 고기능적인 테크니컬 감각 등은 적막함에서 벗어난 자유로운 감성주의의 서정적인 도시 생활로 우리를 이끌어 간다. 컬러는 화이트의 기운을 머금고 있는 밝은 느낌의 컬러 계열로 내추럴하고 쿨한 파스텔톤으로 공기과 같은 가벼움과 투명성을 나타내며 모던한 서정성을 표현한다. 소재는 가볍고 비치는 듯한 거즈 감각의 코튼, 휘발성의 자연스러운 컬러로 거즈감각으로 짜여진 린넨, 얇고 가벼운 폴리, 나일론 등으로 구성하였다.

〈표 3〉 디자인 기획

	디자인 A	디자인 B	디자인 C
디자인 포인트	로맨틱함을 표현할 수 있는 시스루 소재와 투명한 러플을 자유롭게 배치함으로 다양한 움직임을 표현	투명함을 강조하는 비닐 소재와 폴리에스테르를 배치, 자유스러운 프린팅과 부자재의 사용으로 아티스틱, 편한 감각 표현	투명한 폴리에스테르 노방에 불규칙적인 턱, 솔로 인한 자유분방한 느낌과 가죽 어깨끈의 다양한 연출
소재	크래폰, 쉬폰, 폴리	비닐, 폴리에스테르	폴리에스테르 노방
메인 컬러	베이지, 화이트, 펄 피치, 바닐라 파스텔 블루, 라이트 그린, 라이트 옐로우, 라이트 퍼플, 라이트 핑크	화이트	크림 화이트, 블랙
디테일	러플, 프릴, 드레이프	리본, 구슬, 프린팅, 기타 부자재	턱, 솔

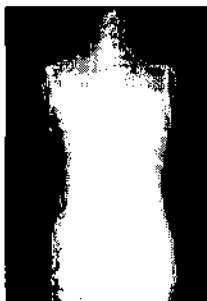
2) 타겟

20대 초반에서 30대 초반까지의 자유로운 생활과 즐거움을 추구하며, 패션 감각에 민감하여 유행 스타일에 관심이 많고, 창의적인 감각으로 자신만의 분위기를 나타낼 수 있는 여성을 타겟으로 한다. 다음의 〈표 3〉은 디자인 기획을 정리한 것이다.

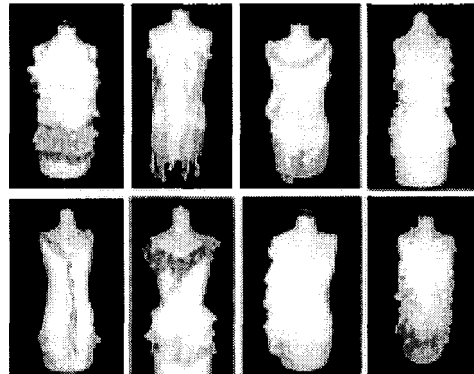
3) 디자인 제작 및 분석

(1) 디자인 A

기본 면 티에 걸고리를 일정하게 부착하여(그림 29), 색상, 길이, 넓이 면에서 차이를 둔 러플을 기존의 디자인과 같이 재봉하지 않고, 실고리와 고무줄로 매듭을 만들어 부착하여 걸고리에 자유롭게 배치하였다(그림 30). 디테일의 기능을 하는 러플이 부착되



〈그림 29〉 디자인 A (기본) 기본 상의에 걸고리만 부착(9cm 간격).



〈그림 30〉 디자인 A 응용.

는 위치에 따라 칼라, 소매, 스카프, 어깨 끈 등의 형태와 기능이 변화할 수 있는 착용자에 의한 의도적 움직임이 나타난 작품이다. 걸고리가 부착된 기본 티와 러플 세트만 있으면 착용자의 개성에 따라 다르게 연출 할 수 있고, 때와 장소에 상관없이 자유롭게 스타일 구성을 할 수 있는 고정된 스타일이 아닌 지속적으로 착용자가 스타일의 변화를 추구할 수 있는 착용자의 의도적인 움직임이 표현된 작품이다.

(2) 디자인 B

예술적이고 유머러스한 느낌으로 프린팅 된 상의에 안의 내용물을 넣었다 빼기 쉽게 제작한 하드 모양의 비닐 팩을 부착하였다(그림 31). 여기에 장미꽃 생화, 구슬, 달력에서의 이미지 프린트, 핸드 드로잉

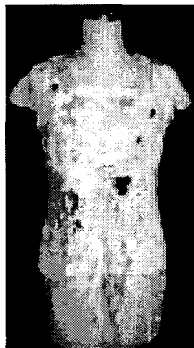
한 프린트, 잡지 사진 등 주변에서 쉽게 구할 수 있는 재료를 넣어서 각각 다른 분위기를 연출하였다(그림 32). 여기에서 나타나는 움직임은 착용사가 인위적으로 내용물에 변화를 주어 다양한 이미지의 상의로 느껴지게 하며, 고정적이지 않으며 끊임없이 변화가 가능한 착용자의 조작이 개입된 의도적인 움직임이다. 또한 가슴의 교환 가능한 프린트를 티셔츠에도 프린트하여 가슴 부분의 이미지가 바뀌면서 같은 이미지와 연결되는 시선의 변화로 환영적 움직임에 포함된다.

(3) 디자인 C

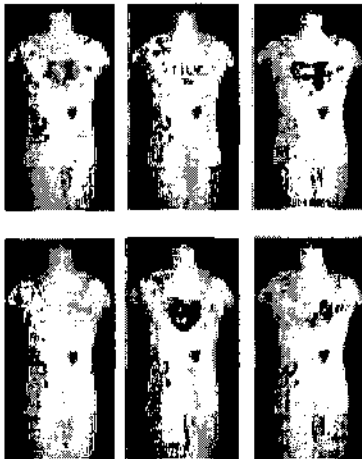
투명한 시스루 소재에 불규칙한 텍으로 의상 자체 디자인에 의한 환영적 움직임을 표현하였고, 가죽 어

깨 끈을 길게 연결하여 다양하게 연출하였다. 몸에 입혀지지 않았을 때는 기본 상의였으나(그림 33), 착용자에 의해 가죽 끈을 상체에 다양한 형태로 연출이 가능한 행위자에 의한 주체적 움직임이 표현된 디자인으로(그림 34), 허리선 부분에 앞(front)과 뒤(back) 부분이 분리되는 지퍼를 부착하였고, 어깨 끈은 튼튼한 노끈과 가죽으로 구성되어 손잡이 역할을 할 수 있게 구성하였다. 또한 밑단 부분은 지퍼를 잠궈 가방으로 사용할 수 있게 제작하였다(그림 35).

여기에서 보여 지는 움직임은 착용하기 위해 열려져 있던 허리에 지퍼를 잠금으로 옷에서 가방으로의 기능의 변화가 나타나는 착용자의 조작이 개입된 의도적 움직임이다. 가죽 어깨 끈의 자유로운 배치에 의한 다양한 이미지의 상의로 연출할 수 있으며, 원래는 기본 상의였으나 지퍼와 어깨 끈의 연결에 의해 가방의 형태로 기능이 변화한 착용자의 조작에 의한



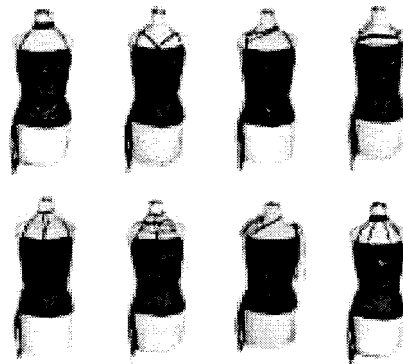
<그림 31> 디자인 B (기본)



<그림 32> 디자인 B 응용



<그림 33> 디자인 C(기본)



<그림 34> 디자인 C 응용



〈그림 35〉 디자인 C 가방으로 변화.

의도적인 움직임이 나타난 작품이다.

V. 결 론

본 연구에서는 움직임의 개념과 특성을 분석하고, 움직임과 관련이 있는 예술 사조를 선택하여, 각각의 예술 사조에서 움직임의 표현방법과 특성을 살펴보고, 그 움직임의 특성에 따라 복식 디자인에서의 움직임 분류를 제시하였다. 또한 기존 연구에서 규명되지 않았던 움직임을 살펴보고, 이를 토대로 움직임이 나타난 복식 디자인을 제시하였다. 이상을 토대로 본 연구의 결과는 다음과 같다.

첫째, 움직임이 표현된 복식은 복식 디자인의 단조로움과 지루함을 배제하는 요소로 의상에 시각적 흥미와 재미를 더해 주며, 다른 요소보다 신속하게 시선을 집중시켜 디자이너가 나타내고자 하는 컨셉을 효과적으로 전달해 줄 수 있다.

둘째, 움직임은 특성에 따라 환영적 움직임과 실제의 움직임으로 나누어지며, 움직임이 나타나는 예술 사조인 인상주의, 미래주의, 옴 아트는 평면에서 구상적 환영을 통한 시지각적 착시의 움직임이 나타나는 환영적 움직임으로, 키네틱 아트, 퍼포먼스는 실제의 움직임으로 분류되었다.

셋째, 본 연구에서는 복식디자인 선행 연구에 나타난 움직임 분류를 바탕으로 인체의 움직임에 의한 종속적인 움직임과, 복식디자인에 의한 움직임 뿐만 아니라 보다 넓은 의미의 움직임을 나타내는 착용자에 의한 의도적인 움직임을 포함시킴으로, 복식에 표현된 움직임의 새로운 분류를 제시하였다.

넷째, 본 연구에서 제시한 움직임 분류를 바탕으로 착용자에 의한 의도적인 움직임이 나타난 디자인

을 제작한 결과 자신만의 개성을 더욱 효과적으로 표현할 수 있었다.

본 연구는 지금까지의 복식디자인 연구에서 반복적인 율동의 움직임인 리듬과 같은 개념으로 보아 비교적 다루어지지 않았던 디자인 조형 원리로서의 ‘움직임’의 자리매김을 위해 실증적인 디자인을 제시하였으며, 복식 디자인 연구에서 착용자의 주체적 개입이 포함된 새로운 움직임의 분류를 제시하였다는 데 의의가 있다.

끝으로 본 연구에서는 하나의 용어로 정의하기에도 매우 다양하고 복잡하게 나타나는 움직임을 예술 사조와 복식디자인 분류에서 체계적으로 규명하는 것에는 한계가 있었으나 지속적인 연구를 통해 좀 더 체계적이고 명확한 분류가 이루어지리라 기대한다.

또한 복식에 나타난 움직임을 해외 컬렉션에서 분석한 것으로, 우리나라 디자이너의 작품에 나타난 움직임에 관한 후속 연구도 뒤따라야 할 것이다.

참고문헌

- Goldberg, R., 심우성 역 (1989). *행위 예술, 퍼포먼스 아트*. 서울: 동문당.
- Gombrich, E. H., 최민 역 (1981). *서양 미술사*. 서울: 열화당.
- 김문숙 (1998). *패션 디자인의 실제*. 서울: 경춘사.
- 김영나 (1996). *서양 현대 미술의 기원 1880-1914*. 서울: 시공사.
- Read, H., 김윤수 역 (1990). *현대 회화의 역사*. 서울: 까치.
- 김은숙 (1992). “옴아트가 현대 디자인에 끼친 영향 연구.” *홍익대학교 대학원 석사학위논문*.
- Rickey, G., 윤난지 역 (1991). *키네틱 아트*. 서울: 열화당.
- Barret, C., 정미화 역 (1987). *옴아트*. 서울: 미진사.
- 박민영, 장안화 (2001). “현대 패션에 나타난 퍼포먼스적 요소.” *복식 51권 4호*.
- 신영성 (1996). *현대 미술의 기초 개념*. 서울: 채원.
- Smith, P., 이주연 역 (2002). *인상주의*. 서울: 예경.
- Smith, R., 전경화 역 (1993). *해프닝*. 서울: 열화당.
- Strickland, C., 이정민 역 (2000). *클릭, 서양미술사*. 서울: 예경.

- Arnheim, R., 김춘일 역 (1996). *미술과 시지각*. 서울: 미진사.
- 윤난지 (1991). “움직이는 미술에 관한 연구.” 이화여자대학교 대학원 박사학위논문.
- 윤인수, 최병기 (1990). *현대 미술 구조론*. 서울: 송례문.
- 이상례, 임영자 (1993). “현대 의상에 나타난 움직임의 표현성.” *부식* 20권 0호.
- 이소은 (1993). “키네틱 아트 of 조형 분석.” 효성여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 이혜영 (1995). “옵티컬 아트의 유형과 특징에 관한 연구.” 숙명여자대학교 대학원 석사학위논문.
- 장미징 (1999). “무브먼트 그래픽 표현에 관한 연구.” 국민대학교 대학원 석사학위논문.
- 정사화 (1999). *시각 디자인 강의*. 국민대학교.